



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN**

CARLOS CASTILHO BRITO COSTA

**POROROK: *concept arts* de personagens para um jogo MMORPG
representativo da Amazônia.**

**BELÉM – PA
2018**

CARLOS CASTILHO BRITO COSTA

POROROK: *concept arts* de personagens para um jogo MMORPG representativo da Amazônia.

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito obrigatório para obtenção do grau de Bacharel em Design pela Universidade do Estado do Pará.

Orientadora: Prof.^a Esp. Brena Renata Maciel Nazaré.

Área de concentração: Design Gráfico; Design de personagens; Design de jogos.

BELÉM – PA

2018

Carlos Castilho Brito Costa

POROROK: *concept arts* de personagens para um jogo MMORPG representativo da Amazônia.

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design pela Universidade do Estado do Pará.

Orientadora: Prof.^ª Esp. Bruna Renata Maciel Nazaré.

Área de concentração: Design Gráfico; Design de personagens; Design de jogos.

Aprovado em: 6 / 12 / 16

Nota: 10,0 (203)

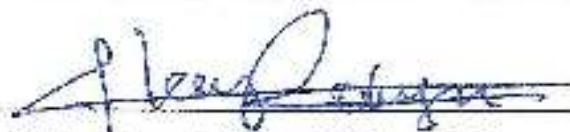
BANCA EXAMINADORA:



Prof.^ª Esp. Bruna Renata Maciel Nazaré – Universidade do Estado do Pará (UEPA)



Prof. Me. Orlando Simões Junior – Instituto Federal do Pará (IFPA)



Prof. Me. Manoel Alacy da Silva Rodrigues – Universidade do Estado do Pará (UEPA)

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, que me deram todo amor, dedicação, educação e apoio fundamentais para que este momento fosse possível; e por me permitirem atingir o fim de mais uma etapa da minha vida, a qual também é apenas o início de várias outras.

À Rafaela Akemi, minha melhor amiga e uma das melhores pessoas que o destino colocou no meu caminho, com quem sempre pude contar nas melhores e piores horas; e ainda, por ter me apresentado o *Grand Chase*, que mudou o rumo da minha vida e serviu como motivação maior para estar escrevendo este trabalho.

Ao Doso, por ter me apresentado esse curso maravilhoso, tão encantador e vasto, e do qual não me arrependo nenhum segundo de ter escolhido; e por ser uma das minhas grandes inspirações no Design.

À Prof.^a Brena (oi, tudo bom?) por aceitar-me como orientando nesta jornada, com o maior zelo, incentivo e paciência; fazer-me reconhecer minhas capacidades; e por contribuir para que alcançasse essa vitória. Não cabe em mim a enorme admiração e respeito que tenho por você. Muito obrigado, de coração, por esse ano de parceria.

À Rafaela, Gabriel Rochel e Leonardo Bragança que conseguiram o impossível de me tirar de casa, nesse ano tão conturbado, e me recordavam que a vida também é para ser vivida. Aos Bittencourt: Juliana Miranda, Giselle Couto, Victoria Santos, Douglas Augusto; as *sasaengs* Letícia Almeida, Júlia Guerreiro e Paula Castro; Ao Abel, o melhor ouvinte para os meus desesperos; e aos grupos Daydream e JUNO. Todo foram os pilares que me fortaleceram.

À turma de Design 2015, a qual eu me sinto afortunado por ter compartilhado tantos momentos inesquecíveis, ícones, memes, hits de sucesso, desesperos e gritaria em todos esses 4 anos da nossa era. Vocês me ensinaram muitas lições e eu sou extremamente grato por me acolherem. E por tudo.

Agradeço profundamente a universidade e a todo o corpo docente do curso de design, os quais sempre estiveram dispostos a dar suporte aos alunos e partilhar de sua sabedoria, nos permitindo alçar voo em grandes altitudes. Em especial à coordenadora do curso, Prof.^a Rosângela, pelo esforço diante das adversidades que surgiram neste ano. Também, a todos os funcionários do CCNT; aos amigos dos centros acadêmicos e das turmas de design de 2014, 2016 e 2017, que enriqueceram

o ambiente de convívio e a rotina acadêmica, fazendo com que me sentisse completamente em casa.

Ao Prof. Alacy e ao Prof. Orlando que dispuseram de seu tempo para participar da minha banca, agregando seus preciosos conhecimentos e considerações ao trabalho.

Aos participantes do questionário Myrla Cardoso, Gean Ferraro, Ana Letícia Maia, Eduardo Nunes, Daniel Shin, Robson e Leonardo; ao César Amorim e Hernandes com as dicas de figurino, cujas contribuições foram de suma-importância para a conclusão deste trabalho.

Obrigado a todos.

“Nós temos muita coisa em comum, a mesma terra, o mesmo ar, o mesmo céu. Talvez se olhássemos o que temos em comum em vez de sempre procurar o que temos de diferente... ah, quem sabe?”

(Meowth, Pokémon - O Filme).

Resumo

O presente trabalho aborda o desenvolvimento de *concept arts* de personagens para um jogo de MMORPG, representativos à região amazônica. Assim, esta pesquisa possui caráter explicativo, o qual é amparado por métodos experimentais, onde aplicou-se metodologia projetual de design, complementada por técnicas do design de personagens; a fim de desenvolver classes de MMORPG representativas à Amazônia. Para tanto, inicialmente, se compreenderam os fundamentos dos jogos digitais e do tipo MMORPG; e também do contexto envolvendo a representação da Amazônia nos jogos digitais. A partir desta pesquisa, tomou-se conhecimento de alguns estereótipos vinculados à região amazônica, bem como verificou-se a importância da representatividade nos jogos digitais para uma otimização da jogabilidade e imersão na narrativa. Diante dos resultados obtidos, foi possível conceber duas personagens de MMORPG inspiradas na região amazônica, com intuito de resgatar os costumes tradicionais e o imaginário das lendas; onde nestas também fora identificado o potencial para propagação da cultura amazônica direcionada a novos públicos.

Palavras-chave: Design. Design de Personagens. Design de Jogos. Mmorpg, Amazônia, Representatividade.

Abstract

The present work shows the development of character concept arts for a MMORPG game, that are representative to the Amazon. Thus, this research has an explicative approach, which is supported by experimental methods, where were applied design methodology complemented by techniques of character design in order to develop MMORPG characters that represent Amazon. For this, first, were understood the fundamentals of digital games and MMORPG type, in addition to the context involving Amazon's representation in the digital games' environment. From those, the research became aware of some stereotypes linked to the Amazon region, as well as the importance of representativeness in digital games for gameplay optimization and immersion in the narrative. Given the results, it was possible to conceive two characters of MMORPG inspired in the Amazon region, with the purpose of unveil its traditional practices and imaginary universe; where the potential for propagation of the Amazonian culture aimed at new audiences had also been identified.

Keywords: Design. Character Design. Game Design. Mmorpg, Amazon. Representativeness.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Nintendo Switch	24
Figura 2 – Capa do jogo Fire Emblem Awakening.....	28
Figura 3 - Atributos, ganho de experiência e evolução em Pokémon Fire Red.....	29
Figura 4 – Raças de World of Warcraft.....	31
Figura 5 – Captura de tela do jogo Grand Chase	32
Figura 6 - Linha Evolutiva das Classes em Ragnarok Online.....	32
Figura 7 - Introdução à Mudança de Classe da Personagem Rena em Elsword.....	33
Figura 8 – Concept art da personagem Bayonetta	37
Figura 9 – Concept art do personagem Link.....	38
Figura 10 – Concept art do Pokémon “Mimikyu”.....	39
Figura 11 – Concept art e Ilustração final da campeã Kalista.....	42
Figura 12 – Super Mario Odyssey.....	47
Figura 13 – Captura de tela do jogo Donkey Kong	51
Figura 14 – Ivy Valentine.....	51
Figura 15 – “Lara Croft – A Arte da sedução virtual”.....	52
Figura 16 – Lara Croft ao longo dos anos.....	53
Figura 17 – Sejuani em versão original.....	60
Figura 18 – Sejuani após reformulação visual	61
Figura 19 – Heroínas de Overwatch	61
Figura 20 - Infográfico sobre as representações amazônicas nos jogos digitais.	63
Figura 21 - Encerramento da Campanha da Personagem Claudia Silva em Knucle Heads ..	64
Figura 22 – Blanka, de <i>Street Fighter</i>	65
Figura 23 – Rikuo, de <i>Darkstalker</i>	66
Figura 24 – Representações da fauna e flora amazônica em Ragnarok Online	67
Figura 25 - Skin “Nami lara” de League of Legends	68
Figura 26 - A “Máscara de Majora” é uma referência à etnia Marajoara.	68
Figura 27- Golrío, em Fight Fever	69
Figura 28 – Jogos MMOs com maior lucro em 2016	75
Figura 29 – Tela de criação de personagens em Lineage.....	77
Figura 30 - Tela de criação de personagem em MapleStory	78
Figura 31 – Tela de criação de personagem em World of Warcraft.....	79
Figura 32- Tela de criação de personagem em Dungeon Fighter Online.....	80
Figura 33 – Tela de criação de personagem em <i>Blade&Soul</i>	81
Figura 34- Classes “Hell Freezer” e “Eternal”, em Dungeon Fighter Online.....	82
Figura 35 – Boitatá, Nami lara, Blanka e Aritana.....	83
Figura 36 – Ilustração do personagem Boitatá	84
Figura 37 – Paleta de cores de Boitatá.....	84
Figura 38 – Comparação entre Nami lara e o Pirarucu	86
Figura 39- Paleta de cores da Nami lara	86

Figura 40- Blanka em Street Fighter II	87
Figura 41 – Paleta de cores de Blanka	87
Figura 42 – Aritana e a Pena da Harpia	88
Figura 43 – Paleta de cores de Aritana	89
Figura 44 - Painel de Tema Visual da Cerâmica Marajoara	95
Figura 45- Painel de Tema Visual do Mago	96
Figura 46 – Painel de Tema Visual do Carimbó.....	96
Figura 47- Painel de Tema Visual Lenda do Boto.....	97
Figura 48- Esboços iniciais do Kuri	98
Figura 49 – Esboços com vistas ortográficas de Kuri	98
Figura 50 – Personagem Kuri.....	99
Figura 51 – Esboços iniciais de Ybi	100
Figura 52 – Alternativas para a personagem Ybi	101
Figura 53 – Personagem Ybi.....	101
Figura 54 – Esboços da classe “Dançarino”	102
Figura 55 – Esboços da arma “Maracás”	103
Figura 56 – Esboços da classe “Encantador”	103
Figura 57- Esboços da arma “Lança-Maracá”	104
Figura 58- Esboços da classe “Mestre”	105
Figura 59- Esboços da arma “Curimbó”	105
Figura 60 – Esboços da classe “Ceramista”	106
Figura 61- Esboço da arma “Disco”	107
Figura 62 – Esboços da classe “Artesã”	107
Figura 63 – Esboços da arma “Orbe”	108
Figura 64- Esboços da classe “Necromante”	109
Figura 65- Esboços da arma “Urna”	109
Figura 66 – Apresentação das personagens ao público alvo	111
Figura 67- Nova proposta para classe “Artesã”	112
Figura 68 – Arte oficial do Dançarino	113
Figura 69 – Arte oficial do Encantador	114
Figura 70 – Arte Oficial do Mestre.....	115
Figura 71 – Arte Oficial da Ceramista	116
Figura 72 – Arte oficial da Artesã	117
Figura 73 – Arte oficial da Necromante.....	118

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
1.1	TEMA.....	13
1.2	JUSTIFICATIVA.....	13
1.3	PROBLEMA.....	14
1.4	HIPÓTESE.....	15
1.5	OBJETIVO GERAL.....	15
1.6	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	15
1.7	METODOLOGIA.....	15
1.8	LIMITAÇÕES.....	17
2	REFERENCIAL TEÓRICO.....	19
2.1	O MUNDO IMERSIVO DOS MMORPGs.....	19
2.1.1	Fundamentos do Jogo e do Jogo Digital.....	20
2.1.2	A Definição de MMORPG.....	23
2.1.3	O Jogo de Representação de Papéis, o RPG.....	26
2.1.4	Os Aspectos das Personagens de RPG e MMORPG.....	27
2.1.5	Características do MMORPG.....	34
2.2	O CONCEPT ART APLICADO AO DESIGN DE PERSONAGENS.....	36
2.2.1	O <i>Concept Art</i> nos Jogos Digitais.....	37
2.2.2	O Design de Personagens.....	40
2.2.3	A Narrativa no Contexto do Design de Personagens.....	44
2.2.4	Os Arquétipos e Estereótipos nos Jogos Digitais.....	47
2.3	A REPRESENTAÇÃO DA AMAZÔNIA NOS JOGOS DIGITAIS.....	53
2.3.1	Representação e Representatividade.....	54
2.3.2	A Representatividade nos Jogos Digitais.....	58
2.3.3	A Amazônia nos jogos digitais.....	62
3	DESENVOLVIMENTO.....	71
3.1	FASE DE PREPARAÇÃO.....	71
3.1.1	Coleta de Dados.....	71
3.1.2	Definição do Problema e dos Objetivos.....	90
3.2	FASE DE GERAÇÃO.....	91
3.3	FASE DA AVALIAÇÃO.....	110
3.4	FASE DE REALIZAÇÃO.....	112
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	120
	REFERÊNCIAS.....	122

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO ONLINE.....	127
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO FÍSICO	137
APÊNDICE C – DOCUMENTO DE DESIGN DO JOGO	140

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa propõe a criação de *concept arts* de personagens de um jogo MMORPG, representativos à região Amazônica, evitando elementos depreciativos.

O tema é oriundo do interesse pessoal do autor pela área de jogos digitais e design de personagens, os quais eram um *hobby* do autor antes do ingresso na universidade. A abordagem da Amazônia também surgiu da afinidade do mesmo pela natureza e por questões ambientais, e ademais, motivado pelo desejo de aprofundar os estudos acadêmicos acerca da representação amazônica nos jogos digitais.

Deste modo, esta pesquisa é estruturada em quatro capítulos, sendo respectivamente: o primeiro, de introdução ao trabalho; o segundo, com a discussão do referencial teórico, levantada através de pesquisa bibliográfica; o terceiro, apresentando o desenvolvimento do projeto; e o quarto, contendo as considerações finais. Para a construção do referencial abordou-se três grandes tópicos, os quais foram: os fundamentos dos jogos digitais e do MMORPG; os *concept arts* aplicados no contexto do design de personagens; e a representação da Amazônia nos jogos digitais. Estes permitiram um entendimento geral sobre o problema identificado, o qual levado em consideração no terceiro capítulo, responsável por apresentar uma discussão sobre a metodologia utilizada no processo de desenvolvimento das personagens, assim como documentar cada etapa de execução desta. Por fim, encontram-se as considerações finais do trabalho, seguido pelas referências bibliográficas e apêndices.

1.1 TEMA

A criação de *concept arts* de personagens de um jogo MMORPG, representativos à região Amazônica, evitando elementos depreciativos.

1.2 JUSTIFICATIVA

O pesquisador desenvolveu afinidade com a área de jogos digitais, devido convivência direta com diversos jogos, os quais o proporcionaram experiências

positivas, presentes em sua vida até os dias atuais. Através da indicação de uma amiga, o jogo “*Grand Chase*” inseriu o autor no universo dos jogos online e dos MMORPG, cujo contato foi essencial para que o mesmo optasse por ingressar no curso de Bacharelado em Design da UEPA.

Ao analisar os jogos MMORPG, observa-se nestes um grande potencial de alcançar vastos públicos, favorecidos pelo ambiente virtual e online em que se encontram. Segundo a matéria do O Globo (VELOSO; BRETTEA, 2017), o Brasil movimentou na economia, cerca de R\$ 4,9 bilhões por meio de jogos online em 2016, tornando-se um dos líderes do mercado na América Latina, atrás apenas do México. Entretanto, a maior parte deste consumo de jogos ainda é de origem internacional, devido à indústria de jogos brasileira ser recente comparada às do exterior. Paralelamente, por muitas vezes este produto digital contém homenagens, por parte de empresas internacionais, buscando representar a cultura brasileira. Estas, porém, apresentam visões um tanto deturpadas ou superficiais em sua prática. Este fator, tanto pode desapontar o usuário brasileiro, por não se sentir representando fielmente, como ainda é capaz de perpetuar pensamentos equivocados de sua própria nação; devido à insuficiência de jogos com uma representação consistente com a realidade. Neste sentido, a presente pesquisa propõe a criação de *concept arts* de personagens para um jogo digital coerentes à região Amazônica, evitando tais depreciações e estereótipos da cultura popular.

Acredita-se também, que o resultado da pesquisa possua valor acadêmico, uma vez que proporcionará conhecimento relacionado à aplicação de jogos digitais como forma de desmistificar e propagar a real realidade amazônica. Além de disponibilizar, no âmbito acadêmico, dados dos elementos imersivos e sociais presentes nos jogos do tipo MMORPG; tal como os conhecimentos acerca do design de personagens aplicado aos jogos digitais.

1.3 PROBLEMA

Como propor *concept arts* de personagens de MMORPG, representativos da região Amazônica e sem elementos depreciativos?

1.4 HIPÓTESE

É possível utilizar a região Amazônica como inspiração para o desenvolvimento de *concept arts* de personagens voltadas a um jogo MMORPG, de forma representativa e não depreciativa.

1.5 OBJETIVO GERAL

Desenvolver o *concept art* de pelo menos duas personagens¹ de um jogo MMORPG, representativos da região Amazônica e sem elementos depreciativos.

1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar pesquisa bibliográfica sobre jogos digitais e MMORPG, bem como do design de personagens e o *concept art*, além de outros assuntos pertinentes ao tema;
- Definir as características de um jogo MMORPG;
- Entender como os jogos digitais podem ser representativos à Amazônia;
- Entender quais aspectos são depreciativos à região Amazônica;
- Conhecer as expectativas e preferências do público jogador de MMORPG;
- Elaborar o conceito e o documento de design do jogo;
- Aplicar metodologia de design para o desenvolvimento das personagens.

1.7 METODOLOGIA

Para Cervo e Bervian (1983. p.23), “o método é a ordem que se deve impor aos diferentes processos necessários para se atingir um fim dado ou a um resultado desejado”. Visando o objetivo de aplicar conhecimentos de diversas áreas na criação

¹ A palavra ‘personagem’, segundo o dicionário, é um substantivo que apresenta dois gêneros. Entretanto nesta pesquisa será adotada apenas o uso do gênero feminino; como forma de evitar ambiguidades, visto que há diferentes formas de emprego da palavra por diversos autores.

de personagens representativos à Amazônia, torna-se essencial uma metodologia; tendo intuito de definir etapas a serem executadas ao decorrer da pesquisa, assim como sua classificação, para melhor clareza e eficiência do processo científico. Lorgus e Odebrecht (2011) definem os tipos de pesquisa como: quantitativa, fundamentada por dados numéricos frequentemente expressos em gráficos e estatísticas; qualitativa, cuja depende da interpretação de fenômenos, sob visão holística, por parte do pesquisador; ou quanti-qualitativa, a qual envolve os dois tipos anteriores, cuja definição é a mais aproximada desta pesquisa.

Gil (2002) divide a pesquisa baseando-se em seus objetivos gerais, cujo nível desta pesquisa será o explicativo, onde o autor define sua função como a de identificar, explicar os fenômenos e seus fatores contribuintes. Para tanto, esta amparou-se principalmente pelo método experimental, sendo a extensão das pesquisas descritiva e exploratória, as quais possuem função de descrição de um fenômeno e aprimoramento de ideias, respectivamente.

Como citado anteriormente, esta pesquisa tratou de aplicar conhecimentos científicos obtidos para criação final de um produto, como forma de validação da hipótese para solução do problema identificado no projeto, caracterizando-se seu modelo como experimental, visto a explicação do autor:

As pesquisas experimentais constituem o mais valioso procedimento disponível aos cientistas para testar hipóteses que estabelecem relações de causa e efeito entre as variáveis. Em virtude de suas possibilidades de controle, os experimentos oferecem garantia muito maior do que qualquer outro delineamento de que a variável independente causa efeitos na variável dependente (GIL, 2002, p.49).

Em plano secundário também foram adotadas outras modalidades descritas pelo autor; sendo estas, as pesquisas bibliográfica e documental, o levantamento. As mesmas são capazes de estabelecer relação com as etapas de metodologia projetual de design propostas por Lobach (2001). Trata-se da fase de coleta de dados, onde o mesmo defende que "quando há conhecimento de um problema e intenção de solucioná-lo, segue-se uma cuidadosa análise do mesmo" (ibid., p.141) permitindo uma visão global do problema. Assim, a coleta foi realizada dentro de uma das formas de análise do problema, a análise de mercado, visto que

Em uma Análise do mercado são reunidos e revistos todos os produtos da mesma classe oferecidos ao mercado, que fazem concorrência ao novo produto. Isto passa a ser de especial importância para a empresa, quando a solução para o problema tem o objetivo de melhorar um produto existente e se diferenciar dos produtos concorrentes (LOBACH, 2001, p.144).

Tal método pode relacionar-se à pesquisa documental de Gil (2002, p.45), a qual “vale-se de materiais que não recebem ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa”, cujos materiais a receber tratamento foram os jogos do tipo MMORPG. Além disso, tais jogos também foram objetos do estudo de caso, o qual “consiste no estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento” (GIL, 2002, p.54).

Outro tipo de análise sugerido por Lobach (2001) é a da relação social, encarregada de observar a interação do usuário com o produto e quais classes utilizariam este produto; podendo se estabelecer uma ponte com o ‘levantamento’ proposto por Gil (2002), que trata-se de um tipo de pesquisa caracterizada pela interrogação direta ao público cujo perfil deseja-se definir; e o estudo de campo, o qual focaliza uma comunidade, e aprofunda-se mais nas questões propostas do que nas características dos indivíduos (GIL, 2002, p.50-53).

As ferramentas e técnicas utilizadas para a coleta de dados dos métodos listados anteriormente foram tanto a observação direta pelo pesquisador (ANDRADE, 2005, p.136) como a aplicação de questionários contendo respostas fechadas (GIL, 2002). Outros tipos de instrumentos utilizados foram a internet, *smartphone*, máquina fotográfica, anotações e esboços etc.

1.8 LIMITAÇÕES

Dado o tema da pesquisa requerer o conhecimento das formas de representação da Amazônia e seus possíveis estereótipos, a mesma, por conseguinte, limitou-se a abordar apenas a representação de região amazônica contida no contexto dos jogos digitais, apesar de compreender tratar-se de assunto mais complexo e presente em outros tipos de mídia. Ainda, tais estudos da representação resumem-se à análise feita mediante aos conhecimentos do campo da comunicação visual, se excluindo, portanto, uma análise semiótica.

Ademais, ao decorrer do trabalho, realizou-se uma pesquisa de questionário para coleta de dados e reconhecimento das expectativas do público-alvo em relação aos jogos do tipo MMORPG. Apesar dos resultados obtidos, não fora possível atender algumas das demandas levantadas pelos potenciais jogadores devido à delimitação

do tema da pesquisa ou do prazo estipulado para sua execução; como foi o caso da preferência por avatares personalizáveis e da ênfase de poderes e habilidades.

Além disso, embora sejam reconhecidos jogos cujos cenários se passam na Amazônia ou outros elementos inspirados na região; a pesquisa restringiu seu objeto de estudo, na etapa de coleta de dados, exclusivamente às personagens propriamente declaradas “amazônicas” pelos desenvolvedores.

Por fim, na etapa de finalização do projeto não se aplicaram as técnicas e estudos acerca de poses e silhuetas para a ilustração das personagens resultantes da aplicação da metodologia; devido à falta de recursos, como o prazo de execução. Entretanto, não se descarta a importância destas para o processo criativo e reforço da composição visual, envolvidos no design de personagens.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo busca apresentar e descrever os assuntos teóricos atribuídos ao tema da pesquisa, por meio de um referencial baseado em pesquisas bibliográficas. Neste, estarão contemplados conceitos acerca dos jogos digitais e do MMORPG, bem como do design de personagens e o *concept art*. Além de tudo, será apresentada a relação entre jogos e a representatividade, onde será confrontada com a atual representação amazônica no cenário dos jogos. Assim, será possível conhecer os principais aspectos do tema abordado, os quais serão utilizados durante a fase de desenvolvimento da pesquisa e de experimentação da hipótese.

2.1 O MUNDO IMERSIVO DOS MMORPGs

O objeto de estudo desta pesquisa, o MMORPG, trata-se de um termo utilizado para denominar jogos digitais inseridos em categorias específicas, portanto, a abordagem inicial do conceito de jogos digitais torna-se imprescindível à pesquisa, para sua compreensão total.

Deste modo, Huizinga (2000) destaca a precedência do jogo à cultura, uma vez que sua manifestação não é restrita ao ser humano, mas também presente na natureza de outras espécies. Apesar de sua manifestação biológica, o autor defende que a totalidade do jogo não pode ser apenas explicada por análises desta esfera de conhecimento, pois seriam negligenciadas suas principais características: o divertimento e o que ele significa para os jogadores.

Conjuntamente, a imersão é um fenômeno que ocorre nos jogos, onde Oliveira (2013, p.324) a descreve como “o fenômeno que implica a criação ilusória de adentramento ao círculo mágico da diegese da narrativa”. Assim, o receptor da mensagem é transportado para um universo e espaço distinto da realidade. Para Fragoso (2014), esta é relacionada com um processo de suspensão de descrença, inserindo o leitor no universo de uma narrativa; e nos jogos, torna-se mais complexa devido à interação social e a interação com as representações contidas no jogo.

Neste caso, serão abordados nos tópicos, a seguir, os elementos fundamentais contidos nos jogos, de forma a esclarecer os aspectos desta complexa definição.

2.1.1 Fundamentos do Jogo e do Jogo Digital

Huizinga (2000), Abt (1970) e Parlett (1999) caracterizam o jogo como uma atividade voluntária, executada durante um período e espaço e distantes de rotinas da vida quotidiana; onde permeiam regras pré-estabelecidas, estas obrigatórias e absolutas. Tal atividade é caracterizada pela tomada de decisões dos participantes com a finalidade de alcançar objetivos em determinado contexto, que acabam por transmitir o sentimento de alegria e tensão.

A função de um jogo, para Huizinga (2000, p.5), não se limita ao fisiológico ou biológico pois "existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação". Esse sentido à ação traduz-se como as justificativas necessárias para o jogador escolher interagir com o jogo, podendo ser motivados por diversas finalidades. Novak (2017) defende que estas podem ter como objetivo: a distração, educação, apoio, comercialização, construção de comunidades sociais ou a simples proposta de um desafio. Logo, o entretenimento é qualquer forma de distração e divertimento, direcionados aos indivíduos ou coletivos, visando causar prazer. Nos jogos, Novak (2017) evidencia sua capacidade de distração para combate das tensões da rotina diária ou quebra de monotonia. Esta ocorre pelo transporte dos jogadores à um mundo alternativo onde serão desenvolvidas emoções, através da participação ativa na criação desta experiência; tanto pela interatividade nos desafios de reflexo físico e raciocínio psicológico, como na solução dos problemas deste mundo e na representação de papéis. Este transporte também é identificado por Huizinga (2000), ao introduzir o círculo mágico — uma característica dos jogos onde é pressuposto que estes possuam tempo e espaço próprios, os quais distinguem o universo do jogo e o do mundo real.

Contrapondo os estudos de Huizinga (2000) e Abt (1970), o qual não abordam diferenças explícitas entre jogo e interação lúdica, Parlett (2012) aponta em sua obra, a existência de uma clara distinção entre as palavras *game* (jogo) e *play* (interação lúdica) presente em idiomas como o inglês, mas ausente em outras línguas. Assim, Parlett (2012) distingue o jogo em duas configurações: o jogo informal (*play*), caracterizado pela simples atividade lúdica² ou "brincadeiras" com intuito de ganhar;

² Define-se por uma simples atividade sem objetivo definido, cuja execução proporciona o entretenimento, uma distração ou prazer, à exemplo das brincadeiras realizadas por uma criança (HUIZINGA, 2000; PARLETT 2012).

e o jogo formal (*game*), estruturado em fins e meios, utilizando-se de regras para atingir tal condição. Paralelamente, Crawford (1997) enxerga o jogo como um sistema formal, pois é dotado de elementos que o compõem e interagem entre si, com certo nível de complexidade. Estes elementos o tornam formal, através das regras explícitas ao jogador; além de um sistema fechado, pois estes reforçam sua estrutura e tornam o jogo autossuficiente.

Crawford (1997) também lista quatro fatores existentes nos jogos, interpretados por Salen e Zimmerman (2012) como: representação, interação lúdica, conflito e segurança. A representação ocorre naturalmente de forma objetiva e subjetiva, onde segundo a definição do autor, o jogo é objetivamente irreal pois seu intuito não é fisicamente recriar situações que estes representam, mas sim, serem subjetivamente reais para quem os joga. (1997, p.9). Este fenômeno é possível graças à ajuda da fantasia humana, ou seja,

[...] um jogo cria uma representação subjetiva e deliberadamente simplificada da realidade emocional. Um jogo não é uma representação objetivamente precisa da realidade; a precisão objetiva é necessária apenas na medida do necessário para apoiar a fantasia do jogador. A fantasia do jogador é o agente chave para tornar o jogo psicologicamente real. (CRAWFORD, 1997, p.9)

Huizinga (2000) também aborda a temática, ao definir um dos aspectos do jogo: o da representação de algo. Ele o exemplifica por meio da observação de brincadeiras infantis, onde é comum uma criança representar-se como algo diferente do que realmente é (um herói, príncipe ou animal); transportando-a à um estado de prazer, onde a mesma acredita em sua representação pessoal, sem perder a noção da realidade à sua volta. Assim, verifica-se que o total aproveitamento da interação lúdica fornecida pelo jogo está condicionado ao quanto o jogador permite-se fantasiar e imergir nesta representação.

Os três fatores restantes — interação lúdica, conflito e segurança — estabelecidos por Crawford (1997), aproximam-se das abordagens de Huizinga (2000), Abt (1970) e Parlett (2012); onde a interação lúdica surge através das reações de causa e efeito geradas pelas decisões do jogador, as quais interferem na realidade presente no jogo; o conflito, é oriundo da interação, o qual traduz-se em obstáculos diretos e indiretos para o alcance de objetivos pelo jogador; e a segurança, deriva do risco gerado pelo conflito, capaz de fornecer uma experiência psicológica de perigo, mesmo encontrando-se fora da realidade (CRAWFORD, 1997). Conjuntamente, Rabin (2011, p.66) também descreve os objetivos de um jogo como requisitos

projetados, os quais concedem progresso ao jogador e são capazes de estabelecer o conflito e desafio, motivando o jogador a solucionar a situação-problema ofertada.

Resgatando o estudo dos autores apresentados e os de Salen e Zimmerman (2012, p.95) define-se o conceito de jogo como um sistema que permite a interação com os jogadores, além de fornecê-los um conflito artificial significativo, definido por regras — cuja função é estruturar o jogo e limitar o comportamento dos jogadores. Assim, cada jogo possui um objetivo a ser alcançado ou um resultado quantificável (pontuações) pré-estabelecidos pelas regras, consentidas pelo jogador de forma voluntária, onde o conflito os motiva pelo divertimento ou outros fins específicos.

Entende-se também que Jogos eletrônicos, digitais ou games são termos sinônimos utilizados para jogos projetados para diversas plataformas de computadores, sejam eles pessoais, dispositivos portáteis, jogos para PDAs³, telefones celulares ou máquinas arcade. Para a presente pesquisa, será adotada a nomenclatura de jogo digital, como forma de evitar ambiguidades, ainda que o uso das restantes em nada altere o significado do conceito. Ademais, a definição de jogos não contempla uma distinção entre jogos digitais e não digitais. Para Salen e Zimmerman (2012, p. 102), eles continuam sendo sistemas, onde o “meio físico do computador é um elemento que compõe o sistema do jogo, mas não representa todo o jogo”; caracterizando a tecnologia apenas como um dos meios possíveis de distribuição do jogo, componente do sistema.

Desse modo, os referidos autores definem as qualidades especiais dos jogos digitais como interatividade imediata, devido ao feedback instantâneo do sistema; a manipulação da informação, através da tecnologia disponível; sistemas complexos, os quais automatizam processos e poupam o usuário; além da comunicação em rede, facilitando a comunicação entre jogadores. É importante ressaltar que as mesmas qualidades ainda estão presentes em jogos não digitais, porém, de forma menos robusta, por conta da restrição tecnológica (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.101).

Por fim, para a relação entre todos os elementos do sistema digital (*game*), a interatividade lúdica (*play*) e o jogador é dado o nome de *gameplay* ou jogabilidade. Sendo assim, segundo visões de Novak (2017) e Gularte (2010); a jogabilidade é o

³ *Personal digital assistants*, ou assistentes pessoais digitais, são pequenos computadores com dimensão reduzida cuja principal função destaca-se o gerenciamento do informações pessoais — como agenda, lista de contatos, lista de tarefas e compromissos — além da possibilidade de conter acesso à internet, sistema de localização (GPS) ou softwares de reprodução de mídia. (CCM, 2017).

nível qualitativo de interação com as regras, escolhas, desafios e consequências enfrentadas pelo jogador; ao longo de seu contato com o jogo digital. Ao admitir-se o jogo digital como uma atividade lúdica executada pelo jogador, o termo jogabilidade relaciona-se com os objetivos da ergonomia — ciência que estuda as formas de interação entre o homem e seu trabalho produtivo (IIDA, 2011, p.2) — a qual busca os melhores resultados do trabalho, em quatro aspectos: a saúde, segurança, satisfação e eficiência. Tais resultados dependem da experiência do jogador durante seu contato com o jogo, a qual pode ser positiva ou negativa. Paralelamente; Schuytema (2016), Novak (2017) e Sheldon (2017) afirmam a necessidade de clareza em diversos elementos do jogo: seja sua narrativa; condições de vitória e derrota; desafios e metas; interatividade e equilíbrio entre jogador/jogo e jogador/jogador ou outros existentes. Estes, portanto, irão gerar impacto sobre o modo como o jogador interage e reage ao jogo, positiva ou negativamente; conseqüentemente, também influenciando na jogabilidade de determinado jogo.

Dessa forma, concluída a fundamentação em torno dos jogos e jogos digitais, diante dos conceitos apresentados, torna-se possível compreender o objeto de estudo da presente pesquisa, o MMORPG. De modo a realizá-lo, o tópico seguinte busca explanar as formas de classificação voltadas aos jogos digitais, onde este se insere.

2.1.2 A Definição de MMORPG

O MMORPG é uma sigla originada do termo em inglês *massive multiplayer online role playing game* ou jogo de representação de papéis voltado à uma plataforma de multijogadores em massa, funcionando como um classificador para este tipo de jogo. Para entender a origem deste termo, é necessário compreender as principais maneiras de categorizar os jogos, seja por sua natureza, estilo ou elementos contidos. Neste mesmo sentido, Novak (2017), Schuytema (2016) e Sheldon (2017) classificam os jogos por plataforma, jogadores; ou gênero do jogo.

O Modo de Plataforma é relacionado ao modo como o jogo torna-se acessível ao jogador — possíveis desde jogos de mesa (cartas, dados, cartelas e outros) a máquinas eletrônicas como fliperamas, computadores, consoles de mesa específicos (Nintendo, Xbox e *Playstation*) ou dispositivos portáteis (Game Boy, Nintendo 3DS e Sony PSP). Além destes, destacam-se também os jogos on-line, cuja plataforma

necessita de conexão à internet; a popularização de jogos em celulares *smartphone*, graças à evolução tecnológica; e a ascensão de plataformas híbridas, como o Nintendo *Switch*, que une a convencionalidade do console de mesa com a praticidade dos dispositivos portáteis (Figura 1).

Figura 1 – Nintendo Switch



Fonte: Nintendo, 2017. Disponível em:

<https://media.nintendo.com/nintendo/bin/hrg0pxyVmoSzGFSuMmkU6qOaZwNVk_su/UJyaEvR9sqg0_dZoLE4Y3Kitl8AShqa.jpg> Acesso em 24 de maio de 2018.

O Modo de Jogador encontra-se diretamente relacionado ao número de jogadores simultâneos suportados pelas plataformas, e conseqüentemente, os jogos podem ser desenvolvidos para um (monojogador), dois ou mais jogadores (*multiplayer* ou multijogador). Para a última definição, Novak (2017) expõe a diferença entre multijogador de rede local (quando o jogo é compartilhado pelos jogadores via rede local — LAN), ou o multijogador online (onde a internet é utilizada como meio de compartilhar o jogo entre milhares de jogadores). A autora também destaca a grande variedade de mesclagem entre estes modos, como por exemplo, a existência de jogos online ou em rede local para um, dois ou mais jogadores; e a existência de definições mais específicas como o PvP (*player versus player* ou jogador contra jogador) e o jogo cooperativo, onde seus jogadores cooperam entre si para atingir um objetivo comum. Por último, identifica-se o MMOG ou MMO (sigla para jogo online multijogador massivo), o qual “é associado a games que persistem 24 horas por dia” (NOVAK, 2017, p.94) em um ambiente virtual que envolve jogadores de toda parte do mundo, graças à internet; e estimulam a participação em equipes colaborativas, similar ao jogo cooperativo, ou disputas de PvP.

Outrossim, a classificação de jogos por gênero imbui “em uma combinação de tema, ambiente, apresentação/formato na tela, perspectiva do jogador e estratégias de jogo.” (NOVAK, 2017, p.96). Por conseguinte, diferentes gêneros de jogos apresentam jogabilidade, dinâmica e tipos de objetivo distintos uns dos outros. Jogos de Ação — como os de tiro, por exemplo — demandam do jogador um curto tempo de ação e resposta; paralelo aos jogos de estratégia — como o xadrez — o qual requer do mesmo, um maior pensamento estratégico e raciocínio lógico.

Entretanto, Sheldon (2012) critica tal classificação de gênero imposta por diversos autores, e defende a distinção entre gêneros de jogo e tipos de jogo. Deste modo, os tipos de jogo são definidos por características existentes exclusivamente em jogos — à exemplo dos de ação, aventura, RPG, simuladores, estratégia e multiplayer; enquanto o gênero abrange e compartilha aspectos com outras mídias existentes (livros e filmes) — o melodrama, ficção científica, guerra, espionagem, crime, mistério, romance, faroeste, terror e fantasia (SHELDON, 2012). Contudo, apesar da existência de diversas formas de classificar jogos, o referido autor ressalta a importância de não apenas enfatizar um gênero ou tipo de jogo durante o seu processo de concepção; a fim de permitir que as ideias transcorram normalmente, e evitem um bloqueio criativo que terá impacto no diferencial do jogo.

De acordo com o exposto e devido à grande quantidade de jogos existentes, ao longo dos anos; criou-se siglas para expressar de forma prática (ao potencial jogador) a essência contida em um determinado jogo. Originada da junção entre a sigla MMOG e o RPG, *role playing game* (ou jogo de representação de papéis); o termo MMORPG foi criado para contemplar jogos com ambas características. Desse modo, com base nas definições de Novak (2017) e Sheldon (2012), pode-se afirmar que o MMORPG é caracterizado pela representação de papéis, enfatizando a narrativa e o desenvolvimento de personagens, em um mundo dividido por múltiplos jogadores simultâneos. Portanto, antes de conhecer as características particulares do MMORPG, é necessário compreender os elementos básicos do jogo de RPG, os quais serão discutidos no próximo tópico.

2.1.3 O Jogo de Representação de Papéis, o RPG

Os jogos de RPG ou representação de papéis são um dentre os diversos tipos de jogos, apresentados por Sheldon (2012) e Novak (2017). Sua origem, segundo o relato dos autores, está relacionada à uma tradição popular realizada pelos jogos da série “*Dungeons & Dragons*”, na década de setenta. Estes, chamados jogos de RPG de mesa receberam essa nomenclatura, dado ao costume de seus jogadores reunirem-se ao redor de uma mesa, enquanto jogavam utilizando apenas folhas de papel e caneta. Salen e Zimmerman (2017) descrevem o RPG por meio das atividades realizadas pelo jogador, neste tipo de jogo: “Como um jogador de RPG, você se move pelas histórias do jogo, seguindo regras, superando obstáculos, realizando tarefas e, em geral, aumentando as habilidades de seu personagem” (SALEN; ZIMMERMAN, 2017, p.97). Simultaneamente, Novak (2017, p.103) acrescenta que a modalidade consiste na representação de papéis de heróis pelos jogadores (como de guerreiros, magos ou sacerdotes), os quais aventuram-se em calabouços — as “*dungeons*”, derrotando monstros para colecionar tesouros. Contudo, ao retratá-los, Salen e Zimmerman (2017) contrapõem a existência de objetivos nos RPGs, à medida que

[...] são estruturados como narrativas seriais que crescem e evoluem a cada sessão. Às vezes, eles acabam; outras, não. Mesmo que um personagem morra, o jogador pode voltar como um personagem diferente. Em outras palavras, não há um objetivo pelo qual todos os jogadores se esforçam para alcançar em um RPG. Se o jogo termina, isso não ocorre de modo quantificável, com os jogadores ganhando, perdendo ou recebendo uma pontuação. (SALEN; ZIMMERMAN, 2017, p.97).

Porém, ao reconhecerem os objetivos pessoais estabelecidos pelo próprio jogador, seus níveis de poder conquistados e as missões que estes completam durante as sessões do RPG; como tais resultados quantificáveis, os referidos autores os enxergam como “um sistema maior que facilita o jogo em si, dando origem a uma série de resultados que se acumulam uns sobre os outros ao longo do tempo” (2017, p.97).

Logo, as regras e objetivos contidos na versão de mesa deste jogo eram previamente definidas pelo Mestre do Jogo (*game master* ou GM), o qual era também responsável por configurar o mundo do jogo e a narrativa, por meio de sua própria imaginação; além de poder assumir o papel de outros personagens não-jogadores. Logo, este determinava as *quests* — missões e objetivos dados ao participante do RPG — as quais envolvem derrotar monstros, coletar itens e salvar pessoas ou o

próprio mundo. Posteriormente, graças ao avanço da tecnologia disponível, os primeiros jogos de RPG digitais foram criados; permitindo à máquina eletrônica o desempenho do cargo de Mestre do Jogo, anteriormente disponível a um jogador. Este fator proporcionou a manipulação da informação pela máquina, agora capaz de definir as regras do jogo, ao mesmo tempo que abriu espaço para exploração de narrativas mais imersivas; visto que os jogadores do RPG de mesa tradicional, enquanto mestres de jogo “baseiam seus jogos literal ou livremente na estrutura e nas regras da franquia de RPG de que sua aventura faz parte” (SHELDON, 2017, p.417).

Contudo, os jogos de representação de papéis dão relevada importância às suas personagens, pois dependem destas para sua existência estrutural. Logo, torna-se imprescindível conhecer os aspectos das mesmas, os quais inserem-nos em um nível distinto dos demais tipos de jogos.

2.1.4 Os Aspectos das Personagens de RPG e MMORPG

As personagens são elementos atuantes de uma narrativa, as quais contribuem no desenvolvimento da história e imersão na jogabilidade. Considerando os jogos digitais, para Sheldon (2017, p.34) " são as personagens que conduzirão a história, seja a personagem do jogador (*single-player*), muitas personagens que jogam de uma só vez (*multiplayer*) ou personagens não jogáveis (*NPCs*). Além do mais, Novak (2017) enxerga nas personagens, uma absorvente e poderosa capacidade de imersão, pois estes provocam um envolvimento profundo no jogo, juntamente à narrativa e à jogabilidade. Com base nesse pensamento e na definição de RPG apresentada no tópico anterior, as personagens de um jogo de RPG constituem não só um importante papel nos jogos deste tipo, mas também são o pilar central do mesmo, pois toda a ação vivenciada em torno do jogador é consequência de suas próprias escolhas, assim como sua relação com os objetivos. Novak (2017, p.154) defende que este tipo de jogo também é capaz de estabelecer um elo mais íntimo entre jogador e personagem, visto na série de jogos “*Fire Emblem*” (Figura 2); onde o jogador controla diversas personagens em batalhas e sua derrota é simbolizada pela morte permanente e irreparável destas. Assim, o jogador sente-se emocionalmente obrigado a atingir os objetivos do jogo, enquanto luta para evitar a perda de personagens.

Figura 2 – Capa do jogo *Fire Emblem Awakening*



Fonte: Nintendo, 2012. Disponível em:

<<http://ps3media.ign.com/ps3/image/object/091/091264/fireemblemawakening1.jpg>> Acesso em 25 de maio de 2018.

Ademais, Novak (2017, p.154) introduz o termo 'Avatar', utilizado para denominar a personagem controlável de um jogador, disponível no jogo. Este possibilita uma conexão ainda mais direta com o jogador, pois o mesmo consegue atribuir uma identidade pessoal a ele, visto que

[...] a partir do avatar, o jogador pode adotar essa nova identidade e incluir características físicas e comportamentais que ele deseja ter dentro do contexto narrativo do jogo ou até mesmo características que lhe foram vetadas em sua vida real, por motivos variados, como contexto social ou financeiro (LEOPOLDINO, 2017, p.11-12).

Leopoldino (2017, p.11) complementa que o termo possui origem no hinduísmo, há mais de dois mil anos, onde o Deus Vishnu se materializa em um avatar, para descer do plano divino e visitar a Terra. Deste modo, para o autor, no contexto dos jogos, o uso de um avatar é necessário para representar digitalmente o jogador, tornando possível sua interação com o universo virtual; e permitindo-o, também, transitar por diversos avatares em diferentes espaços e tempos. Em alguns jogos, o avatar ainda é personalizável de acordo com as preferências do usuário, permitindo uma maior imersão deste no jogo e na narrativa, segundo a afirmação de Caetano (2013):

Os efeitos de conexão entre o(s) personagem(ns) dos jogos é comprovadamente maior quando os usuários podem intervir pela customização. Mais que estilizar personagens com a aparência, essa pode apontar o quanto o jogador compreende do mundo ficcional no qual se encontra inserido, pois há modos de negociar a criação com desempenho no jogo, por exemplo ao estabelecer relações entre a função e a apresentação dele aos outros. [...] A realização das modificações, as motivações, e os elementos distintivos variam conforme a intenção pessoal de cada jogador. No entanto, todas influenciam o posicionamento perante à narrativa, a outros usuários e personagens. (CAETANO, 2013, p.435)

Sheldon (2012) e Novak (2017) apontam o “Desenvolvimento” como uma característica bastante relevante nos jogos de RPG, podendo ser interpretado como uma das recompensas por cumprir objetivos e metas do jogo, aprimorando sua jogabilidade. Este, geralmente, é associado ao aumento de estatísticas nas personagens como experiência, força e habilidades disponíveis (NOVAK, 2017).

Os “atributos” ou “estatísticas” são números quantificados, cuja função é dar o *feedback* ao jogador quanto ao progresso da personagem e ser um comparativo entre estas; geralmente representados por habilidades físicas e cognitivas como saúde, força, agilidade, inteligência, etc. Desse modo, o jogador é capaz de julgar as personagens que se sobressaem às outras e tomar escolhas baseadas em sua opinião. Os jogos da franquia Pokémon, por exemplo, demonstram esse recurso de forma bem clara ao jogador; através do ganho de pontos de experiência mensuráveis, após o êxito nas batalhas. Assim, ao adquirirem pontos suficientes, os monstros treinados pelo jogador atingem um número quantificável chamado Nível. O acúmulo deste os proporciona atributos melhores, ataques mais fortes, e até a evolução para outras formas (Figura 3).

Figura 3 - Atributos, ganho de experiência e evolução em Pokémon Fire Red



Fonte: Disponível em: <<https://bit.ly/2H1v1gp>> <<https://i.imgur.com/82vkSCw.png>>
<<https://www.kirsle.net/creativity/articles/fire-red/065.png>> Acesso em 25 de maio de 2018

Em um jogo de RPG, o recurso “Habilidade” possibilita a distinção dentre as personagens, permitindo ao jogador uma experiência diferenciada conforme controla diferentes personagens. Para Sheldon (2012, p.100) elas “satisfazem uma dupla função: são uma recompensa por completar um nível e, quase certamente, serão necessárias para superar um obstáculo mais à frente do jogo” e também funcionam como forma de equilibrar o jogo. Estas podem ser diferenciadas por habilidades físicas, tipos de arma e armaduras utilizadas em combate, poderes especiais, capacidades atribuídas à uma raça ou classe e outros. Os últimos citados, raça e classe, também possibilitam a distribuição de diferentes conjuntos e níveis de habilidades (NOVAK, 2017, p.181).

Sheldon (2012, p.104) explica que as “raças” de um RPG, diferente da aplicação no mundo real (asiática, negra, européia, etc.), são utilizadas para distinguir seres humanos e não humanos — como os elfos e anões, demônios e outros seres mitológicos; ou inclusive animais. O autor também reforça a tradição desse tipo de jogo, onde a variedade das raças permite atribuir características exclusivas a elas, envolvendo vantagens e fraquezas em relação às outras; assim como afinidades em desempenhar determinadas classes ou profissões. Comumente, estas são introduzidas pela narrativa do jogo ou, dadas ao jogador como opção de escolha na criação de uma personagem. Estas podem ser observadas em *World of Warcraft*, desenvolvido pela *Blizzard Entertainment* e consagrado como um dos MMORPGs mais populares do tipo, o qual conta com mais de dez raças disponíveis ao jogador, vistas na imagem a seguir:

Figura 4 – Raças de Word of Warcraft



Fonte: Blizzard Entertainment, 2018. Disponível em:

<http://4.bp.blogspot.com/_Bepjh5euCUM/TKFcs2f1C8I/AAAAAAAAAJk/phhskxejyg0/s1600/racesxd0.jpg> Acesso em 25 de maio de 2018

O termo “Profissão” ou “Classe”, nos jogos de RPG, é um método utilizado para designar as especialidades de diferentes personagens; encontrando-se associadas às habilidades, aptidões, poderes, manejo de determinadas armas e outras características. Assim como as raças, as classes também apresentam pontos fracos e fortes e diferenças na distribuição de atributos. Entre as classes mais tradicionais de um RPG encontram-se: o espadachim, o qual empunha uma espada para o combate; o mago, um conjurador de feitiços dotado de poderes mágicos; e o arqueiro, portando um arco e flecha. No jogo *Grand Chase*, as classes são usadas para distinguir personagens em termos de habilidade, atributos e uso de armas; visto na figura 5, a qual exhibe as classes Espadachim, Arqueira e Maga.

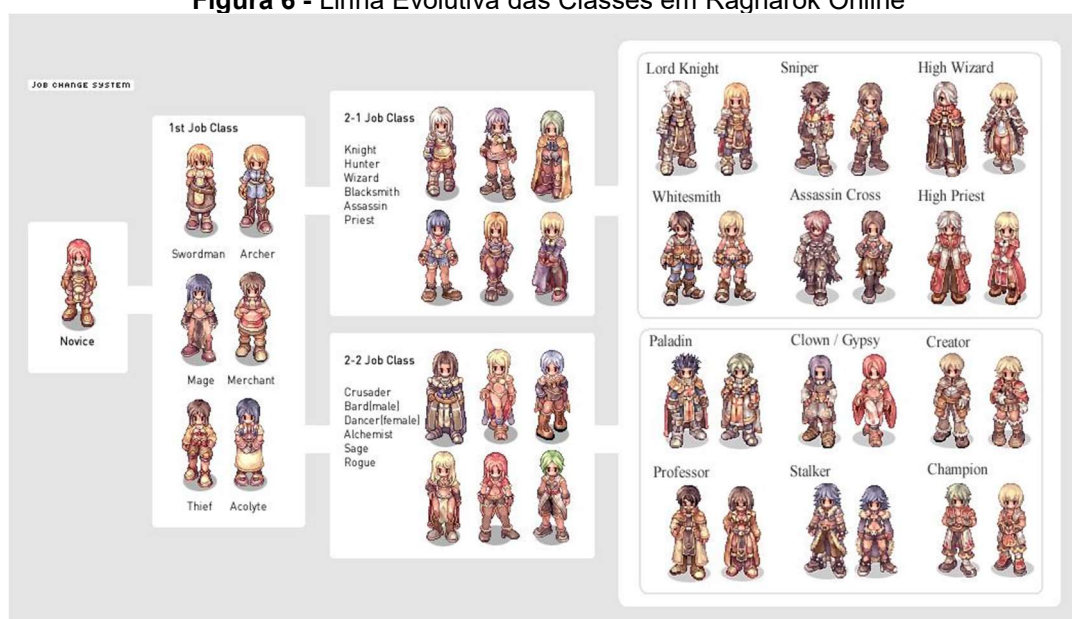
Figura 5 – Captura de tela do jogo Grand Chase



Fonte: KOG, 2018

Simultaneamente, o desenvolvimento de uma personagem pode ou não se manifestar através de sua realização profissional, onde as classes podem ser subdivididas em níveis progressivos ou divergentes. Em jogos de RPG e MMORPG, é possível não só o progresso linear de classes, como também o desenvolvimento multilinear ou a mescla de ambos; permitindo ao jogador a livre escolha do desfecho da narrativa de sua personagem, assim como suas habilidades e atributos. Em *Ragnarok Online*, o avatar do jogador inicia como um 'Aprendiz', possuindo a decisão de evoluir para diversas classes ao longo de sua jornada (Figura 6).

Figura 6 - Linha Evolutiva das Classes em Ragnarok Online



Fonte: Site Level Up! Fórum Oficial Ragnarok, 2016. Disponível em: <<http://i67.tinypic.com/2nip7up.jpg>> Acesso em 25 de maio de 2018.

Similarmente, a narrativa da personagem Rena, de *Elsword*, sofre alterações de acordo com sua especialização em combate, de uma entre três diferentes linhas evolutivas possíveis (Figura 7).

Figura 7 - Introdução à Mudança de Classe da Personagem Rena em *Elsword*



Fonte: Site Level Up! Fórum Oficial *Elsword*, 2013. Disponível em: <<https://bit.ly/2suMwRk>> Acesso em 25 de maio de 2018.

Ressalta-se também que o termo “Profissão” pode coexistir com as Classes de um MMORPG, sendo mais voltado para aptidões externas às práticas de combate como a capacidade de encontrar tesouros, habilidades de forja e criação de poções mágicas ou práticas de comércio; sendo tradicionalmente o explorador, ferreiro, alquimista e o comerciante.

Resumidamente, é observada a seguir, um quadro contendo os conceitos a respeito das personagens de um RPG e de um MMORPG, como forma de sintetizar as informações apresentadas (Quadro 1).

Quadro 1 – Aspectos dos personagens de RPG e MMORPG.

Desenvolvimento	O desenvolvimento de uma personagem acontece no decorrer do jogo, como recompensa à conclusão dos objetivos. Este ocorre tanto em perspectiva da narrativa, como da jogabilidade, onde estes a modificam progressivamente.
Estatísticas ou Atributos	Números quantificáveis que apresentam um <i>feedback</i> ao jogador, em relação ao desenvolvimento de sua personagem. Estes podem mensurar as características físicas ou cognitivas como Força, Inteligência; Saúde; Agilidade; Experiência entre outros. Também servem como um comparativo das personagens, ao jogador.
Habilidades	Traduzem-se como as habilidades físicas, tipos de arma e armaduras utilizadas em combate, poderes especiais ou capacidades atribuídas à uma raça ou classe. Também podem configurar-se como recompensas ou requisitos para o avanço do jogo.
Raça	As raças estão relacionadas à origem sociocultural da personagem, utilizadas para distinguir seres humanos e não humanos; como animais, seres mitológicos e outros. Estas podem apresentar habilidades e atributos distintos umas das outras, assim como afinidades às classes.
Classe	Distinguem às personagens das demais através de um conjunto de características como estatísticas, habilidades, aptidões, manejos de armas, poderes e outras capacidades. Ainda, estas podem representar, simbolicamente, o progresso da personagem, através das especializações de classe.
Profissão	Relacionam-se às Classes, servindo como um sinônimo. Quando ambas coexistem em um jogo, o termo 'Profissão' é, comumente, utilizado para especificar aptidões fora da dimensão dos combates. À exemplos de profissões tradicionais no RPG, observam-se os exploradores; comerciantes e ferreiros.

Fonte: Autor, 2018.

Conhecidos os aspectos dos jogos de RPG, MMORPG e das personagens destes, o tópico seguinte apresenta algumas características exclusivas ao MMORPG.

2.1.5 Características do MMORPG

A principal característica do MMORPG surge da interação social entre seus jogadores, a qual pode ser realizada através da cooperação ou da competição entre equipes com objetivos em comum. Esta é amplificada pelo acesso à internet, permitindo aos jogadores de todo globo terrestre interagir em um único mundo. A criação desta comunidade social, onde os jogadores são capazes de se inter-relacionarem também com tópicos externos ao jogo, é evidenciada por Novak (2017, p.95), ao descrever que “quando oferecem a possibilidade do jogo em equipe, os desenvolvedores estimulam a criação de amizades, reforçando assim a sociedade do game e aumentando a taxa de retenção dos jogadores”. Dentre as possibilidades de proporcionar tal interação social verifica-se a implementação de sistemas de comércio

ou trocas entre jogadores; ou a formação de equipes entre jogadores — denominadas “guildas” (ou *guilds*) — com interesses em comum, cujo objetivo é a assistência ou proteção dos seus membros (NOVAK, 2017, p.104).

Dentre outras características particulares do MMORPG, Novak (2017) e Sheldon (2012) apontam a Persistência como uma delas. Neste sentido, diferente de outros jogos multijogador cujo cenário apenas fornece um dado contexto, em sessões finitas; o MMORPG é contínuo e persiste 24 horas ao dia, onde tempo e espaço ocorrem mesmo na ausência de seus jogadores. Tal característica é fundamental para sua sobrevivência, visto que “o grande número de jogadores (que podem ou não estar jogando em determinadas horas do dia) afeta substancialmente a forma como esse tipo de game é desenvolvido e mantido” (NOVAK, 2017, p.94). Portanto, um método bastante comum para manter jogos deste tipo é a cobrança de uma taxa para realizar manutenções periódicas e manter o servidor do jogo ativo. Outros jogos também costumam veicular uma moeda paga na economia do jogo, sendo uma forma de conquistar recompensas facilitadas ou exclusivas para o jogador, motivando-o a pagar pelo conteúdo.

As manutenções periódicas também proporcionam outro aspecto fundamental desses jogos: a Continuidade. A mesma é descrita pelo desenvolvimento de novos conteúdos para jogo, sejam estes relacionados às personagens; novas *quests*; expansões de cenários para exploração, itens e recompensas ou acréscimos na narrativa do jogo. Dessa forma, o jogo disponibiliza desafios e recompensas constantes ao jogador, prendendo sua atenção e interesse ao jogo.

Por fim, dado seu caráter de mundo social, contínuo e persistente, os jogos MMORPGs são capazes de proporcionar uma imersão ao jogador; intensificada, principalmente, pela representação de papéis e sua inserção na narrativa do jogo; onde Sato (2009, p.45) define a imersão como uma

[...] propriedade que, a partir da interação que o ambiente virtual promove, faz com que o sujeito (interator) se integre a esse ambiente. Ou seja, o interator passa a participar efetivamente deste ambiente. Esta participação difere de interator para interator, pois cada um fará sua própria exploração e interpretação do ambiente [...]. A imersão está intimamente ligada à fantasia, à fuga da realidade para um mundo virtual (uma realidade virtual), podendo parecer até mais real que a própria realidade do mundo cotidiano.

Portanto, a imersão proporciona ao jogador uma fuga da realidade, inserindo-o em outra, a qual contém um universo com diversos elementos e outros jogadores com os quais este pode interagir e tomar decisões. Assim, para Murray (2003 apud SATO,

2009) tal interação é prazerosa, estimulando o jogador a continuar a jogar e explorar o mundo e outros objetos; além de aguçar sua criatividade e imaginação através da percepção. A narrativa, neste contexto, pode guiar o mesmo a executar determinada ação e responder às suas consequências; através de uma história de fundo onde este, por exemplo, deverá derrotar monstros para salvar o mundo. Ainda também, o MMORPG oferece uma liberdade ao jogador de criar suas próprias narrativas, seja por meio da personalização dos traços físicos, roupas etc. de seu avatar, assim como o mesmo pode correr pelo mapa fingindo ter visto um inseto. Portanto, a imersão promove um acréscimo importante à jogabilidade dos jogos digitais e dos MMORPGs, onde permeia uma relação dependente desta, por estes; para a retenção do público jogador e sobrevivência.

Assim, o próximo tópico busca aprofundar-se nos fundamentos da criação de personagens, tão importantes neste tipo de jogo, como maneira de proporcionar tal propriedade eficientemente.

2.2 O CONCEPT ART APLICADO AO DESIGN DE PERSONAGENS

Munari (1997) defende que a comunicação visual ocorre por meio de mensagens visuais, capazes de atingir a percepção humana em níveis sensoriais, cujo conteúdo atribui-se um valor. Quando esta é intencional, a mensagem da comunicação visual busca ser interpretada pela totalidade do significado pretendido pelo emissor, com intenções de transmitir algo. Com essa mesma visão, o processo de criação de uma personagem para um jogo digital não se resume apenas em uma ilustração ou desenho, segundo pensamento popular; mas também deve contemplar outros aspectos para transmitir, na totalidade da mensagem, o proposto pelo jogo e pela própria personagem.

Assim, o atual tópico introduz conhecimentos acerca do desenvolvimento de personagens para jogos, relacionando-os com a área do design; em paralelo com a aplicação de ferramentas que auxiliam neste processo, como o *concept art* e o documento de game design.

2.2.1 O Concept Art nos Jogos Digitais

O *concept art* é a maneira de representar, imageticamente, uma ideia ou conceito dos elementos artísticos contidos em filmes, jogos, animações e outros; o qual é utilizado para obter uma visualização gráfica inicial de projetos como personagens, cenários externos e internos, efeitos, objetos de cena, e expressões faciais (Figura 8). Segundo, Novak (2017), este possui quatro direções artísticas básicas em um jogo: o desenho (analógico ou digital), modelagem, texturização e a animação. Assim, a importância do *concept art* está relacionado à uma forma de fornecer a visualização de um jogo antes de sua produção — uma vez que sua criação envolve toda arte e os elementos a serem introduzidos no jogo — direcionada tanto à equipe de desenvolvimento (diretor de arte, ilustradores e programadores) como à potenciais patrocinadores e o público de jogadores.

Figura 8 – Concept art da personagem Bayonetta



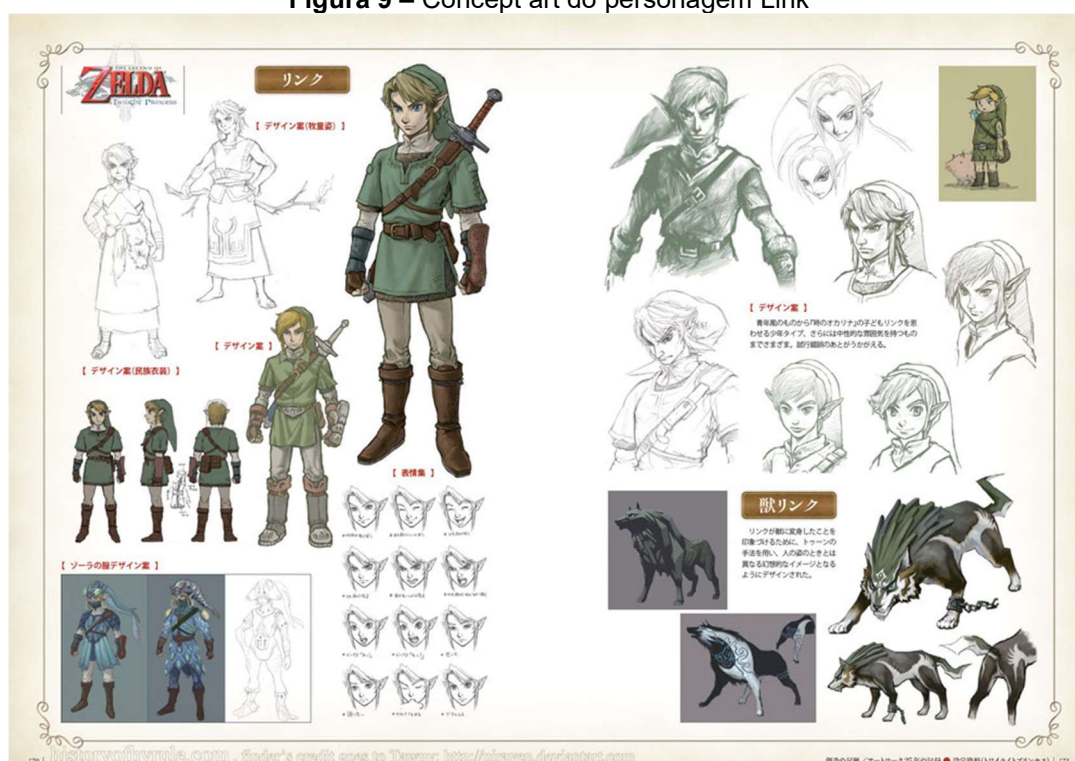
Fonte: PlatinumGames, 2009. Disponível em: < <https://www.platinumgames.com/official-blog/article/1278> > Acesso em 07 de julho de 2018.

Para mais, Novak (2017) acrescenta algumas considerações, analisando sua execução voltada às personagens de jogos digitais, onde

[...] devem ser mostrados de frente, de perfil, e de costas. Forneça também algumas simulações bidimensionais de telas do game mostrando seu ambiente e seus personagens principais. Descreva o estilo artístico que pretende usar no personagem e no cenário do game. Será semelhante ao de histórias em quadrinhos, gótico, realista, surrealista, surrealista, hiperrealista? (NOVAK, 2017, p.374).

Portanto, o *concept art* de personagem deve buscar uma representação efetiva e clara de todas as características físicas, psicológicas e sociológicas; as quais serão transmitidas através de sua anatomia e forma, expressões faciais, gestos, poses e silhuetas, indumentárias e acessórios, cores, texturas, escalas entre outros. No *concept art* do herói Link, observa-se sua representação em diferentes expressões e poses, como formas de exemplificar e explorar diversos contextos de uso (Figura 9).

Figura 9 – Concept art do personagem Link



Fonte: MIYAMOTO, S.; AONUMA, E.; HIMEKAWA, A. The Legend of Zelda: Hyrule Historia. USA: Dark Horse Books, 2013.

Da mesma forma, o *concept art* do Pokémon “Mimikyu” o representa em diversos ângulos, gestos e ações; buscando retratar possíveis comportamentos idealizados para sua implementação em jogos, animações e em outros produtos da franquia (Figura 10).

Figura 10 – Concept art do Pokémon “Mimikyu”



Fonte: The International Pokémon Company. Pokémon Sun and Pokémon Moon: The Official Alola Region Pokédex & Postgame Adventure Guide. USA: The International Pokémon Company, 2017.

Ressalta-se ainda, a independência do *concept art* em relação à qualidade, pois para Rezende (2016), Nakata e Silva (2013) basta que a mesma represente o projeto em desenvolvimento, como explicam “sua execução independe da técnica ou do nível de acabamento dando ao artista a liberdade para expressar todo o seu potencial abrangendo desde o mais grosseiro esboço até o trabalho em mínimos detalhes” (ibid, p.19). Ainda, este é concebido com base em um processo de desenvolvimento de acordo com as intenções do produto a ser entregue, no final. Portanto, segundo Rezende (2016, p.75) o *concept art* “necessita de uma análise bastante crítica inserida no processo, para tal análise é normal utilizar parte do processo de projeto do design, ou seja, utiliza-se metodologia projetual para gerar e analisar os resultados”.

Desse modo, para que a arte conceitual seja realizada de modo a representar fielmente o pretendido, Novak (2017) aponta a precedência de um documento contendo os dados principais da personagem — nome, descrição física, características da personalidade, antecedentes e história, e relevância à narrativa do jogo. Tais dados surgirão durante as etapas de metodologias projetuais, as quais serão observadas a seguir.

2.2.2 O Design de Personagens

A etimologia da palavra "design" tem origem do latim *de* + *signare*, o qual possui significado literal de dar significado ou designar. Somado ao conceito definido por Lobach (2001, p.14) como "o processo de adaptação do ambiente às necessidades físicas e psíquicas dos homens na sociedade" o design dispõe-se a suprir as necessidades e solucionar problemas do homem como sociedade; através de um conjunto de práticas sistemáticas encarregadas de criar sentido e função a algo. A concretização da ideia resultante, ocasionalmente, acaba por se materializar em um produto físico e tangível, mas não se limita a este, podendo ser configurada de outras formas como planos ou modelos. Para Seegmiller (2008), o design de personagens é uma forma de fazer arte, onde são aplicados os princípios da arte tradicional à uma ideia criativa. Ademais, o mesmo autor ao confrontar certas tendências de artistas em criar personagens, diretamente ilustrando-as sem algum direcionamento; defende que o design de personagens também possui habilidades fundamentais a serem desenvolvidas para obter êxito na criação de uma personagem, além de um processo estratégico para este.

Ante o exposto, pode-se compreender que tal processo para o design de personagens citado por Seegmiller (2008) é similar ao de metodologias projetuais de Design; onde Munari (2008) ressalta a importância da aplicação destas como forma de facilitar tal processo, pois "o método do projeto não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência. Seu objetivo é o de atingir o melhor resultado com o menor esforço" (p.10). Deste modo, as metodologias projetuais propostas por autores como Lobach (2001) e Munari (2008) sugerem etapas que permeiam entre a identificação e entendimento do problema; coleta de dados; geração de soluções; escolhas da melhor alternativa para desenvolvimento; e a finalização do projeto, onde serão gerados os resultados, os quais também podem receber uma etapa de avaliação. Ainda, Munari (2008) expõe que tal processo não é absoluto e nem definitivo, uma vez que podem ser agregadas outras etapas a fim de aprimorá-lo.

Entende-se, das metodologias de Lobach (2001) e Munari (2008), que a fase de identificação e definição do problema surge através de uma necessidade do homem; originada tanto de uma identificação desta por um designer ou uma empresa; assim como pode ser personificada pela demanda de uma empresa ao designer

(MUNARI, 2008). Além do mais, esta etapa também contempla uma coleta de dados, realizada para compreender o problema de forma detalhada.

Quando há conhecimento do problema e intenção de solucioná-lo, segue-se uma cuidadosa análise do mesmo. [...] na primeira fase do processo de design, é muito importante recolher todas as informações que se possam conseguir e prepará-las para a fase posterior de avaliação. Para isto é essencial a coleta de informações sobre o problema sem censuras. Todos os dados podem ser importantes, para a base sobre a qual se construirá a solução. (LOBACH, 2001, p.143).

Portanto, ao assumir que tal necessidade é a demanda do desenvolvimento de uma personagem, o designer de personagens deve conhecê-la em alguns aspectos envolvidos no processo de criação: onde a personagem será utilizada; onde será exibida; comportamento; existência ou ausência da habilidade de fala; interação com outras personagens e o ambiente inserido; recursos de animação; necessidade de apelo visual e outros (SEEGMILLER, 2008). Ademais, Seegmiller (2008) e Munari (2008) propõem o desmembramento do problema em partes menores, onde a resolução destes facilitará a resolução sistemática do problema central.

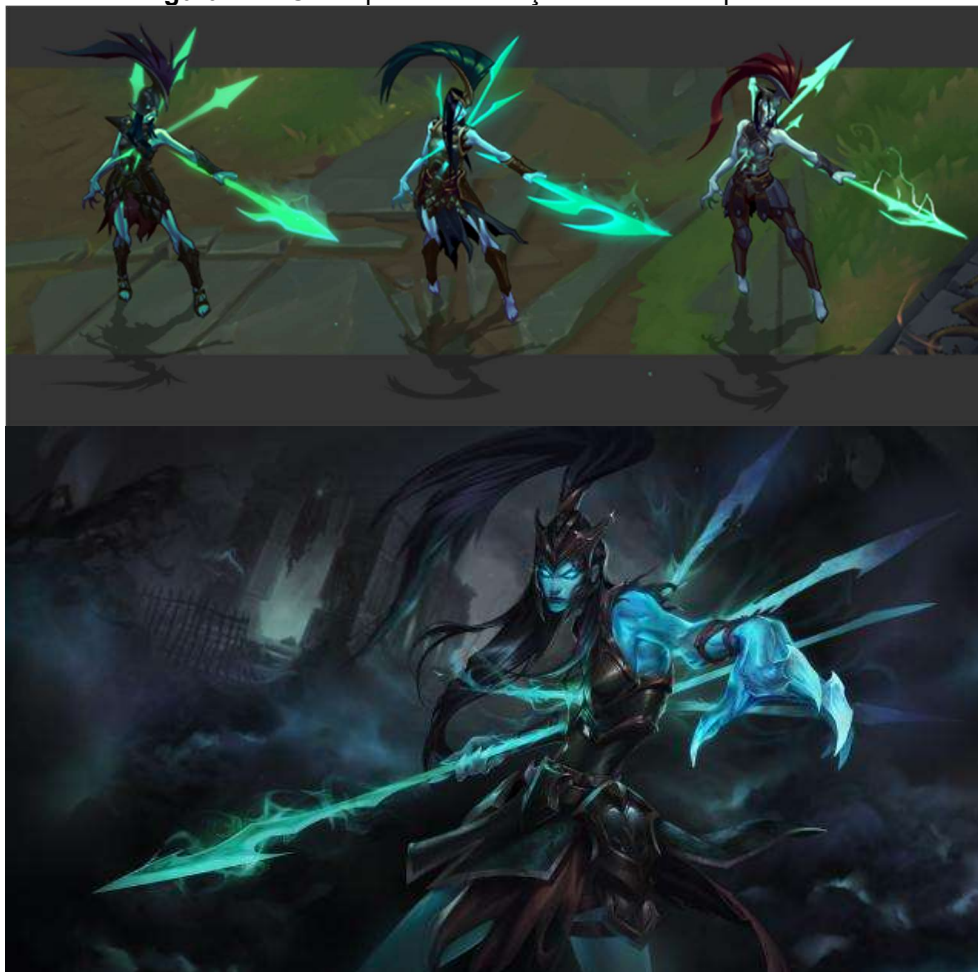
Conjuntamente, Sheldon (2012) destaca que o desenvolvimento de personagens deve possuir três eixos/dimensões — o “Físico”, “Sociológico” e “Psicológico”. O primeiro eixo, o físico, refere-se às características físicas da personagem refletidas em sua função e personalidade, com objetivo de ajustá-lo aos papéis no jogo. O eixo sociológico gera interesse e acrescenta peso à mesma, ao tratar de características que envolvem a história, escolaridade e inserção (local e cultural) da personagem. E por fim, o eixo psicológico é responsável por estruturar a forma de pensar da personagem seja em ações, atitudes, opiniões ou visões de mundo.

A etapa posterior à análise do problema, para Lobach (2001) e Seegmiller (2008) compete à geração de alternativas, onde serão geradas soluções para o problema identificado, através do preparo e concepção de esboços ou modelos tridimensionais. Munari (2008) também evidencia a presença dos esboços, ao longo do desenvolvimento do projeto, descritos como “[...] vários tipos de desenhos, desde o simples esboço para fixar um pensamento útil ao projeto até os desenhos de construção, perspectivas, axonometrias, desenho explodido, fotomontagens.” (p.57); sendo concebidos através de lápis, caneta e outros instrumentos.

A exemplo, para o desenvolvimento do jogo “*League of Legends*”, foram concebidas várias alternativas para a personagem Kalista, através de *concept arts*;

onde a partir destas, fora escolhida a que melhor se aproximava do conceito idealizado para receber a arte final da personagem (Figura 11).

Figura 11 – Concept art e Ilustração final da campeã Kalista



Fonte: Riot Games, 2014. Disponível em: <<https://na.leagueoflegends.com/en/news/game-updates/gameplay/champion-insights-we-are-spear-vengeance>> Acesso em 13 de agosto de 2018.

Desse modo, os esboços comunicam a forma e função ou fornecem instruções sobre modelos e detalhes do projeto. Assim, as ideias geradas serão avaliadas e será escolhida a alternativa que melhor contempla a solução ao problema; ou um conjunto destas a ser unificada em uma só solução; posteriormente, sendo desenvolvidos documentos contendo os detalhes e as ilustrações finais da personagem criada e a revisão destes com a proposta do projeto (SEEGMILLER, 2008).

O quadro 2 esquematiza um comparativo entre as metodologias apresentadas neste tópico.

Quadro 2 – Comparativo entre metodologias.

Processo de Design (LOBACH, 2001).	Metodologia Projetual (MUNARI, 2008)	Desenvolvimento de personagens (SEEGMILLER,2008)
1. Análise do Problema: a. Conhecimento do Problema; b. Coleta de dados; c. Análise das informações.	1. Problema; 2. Definição do Problema; 3. Componentes do problema; 4. Coleta de Dados; 5. Análise dos Dados;	1. Análise do Problema: a. Identificação e conhecimento do problema; b. Desmembramento do problema.
2. Geração de alternativas: a. Escolha dos métodos de solucionar problemas, produção de ideias, geração de alternativas.	6. Criatividade; 7. Materiais e Tecnologias; 8. Experimentação;	2. Criação de ideias que solucionam o problema;
3. Avaliação das alternativas: a. Escolha da melhor solução.	9. Modelo; 10. Verificação;	3. Escolha da melhor ideia;
4. Realização da Solução: a. Configuração dos detalhes; b. Desenhos técnicos, desenhos de representação; c. Documentação do projeto; d. Revisão do resultado.	11. Desenho de construção; 12. Solução.	4. Ilustração da personagem; 5. Avaliação dos resultados.

Fonte: (LOBACH, 2001; MUNARI, 2008; SEEGMILLER, 2008). Adaptado pelo autor, 2018.

O *concept art*, no contexto apresentado, é capaz de configurar-se tanto como um dos produtos resultantes dos esboços concebidos durante o processo, mas também, como o produto final da metodologia aplicada. Estes serão encaminhados aos desenvolvedores do jogo, onde a personagem ganhará vida ao receber as ilustrações finais, modelos 3d, animações ou será programada para inserção no jogo.

Uma vez exposta a importância da metodologia no processo do design de personagens, identifica-se a análise da narrativa de jogos como uma das formas de coletar dados e entender o problema apresentado. Com esse pensamento, considera-se fundamental o conhecimento de teorias relacionadas à narrativa, como forma de enriquecer o processo de concepção das personagens de um jogo digital. Assim, as mesmas far-se-ão presentes no tópico a seguir.

2.2.3 A Narrativa no Contexto do Design de Personagens

A narrativa é um recurso bastante utilizado, desde os primórdios da humanidade, em diversas formas de entretenimento. De acordo com Sheldon (2012), a mesma potencializa o jogo digital, pois alcança o espírito humano e o envolve com emoções. Assim, enquanto o jogo proporciona ao jogador um papel ativo na narrativa, esta é capaz de perdurar fora do jogo e permite uma experiência de entretenimento interativa. Com este pensamento, serão exploradas algumas teorias acerca da estrutura narrativa e de seus personagens.

Os estudos relacionados às estruturas narrativas surgiram da análise de seus elementos sob o ponto de vista do Formalismo Russo, influente escola de crítica literária. De tal modo, tais estruturas apresentam fórmulas e métodos, os quais podem auxiliar e garantir o envolvimento emocional do público.

Uma das estruturas mais tradicionais, segundo Novak (2017) é o roteiro em três atos, enfatizada por comunidades de roteiristas de Hollywood. Nesta, a base é situada em um começo, onde apresenta-se o problema do personagem principal; o meio, sendo expostos os conflitos para a solução do problema; e o fim, onde o mesmo é resolvido.

Começo (Ato I): As histórias mais interessantes começam situando o público no meio da ação ou no drama. [...] O objetivo é capturar a atenção da audiência. [...] A história deve introduzir esse problema imediatamente.

Meio (Ato II): O meio da história concentra-se nos obstáculos que impedem o personagem de resolver o problema introduzido no Ato I [...] A tensão dramática da narrativa é concentrada nesse ato.

Fim (Ato III): A história termina quando o problema introduzido no Ato I é solucionado. Normalmente o personagem deve enfrentar e remover sistematicamente cada obstáculo do Ato II para chegar a essa solução. (NOVAK, 2017, p. 125).

Portanto, no âmbito do jogo digital, o Começo encarrega-se de apresentar personagem e narrativa ao jogador, enquanto este descobre o jogo; o Meio ao mesmo tempo que intensifica o conflito vivenciado pelo jogador no jogo, pode ou não explorar o desenvolvimento da personagem; e o Fim realiza o desfecho deste e da narrativa, através do alcance do objetivo do jogo.

Outra estrutura narrativa é o conceito de Monomito, introduzido por Campbell (1989) e conhecido por “jornada do herói”. Esta descreve um percurso padrão de um herói fictício, presente em todos as lendas e mitos; cuja fórmula é representada pelas partes principais Separação, Iniciação e Retorno.

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas — forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 1989, p.18).

Nesta visão, complementada por Sheldon (2012) e Novak (2017), compreende-se que na Separação ou Saída, o herói é convidado à aventura e deixa sua comunidade. Este pode ser tanto uma personagem sem importância; alguém de *status*, mas sem o reconhecimento de herói; ou um indivíduo sem feitos notáveis. Assim, este é confrontado pela figura do mentor ou da busca de alguém por ajuda. Em seguida, a Iniciação representa todo percurso do herói em busca de seu objetivo, seja físico ou moral. Sheldon (2012), além disso, aponta sua potencial exploração nos jogos digitais; por conta da necessidade de mudança do herói, diretamente ligada à sua progressão. Por fim, o Retorno marca a realização da tarefa encarregada ao herói através da superação de uma grande prova. A mesma também o concede recompensas, aclamação e a paz de espírito; onde a experiência da jornada resulta na mudança significativa de seus valores e percepções de mundo, servindo como uma viagem de autodescoberta.

Baseando-se nos três principais atos da Jornada do herói, Vogler (2006) propõe a Jornada do escritor, estrutura voltada à criação de roteiros cinematográficos. Nesta, são descritas 12 etapas, enfrentadas pelo herói, as quais o mudam irreversivelmente antes de seu retorno; explanadas no quadro 3.

Quadro 3 – Etapas da Jornada do Escritor

1. Mundo Comum	O mundo comum e a vida cotidiana são introduzidos no contexto. Um erro ou desordem destes pode ser o ponto de partida para motivar a jornada.
2. Chamado à aventura	A apresentação da personagem principal, onde o destino o introduz a um mundo alternativo, convidando-o à jornada e impondo a busca de algo.
3. Recusa ao chamado	O herói recusa ao chamado, recusando-se a renunciar seus interesses próprios, porém, sente-se desconfortável com tal recusa.
4. Encontro com o mentor	O agente mentor prepara o herói para os desafios, seja fornecendo conhecimentos ou artifícios para o auxiliar.
5. Travessia do Primeiro Limiar	A jornada inicia-se após o herói absorver as informações do agente mentor, deixando a recusa de lado. Por fim, este aceita o chamado e ingressa no mundo alternativo.
6. Teste, aliados e inimigos	São apresentados aliados, inimigos ao herói, além de desafios que testam sua determinação e o proporcionam experiência.
7. Aproximação da caverna oculta	A continuidade de desafios mais intensos e períodos de tensão e deslumbramento preparam o herói a provação final.
8. Provação	O herói deve confrontar seu maior obstáculo, onde a batalha é levada ao ápice, colocando-o em vulnerabilidade e gerando suspense.
9. Recompensa (Posse da espada)	O herói adquire uma recompensa fundamental para seu progresso.
10. O caminho de volta	O herói inicia seu retorno ao mundo comum, mas sofre as consequências de ter enfrentado seu desafio.
11. Ressurreição	Encarado como um renascimento da provação e o clímax, este coloca o herói em risco de vida novamente. Nesta etapa, o herói mostra todo seu desenvolvimento ao longo da jornada e “renasce” como alguém totalmente formado.
12. Retorno com o elixir	O herói retorna ao mundo comum na posse do “elixir” (tesouros ou lições do mundo alternativo), o qual trará benefícios para o mundo comum.

Fonte: Vogler, 2006. Adaptado pelo autor, 2018.

Apesar de ambas fórmulas contribuírem para a construção de uma narrativa apelantes à emoção em um jogo, Novak (2017) adverte que estas devem ser encaradas como diretrizes básicas a serem enriquecidas, para não tornar as histórias tediosas e repetitivas. Outro fator a considerar está em seus focos serem voltados à uma personagem principal; onde narrativas envolvendo mais de uma personagem principal — as quais são bastante recorridas em jogos como os MMORPGs — não possuem o mesmo comportamento estrutural.

Sheldon (2012) também discute a Verossimilhança como forma de proporcionar um ponto de referência ao jogador. Esta define-se como a “aparência de verdade ou a qualidade de parecer ser verdadeiro. É a imitação da realidade de tal modo que seja percebida como real” (ibid. p.209). Sua forma de trazer a realidade do

jogo mais próxima ao jogador também é uma forma de evitar que a criação de um universo ou narrativa estendam-se, causando o sentimento de estranheza ao mesmo.

O autor ainda acrescenta que esta pode ser criada através da consistência do mundo, pois “uma vez definidos o tema, um grupo de personagens ou ainda o estilo de uma história, todo o resto se encaixa, basta sermos fiéis a esse elemento. [...] os elementos criam sugestões para si graças à estrutura consistente que construímos e mantemos.” (SHELDON, 2012, p.209). Com base nestas, o jogo da Nintendo “*Super Mario Odyssey*” (Figura 12) introduz um próprio universo ao jogador que, apesar da presença de elementos como a fantasia e a magia, não deixa de conter a verossimilhança; seja pela presença no jogo de gravidade e outras leis da física, a mecânica de fôlego da personagem ao mergulhar em ambientes com água, ou a ambientação de cada reino (as fases do jogo) remetente à geografia e períodos históricos, entre outros aspectos.

Figura 12 – Super Mario Odyssey



Fonte: Nintendo, 2017. Disponível em: <https://cdn02.nintendo-europe.com/media/images/10_share_images/games_15/nintendo_switch_4/H2x1_NSwitch_SuperMarioOdyssey.jpg> Acesso em 15 de junho de 2018.

Na narrativa do jogo digital também se encontram presentes alguns arquétipos e estereótipos, os quais influenciam a experiência e percepção do jogador de forma positiva ou negativa. Estes serão discutidos no tópico a seguir.

2.2.4 Os Arquétipos e Estereótipos nos Jogos Digitais

Do campo da psicologia, Jung (2002) introduz o conceito de inconsciente coletivo, similar ao inconsciente psicológico. Enquanto o psicológico é relativo a

conteúdos já existentes, reprimidos na consciência; o inconsciente coletivo possui conteúdos hereditários, externos à mente, os quais são baseados em arquétipos. Estes, por sua vez, são constituídos em padrões universais de personalidade pré-definidas da raça humana, presentes em todo tempo e lugar.

Conjuntamente, Vogler (2006) a partir do conceito de arquétipo, defende que estes se fazem presentes em uma narrativa, além de ressaltar sua importância para a construção desta pois

[...] o conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou função dos personagens em uma história. Se você descobrir qual a função do arquétipo que um determinado personagem está expressando, isso pode lhe ajudar a determinar se o personagem está jogando todo o seu peso na história (VOGLER, 2006, p.49).

A partir da análise dos arquétipos como função, o autor supracitado defende que estes não são papéis rígidos em uma personagem; e semelhante às máscaras, conseguem desempenhar sua função temporariamente como forma de obter certos efeitos e libertar a criação narrativa. Assim, uma personagem é capaz de apresentar qualidades de mais de um arquétipo, em diferentes períodos da história. Ademais, Vogler (2006) visualiza estes como símbolos personificados da personalidade humana, sendo também considerados como facetas do herói.

Outra maneira de encarar os arquétipos clássicos é vê-los como facetas da personalidade do herói (ou do escritor). Os outros personagens representam possibilidades para o herói — boas ou más. Às vezes um herói percorre uma história reunindo e incorporando a energia e os traços de outros personagens. Aprende com eles e vai fundindo tudo até chegar a ser um ser humano completo, que pegou algo de cada um que foi encontrando pelo caminho (VOGLER, 2006, p.49)

Deste modo, Vogler (2006) e Novak (2017), destacam os principais arquétipos propostos por Jung (2002), voltados à aplicação na narrativa e personagens de jogos, organizados no quadro 4.

Quadro 4 – Principais arquétipos

Herói	O arquétipo do herói é constituído pelo ego, a identidade pessoal. A busca pela identidade e totalidade deste ego é, portanto, representada por uma jornada. Este também possui qualidades com as quais um indivíduo se identifica e se reconhece nele; como desejos, raiva, desespero etc. Nas narrativas e nos jogos este é, comumente, a personagem central o qual desencadeará maior parte das ações.
Sombra	Representam os sentimentos reprimidos e escondidos de um indivíduo, que o prejudicam e ameaçam sua integridade; sendo uma parte obscura sempre confrontada. Na narrativa, é representada como o total oposto do herói — o antagonista ou vilão maior. A mesma conflitará em objetivos e ameaçará destruir o herói, também trazendo à tona o seu melhor por meio deste desafio.
Sábio ou Mentor	No inconsciente, este consiste no “Deus” existente em um indivíduo, aspecto dotado de maior sabedoria e nobreza. O mesmo também é visto como a aspiração máxima do herói, relacionado à imagem dos pais de uma criança, por exemplo. Este, nos mitos e histórias, é representado por uma figura que auxilia o herói em sua jornada seja compartilhando sua experiência, protegendo ou concedendo-lhes dons.
Guardião do Limiar	Representam os obstáculos comuns do mundo ou da própria mente do indivíduo como respectivamente a opressão, azar, preconceito, hostilidade; e neuroses, dependências, vícios e outras limitações psíquicas. O guardião, portanto, impede o progresso da jornada do herói até que este prove seu valor, perante à tal obstáculo. Ainda, nos jogos estes, geralmente, são representados como servos da sombra.
Arauto ou mensageiro	São agentes que anunciam uma necessidade de mudança, como a figura de um sonho, pessoas reais ou ideias. Na narrativa e nos jogos, estes — figuras positivas ou negativas — motivam e desencadeiam as ações do herói, chamando-o à jornada ao propô-lo um desafio.
Camaleão	No inconsciente, é a projeção das qualidades femininas (<i>anima</i>) e masculinas (<i>animus</i>) de um indivíduo em uma balança, essenciais para a sobrevivência e equilíbrio interno. Portanto, na história e no jogo, este encontra-se em constante mudança sob o ponto de vista do herói, trazendo dúvida e suspense. Assim, o mesmo é representado por uma figura misteriosa, da qual não se sabe ser aliada ou hostil.
Pícaro ou Trapaceiro	Provocam o cômico, introduzindo mudanças e transformações sadias. Estes possuem como função trazer um alívio cômico à narrativa, quebrando a tensão dramática. Ainda, podem ser neutros, aliados ou inimigos; trabalhando para o herói ou a sombra, ou atores independentes.

Fonte: (JUNG, 2002; VOGLER, 2006; NOVAK, 2017) Adaptado pelo Autor, 2018.

A importância dos arquétipos, neste quesito, é capaz de transformar as histórias em metáforas da realidade humana, onde suas personagens incorporam qualidades universais arquetípicas, aproximando-se e reforçando sua conexão com o espectador. Em um jogo, estes permitem que uma representação arquetípica da personagem atinja o jogador, fazendo com que o mesmo se veja representado por esta e o torne mais imerso no universo do jogo.

Ainda, estes não devem ser confundidos com a noção de Estereótipo, o qual Sheldon (2012, p.60) descreve como “retrato generalizado e não contextual de um indivíduo que não leva em conta as qualidades únicas que todos os indivíduos

possuem”. Babha (1998) os encaram como uma simplificação e falsa representação de dada realidade, onde a negligência da existência de diferenças provoca equívocos de representação, visto que o mesmo

É uma simplificação porque é uma forma presa, fixa, de representação que, ao negar o jogo da diferença (que a negação através do Outro permite), constitui um problema para a *representação* do sujeito em significações de relações psíquicas e sociais (BABHA, 1998, p.117).

Paralela à tal visão, Arendt (2007 apud VENÂNCIO; FARBIARZ, 2016) estabelece que o preconceito possui relação com a experiência não revista no passado, o qual utiliza-se da formulação de juízos pré-concebidos ou na negação de revisão destes; o qual acaba por gerar tais estereótipos pautados em uma visão preconceituosa do Outro. Assim, infere-se que representações problemáticas estão associadas à uma visão preconceituosa, difundida por meio de estereótipos presentes na estrutura social.

Ademais, Sheldon (2012) reconhece a existência destes em alguns tipos de jogos, durante a criação da personagem do jogador, principalmente no RPG, onde classes como clérigos são reconhecidas por sua benevolência; ou na associação feita entre a raça dos elfos e a profissão de arqueiro. Assim, o autor defende que ainda que possam apresentar pontos vantajosos para construção das personagens, a maioria, acaba por diminuir a experiência global e suprimir qualquer possibilidade de crescimento ou desenvolvimento destas; visto que sua natureza previsível frustrará o jogador.

Um dos estereótipos mais comuns é o da donzela em perigo, onde o jogador é encarregado de salvar ou proteger uma figura do gênero feminino, geralmente, identificada por uma bela mulher, princesa de um reino ou filha de alguém importante. Nestas personagens, portanto, observa-se uma representação fragilizada a qual sofre um processo de objetificação à medida em que são reduzidas à uma conquista/recompensa ao herói, tornando-se seu par romântico. À exemplo, no jogo *Donkey Kong*, a personagem *Jumpman* deve resgatar sua namorada *Lady* de um macaco gigante chamado *Donkey Kong*, ao mesmo tempo que enfrenta alguns obstáculos (figura 13).

Figura 13 – Captura de tela do jogo Donkey Kong



Fonte: Site RetroGames, 2018. Disponível em: <
https://www.retrogames.cz/games/001/NES_01.gif> Acesso em 13 de julho de 2018.

A participação da donzela *Lady* é resumida em ser salva do perigo pelo herói, levando em consideração que o jogo não fornece informação adicional sobre a mesma. A temática da donzela em apuros presente em jogos como *Donkey Kong*, *Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda* entre outros os torna clichê aos olhos do jogador, além de abrir espaço para uma discussão sobre o fetichismo da mulher nos jogos digitais através da propagação do estereótipo sexualizado feminino. Para Amorim et al. (2016), se evidenciam nestes, representações do gênero feminino com corpos de proporções exageradas ou vestimentas minimamente inadequadas, os quais são encarados como atributos negativos, principalmente, pelo público feminino. Como a personagem Ivy Valentine de *Soul Calibur IV*, vista na figura 14.

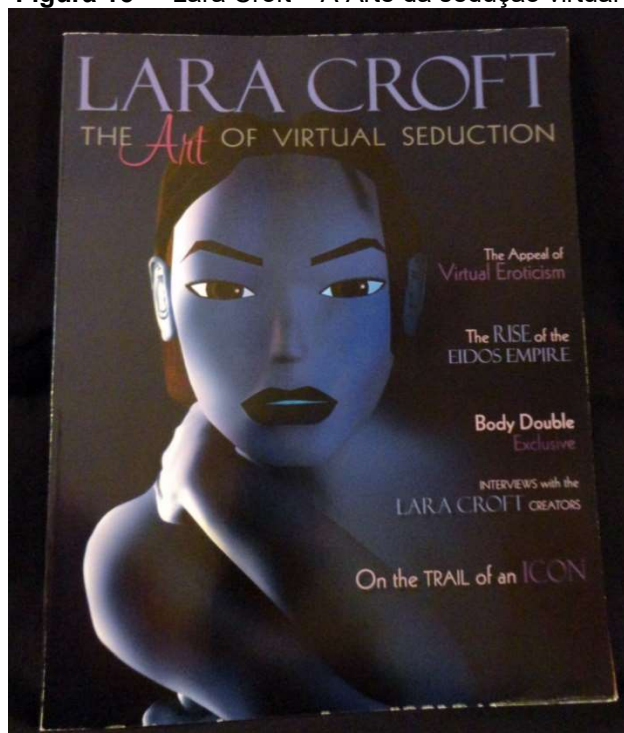
Figura 14 – Ivy Valentine



Fonte: Site Soulcalibur Wiki, 2018. Disponível em: <
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/0/0e/Ivy_Valentine.png/220px-Ivy_Valentine.png>
 Acesso em 14 de julho de 2018.

Ainda, segundo Amorim et al. (2016), estes surgem em um contexto onde os desenvolvedores buscavam agradar ao público masculino, o qual era superior ao feminino em números, explicando os jogos voltados a estes. À exemplo, a personagem Lara Croft (*Tomb Raider*) exerce a profissão de arqueóloga e deve explorar catacumbas e ruínas ao redor do mundo em busca de artefatos; onde a mesma, apesar de ser tida como uma mulher forte e independente é apresentada em materiais publicitários com ênfase em sua beleza e sensualidade, observado na figura 15.

Figura 15 – “Lara Croft – A Arte da sedução virtual”



Fonte: FLEMING, 2018. Disponível em: <
<https://www.tombraiders.net/katie/screenshots/auction/22.jpg> > Acesso em 14 de julho de 2018.

Entretanto, após o aumento do consumo de jogos digitais pelo público feminino, cujos números Amorim et al. (2016) e Novak (2017) apontam ter ultrapassado o masculino; as empresas desenvolvedoras de jogos passaram a dedicar sua atenção para tal parcela de mercado. Também, outro fator que influenciou nesta decisão foi o aumento do número de mulheres trabalhando como desenvolvedoras de jogos. Isto permitiu à personagens como Lara um processo de humanização ao longo dos anos, o qual aproximou-a da realidade e a distanciou dos padrões estéticos humanamente inacessíveis (Figura 16).

Figura 16 – Lara Croft ao longo dos anos.



Fonte: Site DELIRIUM NERD, 2018. Disponível em: <https://blognaesquina.files.wordpress.com/2017/05/daniel-5.png?w=768&h=214> Acesso em 14 de julho de 2018.

Logo, conclui-se que os estereótipos são capazes de impactar negativamente na jogabilidade de um jogo, assim como permitem gerar representações que não condizem com a realidade, as quais podem ser depreciativas e difusoras de preconceitos. Portanto, será dada a continuidade na exploração acerca da representatividade da Amazônia nos jogos, no tópico seguinte, a fim de identificar possíveis estereótipos relacionados à região.

2.3 A REPRESENTAÇÃO DA AMAZÔNIA NOS JOGOS DIGITAIS

Ao tratar-se das representações concebidas da Amazônia, identificam-se diversos aspectos e formas possíveis, graças às diferentes formas de atribuir significado para a região; contidas em coletivos de diferentes culturas; onde os indivíduos inseridos nesta, compartilham características similares do processo de representação. Este fenômeno é reconhecido por Hall (2003), onde

Assim como as pessoas que pertencem à mesma cultura devem dividir um mapa conceitual similar, estes também devem compartilhar dos mesmos modos de interpretação dos signos de uma linguagem, pois somente desta forma os significados podem ser efetivamente trocados entre as pessoas. (HALL et al., 2003, p.19, tradução nossa).⁴

Com este fator em mente, o autor aborda em sua definição, a importante premissa de que as coisas — objetos, pessoas, fenômenos, no mundo — não possuem denominação verdadeira ou final; uma vez que, é a sociedade — através da cultura humana — que atribui os significados para estes. Consequentemente, os

⁴ Just as people who belong to the same culture must share a broadly similar conceptual map, so they must also share the same way of interpreting the signs of a language, for only in this way can meanings be effectively exchanged between people (HALL et al., 2003, p.19).

significados nunca serão os mesmos, ao se observar diferentes culturas, visto que estas diferem de uma para outra em seus códigos — os meios utilizados para atingir, classificar e interligar os significados (HALL et al., 2003).

A partir deste pensamento, o presente tópico investiga as formas como a Amazônia vem sendo representada, no âmbito dos jogos digitais. Para tanto, antes é necessário compreender como representação e representatividade se constituem nestes ambientes, assim como sua importância, os quais serão esclarecidos a seguir.

2.3.1 Representação e Representatividade

O significado de representatividade é diretamente relacionado à definição de representação, vez que segundo a definição vernácula do dicionário, é do caráter do que é representativo — qualidade própria de representar uma pessoa, grupo, comunidade ou interesses; relativo à representação. Desta maneira, com base na definição de jogos discutida anteriormente; aponta-se a representação como um dos aspectos que os definem. Esta, ainda, possui influência maior e essencial nos jogos de RPG, onde o jogador incorpora papéis e toma decisões baseadas em tal personificação criada. O presente tópico busca desvendar a importância da relação entre representatividade nos jogos digitais e o jogador, a partir da exploração dos conceitos de representação e representatividade.

A representatividade é a qualidade própria de um objeto representativo, o qual é capaz de refletir indivíduos singulares ou coletivos e seus interesses; sendo importante, portanto, a compreensão do funcionamento e significado de representação para compreensão de representatividade. Hall et al. (2003) parte do princípio básico de que toda representação é a produção de significado através da linguagem. Este em seguida, reforça o conceito com duas definições presentes em um dicionário: onde representar algo é descrevê-lo ou retratá-lo através de uma linguagem, a fim de colocar uma imagem deste diante da mente ou dos sentidos; e o de representar significando simbolizar ou ser exemplar. Observado estes dois processos, o autor citado defende a existência de dois sistemas de representação. O primeiro composto por todos os tipos de objetos, pessoas e fenômenos; correlacionados com um conjunto de conceitos e ideias contidas na mente humana —

o mapa conceitual. O segundo é dependente do resultado de um conjunto de correspondências entre o mapa conceitual de um indivíduo e um conjunto de signos, organizados em línguas que representem tais conceitos. Assim, a relação entre “coisas”, conceitos e signos contribuem para processo de significação da linguagem, ou seja, a representação (HALL et al., 2003). Conclusivamente, o referido autor define a representação como o processo onde os membros de uma cultura utilizam a linguagem (vista como qualquer sistema significante verbal ou não verbal) para produzir significado. Esta é capaz de retratar tanto o mundo “real” como o imaginário, como explicado a seguir:

Linguagens podem usar signos para simbolizar, retratar ou referenciar objetos, pessoas e eventos no chamado mundo “real”. Mas também podem referenciar coisas imaginárias e mundos fantasiosos ou ideias abstratas as quais não estão em senso obvio de acordo com o nosso mundo material (HALL et al., 2003, p.29, tradução nossa).⁵

O jogo digital, neste sentido, pode ser interpretado como o produto significante resultado de uma linguagem. Assim, seus elementos contidos são retratados através de uma linguagem, voltada ao jogador. A mesma linguagem, então, poderá representar tanto o real e convencional, como o imaginário e desconhecido, dentro do jogo.

Paralelamente, o termo representação social é introduzido por Moscovici (2007, p.28), com objetivo de assimilar as maneiras como indivíduos coletivos constituem e reforçam sua identidade, através de conhecimentos plurais; e como estes influenciam suas práticas e pensamentos. De tal modo, este estudo encontra-se atrelado aos da psicologia social, onde pressupõe-se que indivíduos reagem aos fenômenos, pessoas ou acontecimentos; cuja compreensão consiste em um processamento de informações através da percepção.

Em outras palavras, nós percebemos o mundo tal como é e todas nossas percepções, ideias e atribuições são respostas a estímulos do ambiente físico ou quase-físico, em que nós vivemos. O que nos distingue é a necessidade de avaliar seres e objetos corretamente, de compreender a realidade completamente; e o que distingue o meio ambiente é sua autonomia, sua independência com respeito a nós, ou mesmo, poder-se-ia dizer, sua indiferença com respeito a nós e as nossas necessidade e desejos (MOSCOVICI, 2007, p.28).

⁵ Languages can use signs to symbolize, stand for or reference objects, people and events in the so-called ‘real’ world. But they can also reference imaginary things and fantasy worlds or abstract ideas which are not in any obvious sense part of our material world. (HALL et al., 2003, p.29).

Portanto, identifica-se na percepção, uma prática fundamental para o processo de assimilação total da realidade, e conseqüentemente, de compreensão do mundo em que o indivíduo está inserido. Moscovici (1982 apud SANTOS, 1994), ao analisar tal percepção em um ponto de vista social, afirma que o homem é encarado como uma máquina de processamento de informações; onde a mesma comete o “erro fundamental” — os “erros de atribuição cometidos por sujeitos capazes de construir um corpo de conhecimento objetivo”. Além do mais:

O homem é visto nessa abordagem como um "cientista imperfeito", segundo Moscovici (1982), que constrói teorias ingênuas sobre o outro (é o caso das teorias implícitas da personalidade) e apreende da realidade apenas os elementos que confirmam sua teoria ao invés de construir teorias falsificáveis, isto é, teorias que possam ser refutadas pela experiência - como são as teorias científicas (MOSCOVICI, 1982 apud SANTOS, 1994, p.134).

Santos (1994) também considera que o “erro fundamental” é uma consequência da representação do indivíduo acerca dos seres humanos e de grupos sociais, onde Moscovici (1982, p.134) decorre que "as representações elas próprias podem estar erradas, não duvido, mas não é uma questão de lógica ou uma questão psicológica, mas uma questão da história e da interpretação da nossa cultura". Apesar disso, a reprodução destas representações não é intencional ou idealizada pelos indivíduos. Estes apenas são influenciados e penetrados pela mesma, e as repassam de forma re-pensada, re-citada e re-apresentada.

Eu quero dizer que elas são impostas sobre nós, transmitidas e são o produto de uma sequência completa de elaborações e mudanças que ocorrem no decurso do tempo e são o resultado de sucessivas gerações. Todos os sistemas de classificação, todas as imagens e todas as descrições que circulam dentro de uma sociedade, mesmo descrições científicas, implicam um elo de prévios sistemas e imagens, uma estratificação na memória coletiva e uma reprodução na linguagem que, invariavelmente, reflete um conhecimento anterior e que quebra as amarras da informação presente (MOSCOVICI, 2007, p.37).

Conseqüentemente, Moscovici (2007) conclui que as representações são pressupostas inevitavelmente das interações humanas entre duas pessoas ou dois grupos sociais; onde estas ainda são capazes de influenciar o comportamento de um indivíduo, como expõe o autor

[...] que o que é importante é a natureza da mudança, através da qual as representações sociais se tornam capazes de influenciar o comportamento do indivíduo participante de uma coletividade. É dessa maneira que elas são criadas, internamente, mentalmente, pois é dessa maneira que o próprio processo coletivo penetra, como o fato determinante, dentro do pensamento individual. Tais representações aparecem, pois, para nós, quase como que objetos materiais, pois eles são o produto de nossas ações e comunicações (MOSCOVICI, 2007, p.40).

Partindo deste mesmo pensamento, Santos (1994) enxerga a representação social como “uma construção do sujeito sobre o objeto e não a sua reprodução, essa reconstrução se dá a partir de informações que ele recebe de e sobre o objeto”. Assim, estas são capazes de determinar os valores e ideias das visões compartilhadas por um mesmo grupo, delimitando assim, condutas indesejáveis ou admitidas (MOSCOVICI, 2007). Da construção de tal sujeito sobre o objeto, compreende-se um processo de construção de sua identidade. A Identidade, segundo Castells (1999, p.24), é um processo onde o significado é construído com base em atributos culturais ou um conjunto destes, inter-relacionados, prevalecido(s) sobre outras fontes de significado; onde a mesma

[...] vale-se da matéria-prima fornecida pela geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, pela memória coletiva e pelas fantasias pessoais, pelos aparatos de poder e revelações de cunho religioso. Porém, todos esses materiais são processados pelos indivíduos, grupos sociais e sociedades, que reorganizam seu significado em função de tendências sociais e projetos culturais enraizados em sua estrutura social, bem como em sua visão de tempo/espaço (CASTELLS, 1999, p.25).

A representação, ante ao exposto, está diretamente relacionada à identidade, uma vez que o indivíduo constrói uma auto-representação através da linguagem com qual possui contato, estabelecidas por estruturas sociais. O jogo neste sentido é capaz de conectar um jogador às suas representações; onde serão processadas as linguagens nele contidas a partir da percepção, tornando-se parte do repertório pessoal do indivíduo.

Os jogos, entretanto, também apresentam representações reorganizadas por tais tendências sociais e culturas enraizadas. Ainda, Castells (1999) distingue a identidade em três formas de construí-la sendo a *identidade legitimadora*, introduzida por instituições dominantes que buscam expandir sua dominação em relação aos atores sociais; a *identidade de resistência*, cujos atores sociais resistem coletivamente à uma opressão por conta de princípios diferentes ou opostos das instituições sociais, sendo assim desvalorizados; e a *identidade de projeto*, onde “os atores sociais, utilizando-se de qualquer tipo de material cultural, constroem uma nova identidade capaz de redefinir sua posição na sociedade e, ao fazê-lo, de buscar a transformação da estrutural social (CASTELLS, 1999, p.24).

Do ponto de vista da comunicação visual, discutida por Dondis (2007), a representação está contida em um dos três níveis da forma como a mensagem visual é interpretada, sendo os outros dois o abstrato e o simbólico. Todos estes se

encontram interligados entre si, mas também apresentam distinções; de modo a cada um possuir valor e capacidade distinta de uso para a criação de mensagens (DONDIS, 2007, p.86). A representacional, portanto, é fruto da experiência e da interpretação do ambiente; onde os objetos são identificados conforme formas gerais, características lineares e detalhadas. Assim, para a autora, a distinção entre estes objetos encontra-se no conhecimento de detalhes sutis como cores, proporção, tamanho, movimento e sinais específicos onde

[...] um determinado tipo de canário pode ter traços individuais específicos que o excluam de toda a categoria de canário. A ideia geral de um pássaro com características comuns avança até o pássaro específico através de fatores de identificação cada vez mais detalhados. Toda essa informação é visivelmente obtida através dos diversos níveis da experiência direta do ato de ver (DONDIS, 2007, p.89).

Similarmente, o nível simbólico consiste no “vasto universo de sistemas de símbolos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu significados” (DONDIS, 2007, p.86) onde ocorre um processo de simplificação dos detalhes visuais ao seu máximo irreduzível. Também, o nível de abstração torna a referência da mensagem mais geral e abrangente, onde ocorre a redução do fato visual “a seus componentes visuais básicos e elementares, enfatizando os meios mais diretos, emocionais e mesmo primitivos da criação de mensagens” (DONDIS, 2007). Resultante desta representação, a autora ainda explana o processo de criação de mensagens visuais como uma criação a partir de inúmeras cores e formas, texturas, tons e proporções relativas; onde a relação interativa entre os elementos citados gera um significado.

A partir do conceito de representação, portanto, compreende-se que a natureza do jogo apresenta um processo próprio de proporcionar significado aos seus elementos, adaptando estes ao seu próprio sistema. Paralelamente, é observada a capacidade da representação de reforçar a identidade de um indivíduo ou um coletivo, seja imposta por um dominante, contrária a este ou com intuito de redefinição da estrutural social. Diante do exposto, e considerando o caráter representativo dos jogos, o tópico a seguir busca compreender a importância dos aspectos apresentados, nos jogos digitais.

2.3.2 A Representatividade nos Jogos Digitais

Recapitulando um dos aspectos dos jogos, estabelecido por Huizinga (2000) e Crawford (1997), a representação fornece um contexto subjetivo ao jogador, com tempo e espaço próprios, sem que este perca a noção da realidade. Assim, a capacidade de representação do jogo é interligada diretamente às regras do jogo; uma vez que também é livremente consentida pelo jogador.

Deste ponto de vista, a representatividade do jogador possui uma importância destacada à medida que a precisão objetiva da representação é necessária para apoiar a fantasia do mesmo; tornando o jogo psicologicamente real e impactando positivamente na jogabilidade. Assim, é permitido ao jogador uma “imersão imaginativa”, através das personagens e narrativa presentes nos jogos RPG, conceituada como uma

[..] dimensão de experiência de jogo em que a pessoa se torna absorvida com as histórias e com o mundo, ou começa a se sentir ou se identificar com um personagem do jogo, de imersão imaginativa. Esta é a área na qual o jogo oferece ao jogador a chance de usar sua imaginação, criar empatia com os personagens, ou simplesmente desfrutar da fantasia do jogo (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p. 8 – tradução de OLIVEIRA, 2013).⁶

Entretanto, para tal situação exposta pela autora concretizar-se, é necessário confrontar a proposta dos elementos do jogo com sua representação, visando a consistência destes. Durante o processo de concepção de uma personagem visto nos tópicos anteriores, Sheldon (2012) ressaltou a importância da verossimilhança e de um pensamento tridimensional (físico, sociológico e psicológico) no desenvolvimento destas pois “as personagens têm direito à vida própria no jogo. E conceder-lhes tal direito — garantindo que a finalidade vá além da conveniência do designer —, na verdade, facilita para contar nossas histórias.” (p.38). Ainda, para Sato (2009)

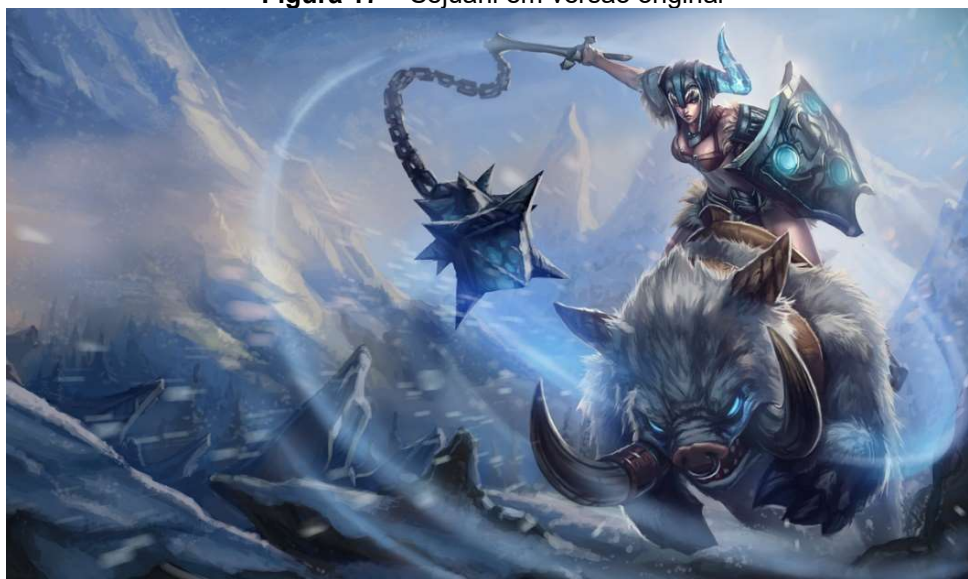
Não é o detalhe, a verossimilhança, a tentativa de reprodução de características físicas dos objetos do mundo *real* que promovem a *verdade* no jogo. É preciso que as coisas que ocorrem no jogo façam sentido ao jogador e possam ser associadas a experiências anteriores, ou a seu repertório, ou ao seu conhecimento formal empírico. Este fato também está vinculado ao processo imersivo do jogo (SATO, 2009, p.44).

Contraopondo estes conceitos, a personagem Sejuani de “*League of Legends*”, por exemplo, ostentava em sua primeira versão no jogo indumentárias desconexas

⁶ We call this dimension of game experience in which one becomes absorbed with the stories and the world, or begins to feel for or identify with a game character, imaginative immersion. This is the area in which the game offers the player a chance to use her imagination, empathize with the characters, or just enjoy the fantasy of the game” (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p. 8).

ao contexto onde fora inserida; fugindo de uma verossimilhança e contrariando convenções de condições físicas humanas, pressupostas do repertório do jogador. Deste modo, a personagem apresentava partes vulneráveis de seu corpo expostas ao combate e ao clima frio das montanhas glaciais; onde nem mesmo a narrativa ou universo do jogo forneciam explicações plausíveis (Figura 17).

Figura 17 – Sejuani em versão original



Fonte: Riot Games, 2012. Disponível em: <<https://bit.ly/2LP26iL>> Acesso em 13 de junho de 2018.

Posteriormente, levando em consideração o uso de trajes, voltados à luta e apropriados à ambientes de baixa temperatura, a personagem recebeu uma reformulação da equipe desenvolvedora (Figura 18). Com a mudança, sua indumentária antiga fora substituída por peles de animais, os quais impedem a troca de calor com o ambiente; além de encobrir as partes vulneráveis expostas de seu corpo.

Figura 18 – Sejuani após reformulação visual



Fonte: Riot Games, 2013. Disponível em: http://cdn.espn.com.br/image/wide/622_a776dd37-1c57-3b2f-9d51-55adae9ced6e.jpg Acesso em 13 de junho de 2018.

A preocupação com a representatividade também é observada no jogo online de tiro em primeira pessoa, *Overwatch*. Este tem recebido destaque ao contemplar a diversidade física e étnica e a inclusão social de minorias no design de seus “heróis” — as personagens do jogo (Figura 19); desejo declarado abertamente pelos desenvolvedores.

Figura 19 – Heroínas de Overwatch



Fonte: Site DELIRIUM NERD, 2018. Disponível em: <http://deliriumnerd.com/wp-content/uploads/2018/01/img-01.png> Acesso em 13 de junho de 2018.

Tais ocasiões evidenciam não só a importância da existência de coerência nas representações de um jogo, mas também sua necessidade para garantir sua totalidade imersiva e aceitação pelo público jogador, discutida por Sato (2009).

Admitindo-se, então, os jogos digitais como um dos meios pelo qual o significado é representado, entende-se que a região Amazônica possui diversas formas de ser representada através desse tipo de mídia — variáveis entre países, regiões, comunidades e outros. Desse modo, o tópico seguinte possui o intuito de entender como a Amazônia é representada no cenário virtual, assim como busca identificar os possíveis padrões de representação e estereótipos depreciativos desta.

2.3.3 A Amazônia nos jogos digitais

A Amazônia, enquanto parte do território brasileiro, é uma região marcada por olhares e interesses internacionais desde o contexto histórico colonial, vivenciado pelo Brasil nos séculos XVI e XVII, como descreve Loureiro (2011 apud ASSIS; COSTA, 2016). Logo, devido à sua relevância cultural, estratégica, política e, principalmente, econômica; a mesma — tal como as demais regiões do país — foi alvo vulnerável de constantes práticas coloniais e invasões estrangeiras; cujas motivações são explicadas por Neves (2010, p.2).

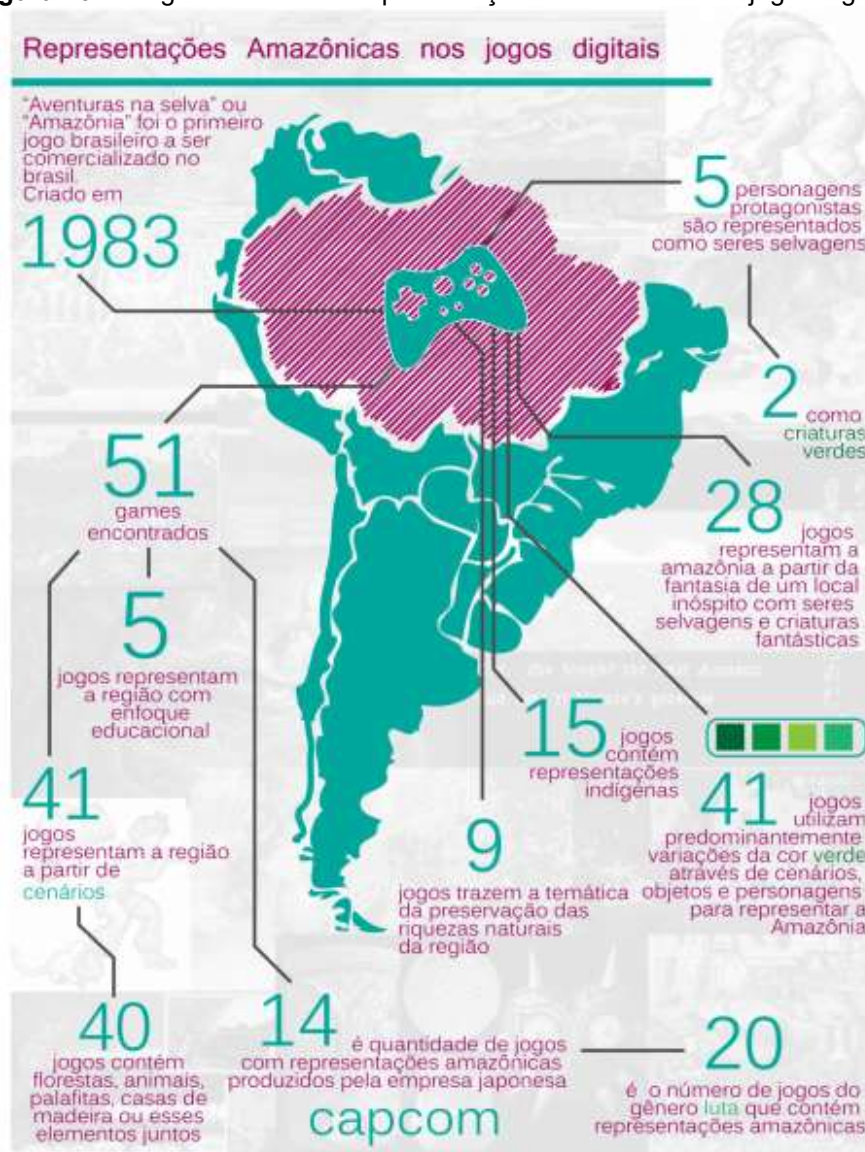
Os Estados europeus, com seus exércitos e seus anseios de se tornarem impérios, as grandes empresas, que começavam a surgir e abrir novas frentes de exploração econômica e a Igreja católica, com o objetivo de aumentar o rebanho de Deus, são alguns dos mais visíveis fatores que impulsionaram as práticas coloniais. (NEVES, 2010, p.2).

Conseqüentemente, estes fatores, resultaram ao longo da história da região Amazônica, em uma gama de práticas violentas à sua integridade e à de sua população; as quais perduram nos dias atuais, afetando a formação cultural brasileira e suas práticas de convívio com este ambiente; através de “antigas narrativas que se alimentam de novas formas de representação (principalmente através das mídias), pela própria educação e pela precariedade das políticas públicas” (ASSIS; COSTA, 2016).

Entre as temáticas frequentemente observadas nas mídias, estão presentes a lógica do processo de colonização, que se atrela às representações da Amazônia como um local de vazio demográfico, ambiente de descoberta e exploração, de grande diversidade de riquezas naturais que necessitam de preservação. Também se constrói a identidade indígena como selvagem e um reforço do imaginário fantástico acerca da região (COSTA, 2006; DUTRA, 2009; NEVES, 2010; SEIXAS, 2010 apud ASSIS; COSTA, 2016, p.190).

Enxergando os jogos como uma destas possíveis mídias, os mesmos são capazes de representar a Amazônia, adaptando-a e significando-a, em vários de seus elementos como a narrativa, cenários, objetos e personagens. Segundo o infográfico acerca da Amazônia nos jogos digitais (Figura 20) formulado por Assis (2015), a cor verde é constantemente associada aos elementos citados; uma vez que a cor também constrói a identidade e símbolo da própria região, devido sua referência à floresta, reforçando um imaginário “paradisíaco” de cenários contendo vastas riquezas naturais (AMARAL FILHO, 2011).

Figura 20 - Infográfico sobre as representações amazônicas nos jogos digitais.

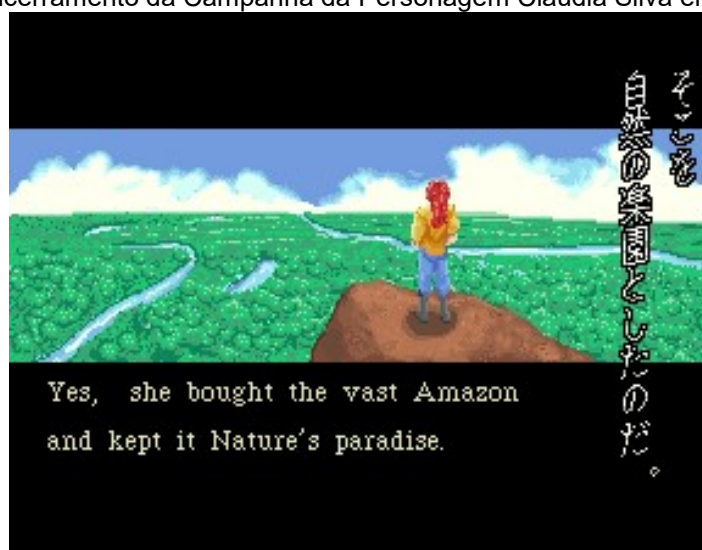


Fonte: ASSIS, 2015, p.141

Ademais, Assis e Costa (2016) apontam uma grande ocorrência de produtos midiáticos voltados à temática Amazônica, na década de 90; principalmente,

relacionados com questões de preservação de sua biodiversidade e do desenvolvimento sustentável; deduzindo-se a influência da Eco 92⁷ e de outros importantes eventos ambientais ao redor do mundo, neste mesmo período. Um destes, o *Knuckle Heads* (1992), recebeu destaque pela construção narrativa da personagem “Claudia Silva”; a qual ingressa no torneio de luta com a finalidade de salvar as riquezas naturais da Amazônia, através de seu prêmio em grande quantia de dinheiro. Assim, ao concluir o jogo utilizando a personagem, seu desfecho é exibido ao jogador, revelando que a mesma comprou a Amazônia (Figura 21).

Figura 21 - Encerramento da Campanha da Personagem Claudia Silva em Knucle Heads



Fonte: Site vgmuseum, 2018. Disponível em: <<http://www.vgmuseum.com/end/arcade/d/khcla-6.png>>
Acesso em 18 de junho de 2018.

Assis e Costa (2016) pressupõem, a partir da compra da Amazônia pela personagem Cláudia com intuito de manter seus bens naturais preservados, o reforço de um pensamento acerca da “Internacionalização da Amazônia”, pois

Essa referência leva a pensar em um debate bastante presente nas décadas de 70 e 80 no país, especialmente sob o regime militar, sobre a chamada “Internacionalização da Amazônia”. As riquezas naturais (p.ex.: flora, água e minérios) estariam sendo alvo de cobiça estrangeira, assim como o próprio território nacional. Esse discurso ainda é recorrente por parte de diversos parlamentares quando o assunto é, por exemplo, o trabalho das organizações não-governamentais ambientalistas na Amazônia, particularmente as de escopo internacional (COSTA, 2016 apud ASSIS; COSTA, 2016, p.197).

⁷ A Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente e o Desenvolvimento foi realizada no Rio de Janeiro, em 1992, reuniu diversos chefes de estado para a discutir questões relacionadas à preservação do meio ambiente; onde foram assinados importantes acordos (COSTA, 2006).

Ainda, para o mesmo, o imaginário coletivo do jogo também pressupõe a incapacidade dos povos habitantes da região Amazônica em preservar suas próprias riquezas naturais; sendo necessária a atitude da personagem para tal.

Outra das formas de representação a Amazônia nos jogos, identificada por Santos (2012) e Assis e Costa (2016), é a de uma região inóspita e selvagem, cujas personagens visualizam-se como monstruosidades ferozes e estranhas, além de portarem-se como tal. Nos jogos de luta da franquia “*Street Fighter*”, tal condição é visível na construção de Blanka (Figura 22), o qual comunica-se por grunhidos e possui golpes de arranhões e mordidas, além de movimentos que remetem à animais endêmicos da região Amazônica como o tatu e a enguia.

Figura 22 – Blanka, de *Street Fighter*



Fonte: Capcom, 2018. Disponível em: < https://streetfighter.com/wp-content/uploads/2018/02/Blanka_9.jpg > Acesso em 18 de junho de 2018.

Ressalta-se ainda, que nos jogos desta série, cada nacionalidade é representada por uma personagem ou cenários, onde as do Brasil e da Índia — dois países com contextos históricos de colonização — foram caracterizadas como exóticas e estranhas; destoando das demais nacionalidades como Estados Unidos e Japão (SANTOS, 2012). Ainda de acordo com o autor (ibid), este fator possibilita a construção de uma referência à condição do estranho, chamada de alteridade; considerando sua construção dada a partir da dinâmica entre identidade e alteridade onde

O corpo sustenta como matéria a produção dos processos de identificação a partir das suas evidentes marcas visuais que expõem a identidade do sujeito consigo próprio, com a sociedade e com o grupo do qual participa e pelo qual quer ser acolhido e reconhecido. Mas o corpo é também limite que separa o sujeito ou o indivíduo do mundo e do outro, lugar de onde se pode determinar a alteridade (TUCHERMAN, 2004, p.106).

Da mesma desenvolvedora do anterior — a “Capcom” — o jogo digital de luta “*Darkstalkers: the night warrior*” introduziu “Rikuo” (Figura 22) junto à outras criaturas fantásticas monstruosas, representando algumas nacionalidades. Entre algumas das 10 personagens encontram-se o lobisomem inglês, Gallon; a demônia escocesa, Morrigan; e Anakaris, baseado nas múmias do Egito.

Figura 23 – Rikuo, de *Darkstalker*



Fonte: Site Darkstalkopedia, 2018. Disponível em: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRrOmtYAc5YJ956KaZRX4o_uO7hurDCk3ZdqLig3yGi_n6wJHv> Acesso em 14 de julho de 2018.

Para Santos (2012), ainda que não possa ser afirmada alguma diferença entre a representação brasileira em relação as outras nacionalidades, como visto em *Street Fighter*, a mesma continua a reafirmar a representação do país como exótico e estranho aos olhos internacionais, ao reiterar sua relação à região amazônica. Esta é acentuada também por outras indústrias, uma vez que a inspiração de “Rikuo” é ligada à mídia cinematográfica americana “O Monstro da Lagoa Negra”⁸; onde a Amazônia é novamente vista como tal território exótico e descivilizado.

Além destes dois, Assis e Costa (2016, p.197) ainda destacaram a existência de “28 games que representam a Amazônia a partir da fantasia de um local com seres selvagens, ambientes inóspitos e criaturas fantásticas”; à exemplo das personagens Rila (*Breakers*), usuária de enormes unhas para atacar os oponentes; e Lisa (*Kaiser Knuckle*), a qual adota postura de luta similar à um animal, além de receber ajuda destes em combate. Estes, conseqüentemente, reforçam uma alteridade do Brasil em

⁸ “O Monstro da Lagoa Negra (1954) - Sinopse: Uma expedição arqueológica viaja até a floresta amazônica para investigar vestígios do que pode ser uma anomalia genética ou um estranho ser pré-histórico. O grupo de cientistas pretende capturá-lo e levá-lo para a civilização para fins de pesquisa.” Disponível em: <<https://bit.ly/2L5qEDj>> Acesso em 19 de Agosto de 2018

relação aos outros países, assim como reforçam o estereótipo da Amazônia selvagem e sem desenvolvimento de uma civilização.

Resultante de tal visão da Amazônia “paradisíaca” rica em recursos naturais e biodiversidade, é bastante comum a representação de elementos baseados na fauna e flora amazônicas. À exemplo, no MMORPG “*Ragnarok Online*”, figuras representativas, como a onça-pintada e o guaraná (Figura 24) são explorados através de NPCs, itens ou até monstros que o jogador enfrenta.

Figura 24 – Representações da fauna e flora amazônica em Ragnarok Online



Fonte: Gravity Corp., 2009. Disponível em: <<http://www.ragnadb.com.br/img/monstro/2072/espírito-da-terra.gif>> <<http://www.ragnadb.com.br/img/item-large/6237/guarana.gif>> Acesso em 18 de junho de 2018.

O mesmo também resgata o imaginário amazônico através da representação das lendas e mitologias existentes na cultura brasileira; também utilizada por jogos como “*Grand Chase*” e “*League of Legends*”. Observa-se em todos, um fator comum ao incorporá-las, onde os mesmos adaptam as lendas às suas preferências e universo do jogo; o que, para Assis e Costa (2016, p.200), caracteriza “uma maneira de fazer o mito sobreviver face ao tempo e ao advento de novas tecnologias”. Assim, a representação do ser mitológico lara foi ressignificada; adaptando sua narrativa e introduzindo-a no jogo através de elementos visuais, habilidades, falas e ações presentes na *skin*⁹ da personagem Nami, vista na figura 25.

⁹ As skins ou “peles” são conteúdos cosméticos que diferenciam a experiência do jogo; através da customização de elementos visuais, efeitos e falas da personagem inserida em configurações e temas específicos. Ainda, estes em nada alteram a jogabilidade, nem fornecem atributos ou habilidades, como forma de tornar o jogo equilibrado (ASSIS; COSTA, 2010, p.200).

Figura 25 - Skin “Nami Iara” de League of Legends



Fonte: Riot Games, 2014. Disponível em: < <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/champions-skins/skin-release/deixe-se-conquistar-pela-cancao-da-nami-iara> > Acesso em 18 de junho de 2018

A discussão da presença dos povos indígenas nos jogos digitais também é levantada por Assis e Costa (2016); inseridos seja por meio de representações de sua própria figura, como através de referências aos seus elementos culturais. Os últimos podem ser vistos no jogo de RPG “*The Legend of Zelda: Majora’s Mask*”, onde seus elementos, cenários e objetos baseiam-se na cultura marajoara; especialmente, na cerâmica.

Figura 26 - A “Máscara de Majora” é uma referência à etnia Marajoara.



Fonte: Site didyouknowgaming.com, 2018. Disponível em: < <https://i.pinimg.com/originals/9a/43/7c/9a437c4bd0ee5955904f47af15c85681.jpg> > Acesso em 18 de junho de 2018.

Assis (2015) ainda volta a atenção para a representação do indígena reduzida a um estereótipo conhecido como “estereótipo do cocar”, comum em vários jogos; onde estes são representados com poucas vestes e adornados com penas, pinturas no corpo e outros. Este é identificado na personagem Golrio de “*Fight Fever*” (figura 27).

Figura 27- Golrio, em *Fight Fever*



Fonte: Site choujin.50webs.net, 2018. Disponível em: < <http://choujin.50webs.com/minor/fightfever.htm> > Acesso em 13 de agosto de 2018

O mesmo também ocorre em “*Ragnarok Online*”, na cidade do jogo inspirada pela cultura brasileira, *Brasilis*, onde para o referido autor

[...]um aspecto relevante no conteúdo de *Brasilis* são os NPCs, que carregam em suas figuras e em suas falas inúmeros sentidos sobre o local. Alguns desses personagens chamam a atenção por representarem explicitamente a figura do indígena no que se pode chamar aqui de “estereótipo do cocar”. Há inúmeras representações indígenas na forma de NPCs espalhados pelos mapas de *Brasilis*, personagens representados com poucas vestes, com pinturas no corpo, penas e laços amarrados no corpo. Alguns portando arcos na mão. Em alguns casos, a mesma arte gráfica é utilizada para representar mais de um personagem indígena, o que já demonstra um reducionismo em relação a grande diversidade de etnias indígenas existentes no Brasil ou simplesmente por empecilhos no processo de produção do conteúdo, inviabilizando maior variedade de personagens. (ASSIS, 2015, p.109).

Conclui-se por este, que a representação da Amazônia nos jogos digitais é capaz de ser realizada com enfoque em diversos aspectos nela contidos. Estas são capazes de trazer benefícios para a região como a divulgação de sua geografia e de sua fauna e flora; a propagação de informações a respeito das tradições e costumes dos povos habitantes; além de manter vivo o imaginário mítico da região, nos dias atuais. Ainda, apesar da importância de transmitir mensagens de preservação ambiental via jogos digitais; estas acabam por perpetuar um estereótipo de uma fragilizada e exótica região amazônica para o exterior. Não menos relevante, são detectados equívocos em algumas representações; as quais negligenciam a

diversidade étnica e o desenvolvimento urbano e tecnológico da região; além da reiteração de ações oriundas do período colonial e desvalorização de elementos do imaginário amazônico.

Verifica-se, ante ao exposto, oportunidades de evocar a representatividade nos jogos digitais reforçando a identidade da região Amazônica e de seu povo; onde coexiste a necessidade de uma representação coerente com sua realidade atual. Mais além, também se abrem espaços para estudos aprofundados acerca de estereótipos específicos veiculados nos jogos digitais, de estereótipos da Amazônia, dos efeitos da imersão do jogador de MMORPG, entre outros.

Por fim, a presente fundamentação teórica permitiu a compreensão dos aspectos dos jogos digitais e de seus tipos RPG e MMORPG; também elucidou o funcionamento das teorias narrativas e da representatividade, no contexto destes; assim como apresentou noções sobre a Amazônia e suas formas de representação nos jogos digitais. Deste modo, no capítulo 3 será dada a continuidade da análise da representação na Amazônia com mais detalhes, tal como o desenvolvimento do projeto proposto pela hipótese, levantada a partir do problema da pesquisa.

3 DESENVOLVIMENTO

O presente capítulo possui como objetivo principal demonstrar o desenvolvimento de personagens representativas da região amazônica, cuja aplicação é voltada para jogos de MMORPG. Para tanto, foram coletados dados referentes ao tema apresentado no referencial teórico (capítulo 2); o que permitiu a compreensão do problema identificado pela pesquisa. Além do mais, para auxílio da realização deste projeto de design das personagens, fora adotada a metodologia projetual proposta por Lobach (2001), uma vez que a mesma é adaptável a projetos gráficos devido à sua didática facilitada para trabalhos acadêmicos. Esta também se aproxima das etapas de concepção de personagem descrita por Seegmiller (2008), vistas no quadro comparativo do item 2.2.2 (p.43), as quais foram utilizadas de modo a complementar a metodologia, por conta da afinidade ao tema da pesquisa. Deste modo, os itens decorrentes, referentes ao capítulo de desenvolvimento, encontram-se nomeados de acordo com a metodologia principal.

3.1 FASE DE PREPARAÇÃO

A Fase de preparação consiste na análise do problema por meio da coleta de informações, análise de dados, da definição e clarificação do problema e da definição dos objetivos (LOBACH, 2001). Conforme visto no item 2.2.2, a etapa de coleta de dados refere-se a análise do problema, buscando compreender as dimensões deste para que seja possível propor soluções viáveis. Para isto, Lobach (2001) propõe uma análise detalhada de informações, abrangendo diversos aspectos; tornando-se paralela ao “desmembramento” do problema, sugerido por Munari (2008) e Seegmiller (2008), onde o mesmo é decomposto em partes menores cujas soluções contribuirão para a solução definitiva. Portanto, a etapa descrita fora realizada no tópico a seguir.

3.1.1 Coleta de Dados

Conforme a metodologia adotada, Lobach (2001) estabelece na Fase de preparação, a *análise da necessidade* e a *análise da relação social*. A primeira busca

estudar o público interessado na solução do problema, enquanto a segunda se preocupa com as relações entre o possível usuário e o produto.

Para a coleta de tais informações aplicou-se a técnica do questionário, este contendo respostas de múltipla escolha e nas versões física e digital, com o objetivo de traçar o perfil do entrevistado, suas expectativas em um jogo de MMORPG, e a visão deste quanto à representação da Amazônia.

O questionário digital (Apêndice A), fora elaborado através da plataforma “*Google Forms*” em três seções, o qual gerou um endereço eletrônico a ser compartilhado aos entrevistados. O mesmo foi divulgado durante um intervalo de quatro dias (19 à 22 de julho de 2018), na rede social “*Facebook*”, nas seguintes comunidades voltadas aos jogadores de MMORPGs: “*League of Divas*”; “*World of Warcraft Brasil*”; “*Tree of Savior Brasil*”; “*The Elder Scrolls Brasil (Oficial)*”; “*Brasil Tree of Savior*”; “*Ragnarok Online Brasil MMORPGs*” e “*Grand Chase Dream*”.

Os jogadores, dessa forma, respondiam o questionário de forma voluntária ao acessar o *link*; o que resultou em um total de 302 respostas coletadas. Paralelamente, para a versão física do questionário (Apêndice B), optou-se apenas pela aplicação da seção 3 (referente à representação da Amazônia), dada a amplitude do questionário completo. O “*Animazon no Taikai 2018*”, sediado no Colégio Ideal – Unidade Batista Campos nos dias 06 e 07 de julho de 2018, fora o evento escolhido para aplicação do questionário físico por conter temática voltada à cultura *geek*¹⁰. Em seguida, convidou-se a participar do questionário, por contato direto, os visitantes que estavam próximos às atrações de jogos, no evento; onde foram obtidas 20 respostas no primeiro dia, e 22 no segundo dia.

Dentre o total de entrevistados, visualizou-se uma maioria de 83,4% do público masculino; onde a faixa etária da maior parcela dos entrevistados situa-se entre 18 e 25 anos (57,8%), ou encontra-se superior aos 25 anos (25,8%). Ainda, maior parte destes possui o ‘Ensino Superior Incompleto’ (38,7%) ou ‘Ensino Médio Completo’ (25,2%); onde aproximadamente 99% afirmaram jogar ou já ter tido contato com um jogo de MMORPG.

Desse modo, a partir do questionário digital (gráfico 1) identificou-se que 72,8% dos entrevistados consideram a representação brasileira um aspecto relevante para

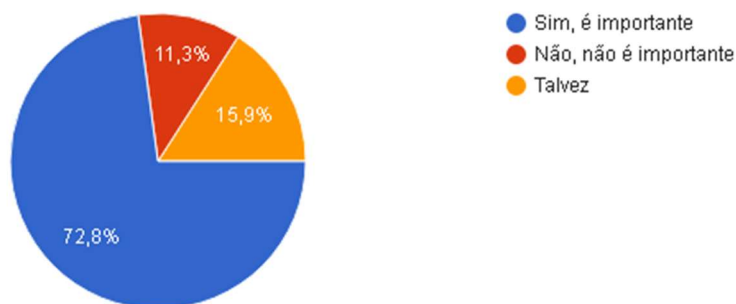
¹⁰ Termo utilizado para denominar públicos que possuem afinidade às áreas do entretenimento como tecnologia, ficção e fantasia, jogos eletrônicos, animes e mangás, HQ’s ou quadrinhos, séries de televisão, e etc. (GUGIK, 2008).

os jogos digitais; onde também 15,9% responderam “Talvez” e 11,3% discordaram destas opiniões.

Gráfico 1 – Em sua opinião, a representação brasileira nos jogos é importante?

15. Em sua opinião, a representação brasileira nos jogos é importante?

302 respostas



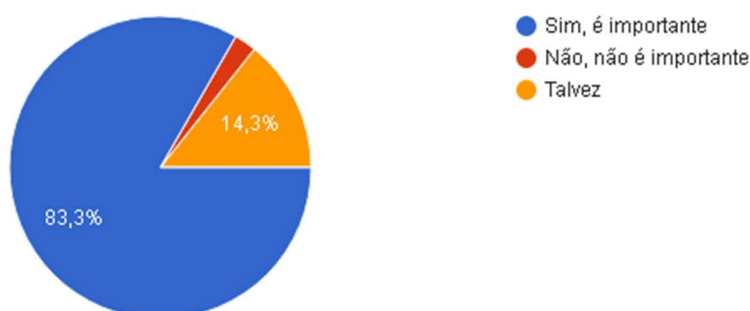
Fonte: Autor; Google Forms, 2018

Enquanto isso, o questionário físico revelou que 83,3% do público enxerga importância na representação brasileira nos jogos e 14,3% talvez, observado no gráfico 2.

Gráfico 2 – Em sua opinião, a representação brasileira nos jogos é importante?

2. Em sua opinião, a representação brasileira nos jogos é importante?

42 respostas



Fonte: Autor; Google Forms, 2018

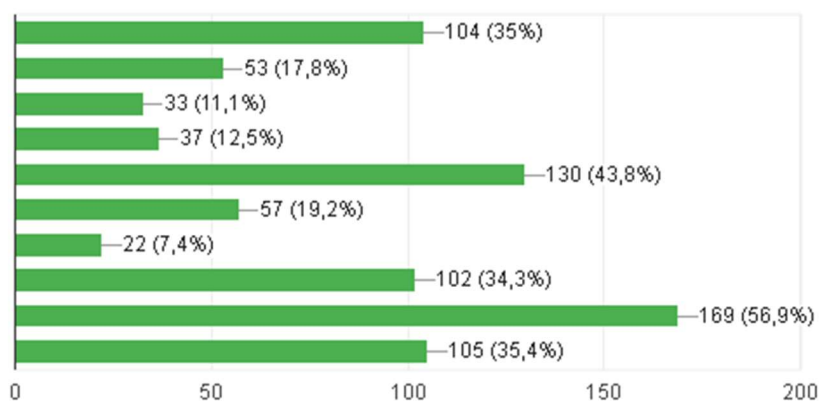
Posteriormente, foram apresentados 10 personagens de jogos digitais com inspiração na Amazônia, por imagens e descrições, aos entrevistados. Quando questionados quais personagens estes consideravam representativas da Amazônia, de acordo com suas opiniões, os colaboradores do questionário online identificaram

respectivamente Boitatá (56,9%); Nami Iara (43,8%); Aritana (35,4%); Blanka (35%) e Cuca (34,3%).

Gráfico 3 – De acordo com sua opinião, qual/quais personagem(ns) abaixo você considera representativo(s) da Amazônia?

16. De acordo com sua opinião, qual/quais personagem(ns) abaixo você considera representativo(s) da Amazônia?

297 respostas



Fonte: Autor; Google Forms, 2018

Ainda, observou-se que apenas a personagem Boitatá atingiu mais de 50% de aceitação pelo público; e que dos 302 entrevistados, 5 não assinalaram nenhuma alternativa, sinalizando um não reconhecimento da representatividade amazônica nestas. Paralelamente, no questionário físico, o público identificou Nami Iara (46,3%); Boitatá (43,9%); Golrio (41,5%); Blanka (34,1%) e Cuca (31,7%) como as personagens mais representativas; onde nenhuma destas atingiu aceitação superior aos 50%, além da incidência de uma resposta em branco. Além do mais, uma parcela dos interrogados — 42,4% no questionário digital e 33,3% no físico — enxergou uma representação depreciativa ou desagradável em alguma das personagens apresentadas. Também se ressalta, no questionário físico, a porcentagem de pessoas que discordam com a afirmação anterior (38,1%), e os que responderam “Talvez” (28,6%).

Por fim, conclui-se que tanto a análise do questionário como os dados coletados no referencial teórico do capítulo 2, apontam uma demanda do mercado por jogos contendo representações da Amazônia com maior fidelidade. Comprovando tal pensamento; 49,3% dos internautas e 81% dos frequentadores do evento

demonstraram interesse em um MMORPG cujas personagens fossem inspiradas na Amazônia.

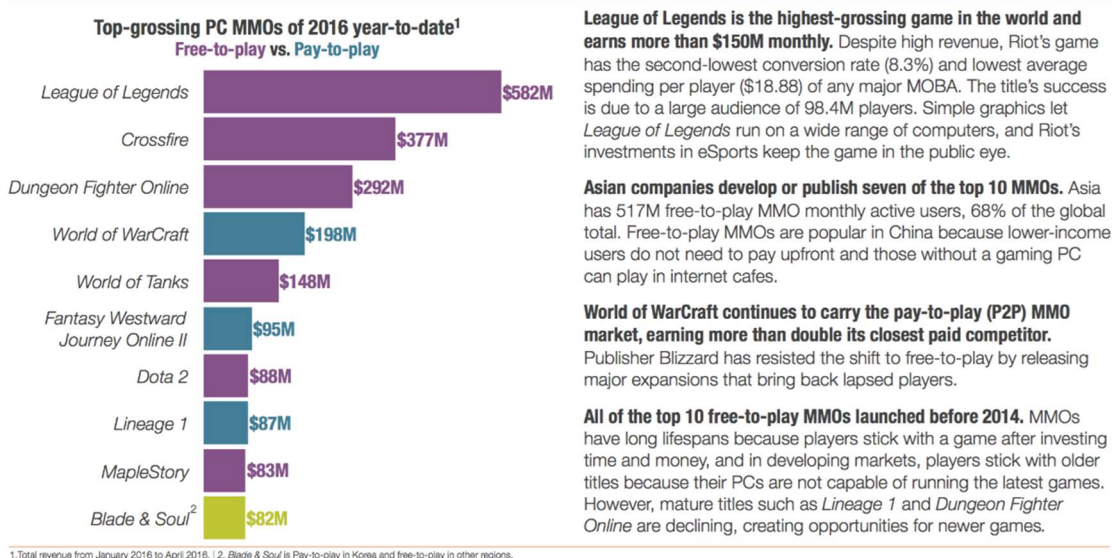
Concluída a análise das necessidades e relação social, inicia-se a *análise de mercado*, onde são coletados todos os produtos existentes no mercado semelhantes ao produto desejado, em classe ou que fazem concorrência direta com o mesmo (LOBACH, 2001). Assim, coletou-se dados acerca dos jogos de MMOs, em geral, existentes no mercado devido à potencial força competitiva dos jogos online como um todo. Segundo a pesquisa do SUPERDATA (2016), dentre os 10 jogos que mais arrecadaram no ano de 2016, seis destes são classificados como MMORPGs. Outro dado importante sobre estes é o domínio asiático neste mercado, além de mais da metade dos jogos da lista serem disponibilizados de forma grátis aos jogadores. (Figura 28).

Figura 28 – Jogos MMOs com maior lucro em 2016

★SUPERDATA | Playable media & games market research

Six of the top 10-grossing MMOs are free-to-play games

MMOs are a volume-driven game segment, and the top titles appeal to low-spending players in Asia.



Fonte: Superdata, 2016. Disponível em: <<https://www.superdataresearch.com/wp-content/uploads/2016/08/SuperData-MMO-MOBA-Report-2016-3.png>> Acesso em 25 de julho de 2018.

Com base nos informes observados na figura 28, montou-se uma lista contendo informações relativas aos 6 MMORPGs identificados, vista no quadro 5.

Quadro 5 – Jogos do tipo MMORPG

Jogo	Desenvolvedor	Ano
Lineage	NCSOFT	1998
Fantasy Westward Journey Online II	NetEase	2002
MapleStory	Nexon	2003
World of Warcraft	Blizzard	2004
Dungeon Fighter Online	Neople	2005
Blade & Soul	NCSOFT	2012

Fonte: Autor, 2018.

Observou-se ainda, a fantasia como um gênero bastante recorrente nestes jogos, pois estes apresentam localidades flexíveis e estruturas baseadas em magia, mitologias e nos contos de fadas. Sheldon (2017) e Novak (2017) ressaltam que o gênero permite explorar a liberdade de criação do escritor, além de possibilitar aos seus jogadores uma fuga da realidade para um mundo onde existe uma narrativa complexa e um forte vínculo emocional com a personagem. Na fantasia épica permeia o melodrama, a “maneira dramática que concentra em ação, linha de enredo claras, personagens que personificam o bem e o mal, reviravoltas de enredo e resoluções moralmente ambíguas” (SHELDON, 2017, p.384), através de batalhas entre o bem e mal, tipos estereotipados de personagens e enredos simples; os quais são evidenciados em algumas narrativas de MMORPGs.

Também se listou as personagens cujas temáticas encontravam-se alinhadas à região amazônica; o jogo onde foram introduzidas; a empresa desenvolvedora; o ano de lançamento e o país de origem (quadro 6).

Quadro 6 – Personagens com temática amazônica

Personagem	Jogo	Desenvolvedor	Ano	País
Blanka	Street Fighter II	Capcom	1991	Japão
Cláudia Silva	Knuckle Heads	Namco	1992	Japão
Rikuo	Darkstalkers: The Dark Warriors	Capcom	1994	Japão
Liza	Kaiser Knuckle	Taito	1994	Japão
Golrio	Fight Fever	Viccom	1994	Coréia do Sul
Rila	Breakers	Visco	1996	Japão
Boitatá	Ragnarok online	Gravity Inc.	2001	Coréia do Sul
Cuca	Grand Chase	KOG Studios	2003	Coréia do Sul
Nami lara	League of Legends	Riot! Games	2009	EUA
Aritana	Aritana e a Pena da Harpia	Duaik Entretenimento	2014	Brasil

Fonte: Autor, 2018.

Posteriormente, Lobach (2001, p.144) sugere uma criação de pontos de referências com o objetivo de comparar os produtos existente no mercado, onde “isto passa a ser de especial importância para a empresa, quando a solução para o problema tem o objetivo de melhorar um produto existente e se diferenciar dos produtos concorrentes”. Tais pontos são definidos ao se estruturar as características

do produto, conhecendo seus detalhes para elaboração de um ponto de partida. A este processo da análise de mercado voltada ao produto, o referenciado autor denomina de *análise comparativa do produto*.

Estas análises comparativas devem representar estados reais de produtos existentes, determinar suas deficiências e valores, para estabelecer a melhoria possível do produto em desenvolvimento. Para efetuar as análises de produtos existem procedimentos especiais como, por exemplo, análise funcional, análise estrutural, e o *benchmarking*. (LOBACH, 2001, p.144)

Sucessivamente, possuindo como objeto de estudo os MMORPGs identificados no quadro 5, realizou-se uma análise funcional com foco nas personagens e classes disponíveis ao jogador. Este tipo de análise caracteriza-se pelo levantamento de informações sobre a função técnica de um produto, ou sua forma de trabalhar (LOBACH, 2001). Entretanto, o jogo “*Fantasy Westward Journey Online II*” não foi incluído na mesma, por encontrar-se apenas no idioma mandarim, o que dificultou o acesso aos seus dados.

No contexto apresentado, em *Lineage*, o jogador é introduzido à tela de criação de personagem, onde o mesmo cria um avatar decidindo seu nome, gênero, atributos e uma dentre as sete classes disponíveis (figura 29) — *Elf, Dark Elf, Knight, Prince, Magician, Dragon Knight* ou *Illusionist*. A personagem é capaz de adquirir pontos de experiência, níveis, e ainda, desenvolver sua ‘Tendência’, a qual representa a linha geral de sua ética e moral; e afeta o modo como monstros e NPCs comportam-se diante do jogador.

Figura 29 – Tela de criação de personagens em Lineage



Fonte: Disponível em < http://ossweb-img.qq.com/upload/webplat/info/tiantang/201108/1313481880_1719592020_6600_imageAddr.jpg > Acesso em 27 de julho de 2018.

De modo semelhante, para iniciar sua jornada em *MapleStory*, o jogador deverá criar um avatar, escolhendo um nome e tipo de personagem. Atualmente, o jogo conta com 41 tipos disponíveis, cujas classes são categorizadas em 5 grupos principais: Guerreiro; Mago; Arqueiro; Ladrão e Pirata (Figura 30). Cada uma ainda proporciona aptidão ao uso de armas específicas, o que garante um balanceamento durante a distribuição dos atributos das personagens e suas respectivas classes.

Figura 30 - Tela de criação de personagem em MapleStory



Fonte: Nexon, 2018. Disponível em: < maplestory.nexon.net/game/classes-jobs > Acesso em 27 de julho de 2018

Ainda de acordo com o tipo de personagem escolhido, são oferecidas diferentes formas de especializações de classe ao jogador. Estas podem apresentar tanto uma progressão linear ou multilinear, com a aquisição de novas habilidades, garantindo positivamente ao usuário uma grande variedade de opções. À exemplo, a personagem “*Explorer*” iniciará o jogo na classe novata “*Beginner*” permitindo a especialização em uma das 1^{as} Classes: *Warrior*, *Mage*, *Thief*, *Bowman* ou *Pirate*. Caso torne-se “*Archer*”, poderá optar entre “*Hunter*” ou “*Crossbowman*” para sua a 2^a classe. Estas, ainda podem ser especializadas para “*Ranger*” e “*Bowmaster*” ou “*Sniper*” e “*Marksman*” na 3^a e 4^a Classe, respectivamente, de acordo com a linha evolutiva. De modo diferente, a personagem “*Mercedes*”, classificada no grupo “*Arqueira*”, apresenta uma classe única, sem nomenclaturas, e o desenvolvimento linear de suas habilidades, como observado na comparação entre as duas personagens no Quadro 7.

Quadro 7 – Evolução de Classes em MapleStory

Personagem	Novato	1ª Classe	2ª Classe	3ª Classe	4ª Classe
Explorer	Beginner	Archer	Hunter	Ranger	Bowmaster
			Crossbowman	Sniper	Marksman
Mercedes	X	1ª Classe	2ª Classe	3ª Classe	4ª Classe

Fonte: Autor, 2018

Em “*World of Warcraft*”, um avatar também deverá ser criado de acordo com as preferências do jogador, onde serão selecionadas raça e classe (Figura 31). Estas ainda seguem um contexto narrativo, onde determinadas classes são exclusivas para certas raças, o que intensifica a imersão do jogador no universo do jogo uma vez que proporcionam diferentes pontos de vista do contexto narrativo. O jogo conta com 12 classes — Guerreiro; Paladino; Arqueiro; Mago; Druida; Ladino; Sacerdote; Caçador; Cavaleiro da morte; Xamã; Bruxo; Monge e Caçador de demônios — as quais o jogador pode especializar suas habilidades para dano, resistência ou suporte de aliados.

Figura 31 – Tela de criação de personagem em World of Warcraft



Fonte: Site Reddit, 2018. Disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/xxeVUcL1wqs/maxresdefault.jpg>>
Acesso em 29 de julho de 2018

Em *Dungeon Fighter Online*, o usuário representa o papel de uma dentre as 16 personagens disponíveis, capazes de seguir diversas linhas de especialização de classe. À exemplo, a figura 32 exibe a tela de criação de personagens, onde apresenta a personagem “Slayer (F)” e suas possíveis especializações “*Sword Master*”, “*Dark Templar*”, “*Demon Slayer*” ou “*Vagabond*”. Cada uma destas está relacionada com um desfecho narrativo diferente para a personagem.

Figura 32- Tela de criação de personagem em Dungeon Fighter Online



Fonte: Neople, 2018. Disponível em: <

https://static.dfoneople.com/publish/bbs_data_st1_neople/images/pds/f8ce8c6da6/2018_03_26_06_00_5112.png> Acesso em 29 de julho de 2018

Ademais, a cada especialização de classe realizada novas habilidades são adquiridas, além de modificações perceptíveis na personagem como as características físicas (corte de cabelo, cor dos olhos, tatuagens, etc.); personalidade (expressões faciais, falas ou estilos de vestimenta); e também, roupas cada vez mais detalhadas e robustas. As mesmas, nesse contexto, acabam por possuir a função de comprovação visual ao jogador da progressão de sua personagem.

Outrossim, no jogo "*Blade&Soul*" as 10 classes disponíveis encontram-se distribuídas entre as 4 raças do jogo — *Gon*; *Lyn*; *Jin* e *Yun*. Estas podem ser compartilhadas por mais de uma raça, ou, serem exclusivas para uma em específico. Além do mais, o jogo possui como diferencial a ampla customização das características físicas de seu avatar.

Figura 33 – Tela de criação de personagem em *Blade&Soul*



Fonte: Free MMORPG Review, 2016. Disponível em: <<http://www.freemmorpgreview.com/wp-content/uploads/2016/08/Client-2016-08-28-08-46-41-946.jpg>> Acesso em 29 de julho de 2018

As classes de MMORPG, portanto, podem ser visualizadas como uma importante mecânica, a qual fornece ao jogador uma diversidade de conteúdo e o balanceamento do jogo. Assim, a distinção entre cada classe pode ser realizada através de nomenclaturas, conjunto de atributos e equipamentos utilizados pela personagem como sua indumentária, armas e habilidades.

Além disso, são vistas oportunidades de evidenciar a função estética destas, como forma de persuadir e entregar um *feedback* para o jogador, simbolizando-se visualmente o desenvolvimento das personagens, como é visto em *Dungeon Fighter Online*. Ambos jogos, neste contexto, transmitem uma sensação de hierarquia ao jogador, conforme este adquire a especialização desejada, originada de um conjunto de fatores capazes de induzir esta sensação. Este fenômeno é explicado pela semiótica, onde “na referência indicial está subjacente uma determinação de causalidade. Ou seja, algo se faz presente por vestígios, mais ou menos contundentes, de sua existência” (NIEMEYER, 2010, p.59). Neste sentido, foram observados, nestes jogos, transformações na aparência física da personagens capazes de indiciar uma possível passagem de tempo; assim como substituições de materiais ou acréscimos de detalhes nas indumentárias (como uma roupa de pano por uma armadura de ferro); e a mudanças nas armas utilizadas, a qual demonstra um progresso no domínio técnico da mesma. Estes podem ser visualizados ao

comparar-se a “Hell Freezer” e “Eternal”, respectivamente, a primeira e a segunda especialização da classe “Glacial Master” na figura 34.

Figura 34- Classes “Hell Freezer” e “Eternal”, em Dungeon Fighter Online



Fonte: Neople, 2018. Disponível em: <[https://www.dfoneople.com/gameinfo/character/Mage\(M\)](https://www.dfoneople.com/gameinfo/character/Mage(M))>
Acesso em 07 de julho de 2018.

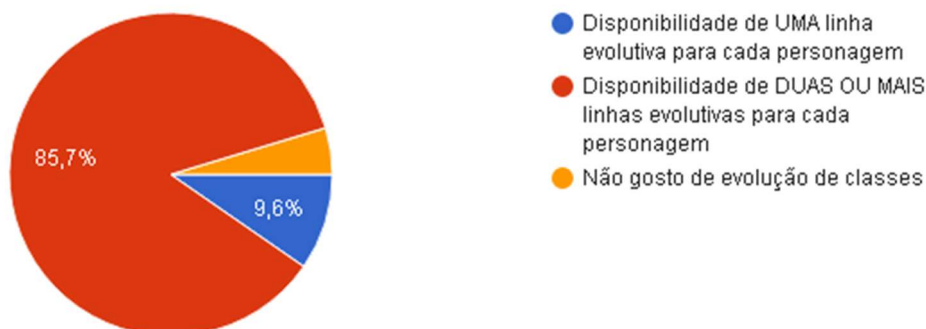
Outro aspecto capaz de estabelecer a hierarquia é através das nomenclaturas utilizadas para as classes e suas especializações observadas, por exemplo, em termos como “Clérigo”, “Sacerdote” e “Bispo”; utilizados em *Maplestory*, os quais relacionam-se entre si de acordo com a hierarquia verificada na igreja medieval. Assim, estes contribuem no processo de representação, onde o jogador presencia o desenvolvimento de seu avatar.

Há também diversos sistemas de classe variando entre cada jogo, onde uma mesma personagem é capaz de possuir uma classe única, classes múltiplas, especializações de classe multilíneas, ou inclusive de construir sua própria classe através da escolha de habilidades. Quando perguntados sobre a preferência em relação às classes de MMORPG, o público-alvo revelou uma inclinação para jogos que contém especializações de classe multilíneas, o que os permite tomar maiores decisões sobre o próprio desfecho do papel representado (gráfico 4).

Gráfico 4 – Preferências de classes em um MMORPG

11. Em relação as evoluções de classe em um MMORPG, você prefere a:

301 respostas



Fonte: Autor; Google Forms, 2018

Com o intuito de realizar um estudo em relação à estética das personagens de temática amazônica utilizou-se a *análise da configuração*. Descrita por Lobach (2001, p.147) como o estudo da aparência visual, seja através da aplicação de cores ou tratamentos de superfície, esta é capaz de obter elementos aproveitáveis para uma nova configuração de produto. Assim, selecionou-se as personagens consideradas mais representativas da Amazônia pelo público do questionário, estas: Boitatá; Nami lara; Blanka e Aritana (figura 35).

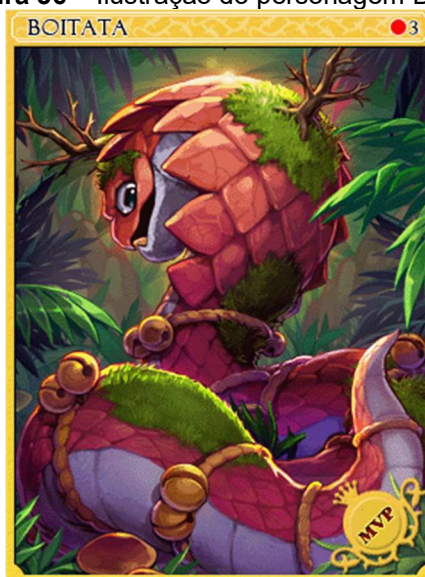
Figura 35 – Boitatá, Nami lara, Blanka e Aritana



Fonte: Autor, 2018

A personagem “Boitatá” (figura 36) é uma das criaturas enfrentadas pelo avatar do jogador, em *Ragnarok Online*, disponibilizado pela expansão de jogo “Brasilis”, na qual se introduziu a cidade “Brasilis” e outros elementos inspirados na cultura brasileira, dentro do jogo. Deste modo, o nome “Boitatá” encontra-se associado à uma lenda de mesmo nome presente no imaginário amazônico, referente à uma enorme cobra de fogo protetora das florestas e dos animais.

Figura 36 – Ilustração do personagem Boitatá



Fonte: Gravity Corp., 2009. Disponível em: < <http://ragnarok.uol.com.br/poder-dos-espiritos/> > Acesso em 29 de julho de 2018.

A representação da personagem agrega a anatomia de uma cobra cujo corpo possui superfície escamosa, evidenciada pela forma alongada e textura geométrica modulada. Também, há a predominância de cores quentes, saturadas e avermelhadas em contraste com tons mais claros como o verde e o branco, os quais geram destaque para o vermelho da paleta (figura 37).

Figura 37 – Paleta de cores de Boitatá



Fonte: Autor, 2018

Ambas características acabam por reforçar a inspiração na lenda, relacionando-se com o contexto da cobra de fogo, onde a forma da personagem cumpre efetivamente a representação da cobra, assim como o vermelho e outros tons quentes utilizados são encontrados em elementos da natureza, como o fogo, que também compõe a cobra da mitologia. Por fim, para inserção da mitologia amazônica

no universo do jogo fora necessário que a mesma sofresse uma adaptação de seu contexto, visto a seguir:

Com certeza o maior perigo de Brasilis é a terrível cobra Boitatá. Diversas histórias e lendas tentam narrar como ela surgiu. Dizem que Boitatá chegou em Brasilis após um terrível dilúvio, durante o qual as nuvens de tempestade esconderam o sol durante muitos dias. Se aproveitando da escuridão repentina, a serpente passou a atacar homens e animais, mas se alimentava apenas dos olhos de suas vítimas. Esse estranho hábito fez com que Boitatá passasse a brilhar com a força da última luz guardada nos olhos que engolira, e seu corpo foi coberto por chamas. Graças à luz que ela emitia na escuridão, agora todos eram capazes de fugir de seus ataques, pois a serpente era facilmente vista à distância. Por fim, ela se refugiou no interior das Cataratas, onde as águas apagaram suas chamas e ela entrou em hibernação. Recentemente acordada, Boitatá está novamente faminta, e pronta para fazer novas vítimas. O maior perigo é que agora que não há mais o dilúvio, suas chamas arriscam incendiar toda a ilha. Pronto para impedir essa catástrofe? (GRAVITY CORP., 2009)

O pedido ao jogador para contenção da ameaça à cidade de *Brasilis*; ainda, distancia-se do contexto original da lenda onde a cobra de fogo protege a floresta, principalmente das queimadas, afugentando caçadores e outras pessoas mal-intencionadas. Ainda, identifica-se uma forte relação do monstro com a natureza onde o jogador deve impedir que a mesma sofra uma grande catástrofe por conta da serpente de fogo, denotando sua personalidade agressiva.

De forma similar, a Nami lara buscou a proximidade do imaginário amazônico com o universo do jogo “*League of Legends*”, ao inspirar-se na lenda da lara realizando algumas adequações.

Em seu centro, Nami lara e suas longas madeixas de cor esmeralda abre um amplo sorriso em seu rosto pálido. Cantarolando, ela acena chamando-o, curando suas feridas com a magia das águas. Passo a passo, ele entra pelo lago, com água pela altura de seu peito à medida que ele se aprofunda. Lágrimas correram pelo rosto do rapaz. Nami lara o atrai em sua direção, envolvendo-o em um abraço. Lentamente, ela submerge, arrastando-o para o esquecimento. (RIOT GAMES, 2015).

A mesma ainda recebeu um tratamento especial no servidor brasileiro do jogo, onde o título americano da *skin* “*River Spirit Nami*” (no literal, Nami Espírito do Rio) foi traduzido para “Nami lara”; mantendo o nome da campeã “Nami”, significando onda (do mar) na língua japonesa; e inserindo “lara” como homenagem e referência direta à lenda. A personagem também adquiriu falas novas exclusivas para o servidor brasileiro, onde frases como “Isto é brincadeira de Lambari!” e “Bando de traíras!” proferidas por esta, por exemplo, fazem alusão às espécies de peixes da fauna amazônica. Tal estratégia de regionalização do conteúdo utilizada pela

desenvolvedora torna o jogo mais próximo do jogador, ao chamar sua atenção e fazer com que o mesmo se sinta representado.

Além do mais, a forma humanizada da personagem também é um fator importante para aumentar a identificação entre o jogador e a personagem (NOVAK, 2017). Com isso em mente, a forma metade humana metade peixe da sereia mitológica foram aproximadas da Amazônia como pode ser visto em sua cauda semelhante à de um Pirarucu, um peixe representativo da região (figura 38).

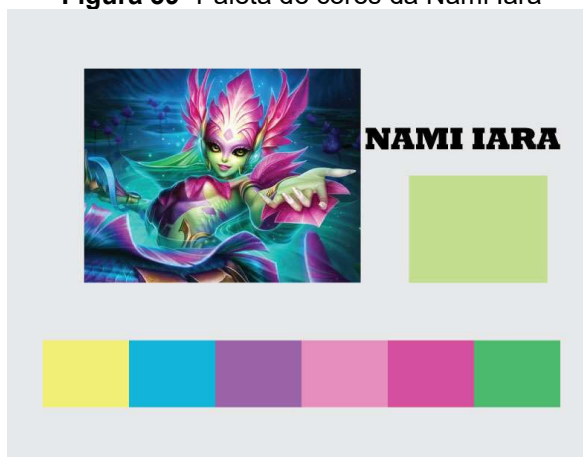
Figura 38 – Comparação entre Nami Iara e o Pirarucu



Fonte: Autor, 2018

Observa-se, na aplicação de cores da personagem, a predominância de tons frios em sua pele com o uso do verde, azul e o lilás; e do rosa e dourado bastantes saturados para seus acessórios (figura 39). Ainda, em sua ilustração é possível notar variadas texturas, sendo a pele lisa, a superfície escamosa geométrica em sua cauda de peixe, além de uma mais orgânica em seus acessórios, semelhante à de uma folha.

Figura 39- Paleta de cores da Nami Iara



Fonte: Autor, 2018

Semelhante aos demais, o lutador de *Street Fighter*, Blanka, também possui uma relação com a natureza evidenciada pelo contexto narrativo onde o mesmo teve a necessidade de aprender a se defender e a sobreviver nesta, observando o ambiente ao seu redor. Portanto, a personagem acabou por adquirir uma postura selvagem e agressiva, cujos golpes utilizados pela personagem se aproximam do comportamento de animais, como a enguia, ao emitir descargas elétricas. (figura 40).

Figura 40- Blanka em Street Fighter II



Fonte: Site MobyGames, 2005. Disponível em: < <http://www.mobygames.com/images/shots/II/117997-super-street-fighter-ii-snes-screenshot-the-wild-blanka-and.png> > Acesso em 2 de agosto de 2018

A personagem ainda apresenta um corpo com proporções largas de tronco e membros, cabelos longos e espetados, comportamentos brutos e comunicação por grunhidos e urros. Estas características acabam por distanciar Blanka de uma figura humana convencional tornando-o exótico e monstruoso, imagem que é reforçada pelo uso de cores vibrantes como o verde e o laranja (figura 41). Apesar disso, este ainda possui alguns aspectos humanizados como o uso de roupas e a pele de superfície lisa.

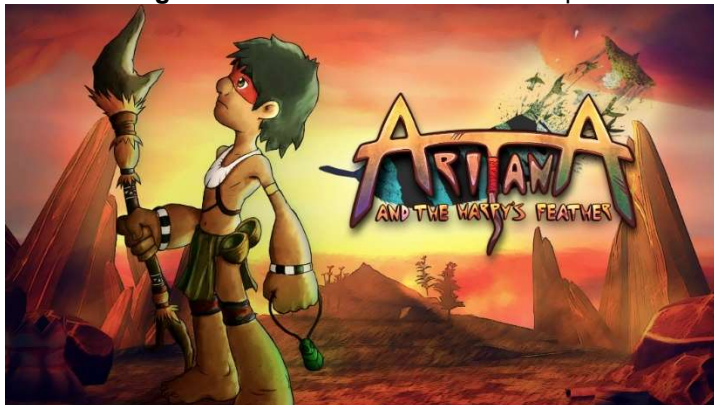
Figura 41 – Paleta de cores de Blanka



Fonte: Autor, 2018

Por fim, a personagem Aritana realiza a representação do indígena e seus costumes na Amazônia (figura 42) através de uma figura humana; cujas proporções do corpo (cabeça e membros superiores e inferiores) assemelham-se à de um jovem rapaz.

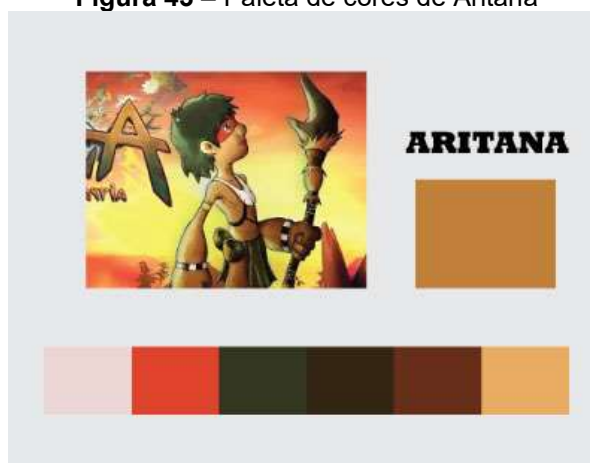
Figura 42 – Aritana e a Pena da Harpia



Fonte: Gamers & Games, 2017. Disponível em: < http://www.gamersegames.com.br/newwpres/wp-content/uploads/2017/12/Aritana_TitledHeroArt-1200x675.png > Acesso em 2 de agosto de 2018

O nome de origem indígena e o uso de ferramentas e adornos utilizados por estes como cuias, pinturas faciais, colares e o cajado do pajé fortalecem ainda a representação da personagem. Visualiza-se também uma distância da personalidade agressiva de outras personagens representativas da Amazônia, em função de seu arquétipo heroico presenciado em sua jornada para salvar o cacique de sua tribo. Este objetivo, ademais, demonstra oportunidades de representar a Amazônia efetivamente, sem o enfoque da proteção da floresta, a qual apenas é enxergada como o local de origem da personagem e um dos cenários a ser percorrido no jogo.

Cores terrosas são encontradas em abundância na composição da personagem, para a cor de sua pele negra, cabelos, vestimenta, e o cajado que porta. (figura 43).

Figura 43 – Paleta de cores de Aritana

Fonte: Autor, 2018

Portanto, são verificadas nas personagens com temática amazônica, em geral, uma relação próxima com a floresta; seja a mesma como seu local de origem ou moradia, um cenário da narrativa ou em objetivos como a proteção de sua biodiversidade. Tal fator pode ser explicativo para a grande incidência da cor verde, de acordo com a análise da paleta de cores das personagens. Porém, é percebida uma possibilidade de representar-se a Amazônia por meio de outras cores, como presenciado nas personagens Boitatá e Aritana, as quais há a predominância de tons mais quentes e saturados.

De resto, nota-se a adoção de formas humanizadas em personagens possíveis de serem controladas pelo jogador (Nami Iara, Blanka, Aritana) aonde especula-se ser um recurso para ampliar a identificação da personagem pelo usuário, e assim, garantir maior imersão do mesmo. Outra tática identificada na representação da Amazônia é o proveito do “estereótipo do selvagem”, onde são testemunhadas personalidades totalmente agressivas em personagens como Blanka e Boitatá, as quais reforçam a visão da Amazônia como um lugar hostil e sem civilização para o exterior.

Outrossim, a utilização de espécies nativas da fauna e flora amazônica traduzidas em elementos e formas que compõem a estética das personagens é algo bastante recorrente; assim como o imaginário mitológico, capaz de fornecer um rápido ponto de partida adaptável ao contexto narrativo dos jogos digitais. Deste modo, estes são facilmente reconhecíveis ao se conectarem com um jogador cujo repertório sobre a Amazônia é desenvolvido. Ressalta-se também que tal ligação pode ser fortalecida através de outras estratégias como o emprego de termos regionais ao nome das

personagens e suas partes componentes, como suas ações, falas ou instrumentos utilizados.

Com base nestes dados coletados, possibilitou-se o avanço para a etapa seguinte do projeto que visa definir o problema e os objetivos do mesmo, o qual será desenvolvido no próximo item.

3.1.2 Definição do Problema e dos Objetivos

A etapa de levantamento de informações possibilitou o reconhecimento do problema em amplas dimensões, as quais foram levadas em consideração para gerar uma lista contendo os requisitos fundamentais para a realização do projeto. Neste contexto, o problema definido consiste no *concept art* de duas personagens representativas da Amazônia. Para tanto, deveriam ser desenvolvidas ambas as personagens, assim como as especializações de classes de cada uma, as quais foram definidas como multilineares, segundo preferência do público alvo no questionário. Portanto, também foram concebidas duas especializações de classe para cada uma das personagens.

Para melhor contemplar este problema fora aplicado, de forma complementar, as noções sobre design de personagens propostas por Seegmiller (2008) e Sheldon (2016) para a etapa de definição do problema. Estes defendem a composição deste em diversos eixos, organizados no quadro 8.

Quadro 8 – Aspectos do desenvolvimento de personagens

Sheldon (2016)	Seegmiller (2008)
<ul style="list-style-type: none"> • Características físicas 	Características físicas gerais (anatomia) Tipo de corpo Proporções Composição (carne e osso, plantas, minerais) Gênero Superfície (pele, pelos, texturas) Cor Estrutura facial Movimentação Silhueta Formas
<ul style="list-style-type: none"> • Características psicológicas 	Traços da Personalidade Aparência e estilo
<ul style="list-style-type: none"> • Características sociológicas 	Passado, presente e futuro da personagem Política Religião Estilo de Vida Origem Impacto da narrativa na personagem

Fonte: SEEGMILLER, 2008; SHELDON, 2016. Adaptado pelo autor, 2018

A partir destes aspectos, se estabeleceu alguns critérios específicos relevantes ao desenvolvimento de personagens para um jogo, onde devem ser definidos aspectos como: o nome da personagem; seus aspectos físicos, psicológicos e sociológicos; suas silhuetas e expressões; e seu papel no universo do jogo.

Conclusivamente, de acordo com tais critérios e os dados coletados durante a fase de conhecimento do problema, fora elaborada uma lista de requisitos (quadro 9) contendo as metas a serem alcançadas através da aplicação de processos criativos (LOBACH, 2001).

Quadro 9 – Requisitos do projeto (LOBACH, 2001).

1. Conter nome regional;
2. Conter aparência humanizada;
3. Conter características de uma personagem de RPG/MMORPG;
4. Considerar uso de arquétipos e estereótipos de personagens de RPG;
5. Conter especialização de classe multilinear;
6. Transmitir o Desenvolvimento da personagem através das classes;
7. Manter lógica entre as armas utilizadas;
8. Considerar uso de avatar personalizável;
9. Considerar uso de raças como forma de distinção;
10. Considerar uso de classes como forma de distinção;
11. Considerar armas como forma de distinção;
12. Conter armas relacionadas à região amazônica;
13. Evitar uso da cor verde;
14. Conter cores saturadas;
15. Considerar uso de tons terrosos;
16. Conter relação com a natureza;
17. Transmitir sensação de exótico;
18. Evitar estereótipo do selvagem;
19. Evitar contextos que priorizem a proteção da natureza na narrativa;
20. Conter características físicas, psicológicas e sociológicas baseadas em lendas e/ou fauna e flora e/ou costumes e tradições da região amazônica;
21. Evidenciar habilidades e poderes da personagem;
22. Evidenciar personalidade através da pose/silhueta;
23. Evidenciar características estéticas.

Fonte: Autor, 2018

Diante do apresentado, mostrou-se possível prosseguir para a etapa de geração de alternativas, onde desenvolveram-se as primeiras ideias para solucionar o problema, no tópico a seguir.

3.2 FASE DE GERAÇÃO

Segundo a metodologia adotada, Lobach (2001) define a segunda etapa como aquela onde serão geradas as alternativas para o problema identificado. “Nesta fase

de produção de ideias a mente precisa trabalhar livremente, sem restrições, para gerar a maior quantidade possível de alternativas” (p.150) onde tais soluções podem advir de procedimentos como o da tentativa e erro, da espera pela inspiração ou de ambos.

Entretanto, para iniciar a geração de alternativas de personagens tornou-se necessário, primeiramente, a elaboração do universo narrativo do jogo, onde a personagens serão inseridas. Seguindo tal objetivo, fora concebido um documento denominado “*High Concept*”, descrito por Schuytema (2016, p.89) como “a semente a partir da qual o game se desenvolverá”, o qual contém uma ou mais sentenças simples com a finalidade de retratar a essência do jogo. A importância deste documento é fundamental ao processo de desenvolvimento, pois alterá-lo significa alterar a essência do jogo. Este pode ser utilizado como comparação a todos acréscimos e exclusões ao jogo, para verificar sua fidelidade à versão original. Como exemplo, o trecho a seguir apresenta um *High Concept*, elaborado por Schuytema (2016) para o jogo clássico de arcade *Pacman*:

Pacman desafia o jogador, representado por uma boca mastigadora abstrata, a limpar um nível semelhante a um labirinto repleto de pedaços de comida. Os níveis serão habitados por criaturas que vagueiam pelo labirinto e destruirão o jogador se forem tocados; o jogador pode transformar essas criaturas em “fantasmas” por um tempo ao ingerir pedaços especiais de comida (SCHUYTEMA, 2016, p.89).

Com base no exemplo, definiu-se um *High Concept* para o jogo, onde a narrativa tomou como inspiração a lenda do Pirarucu, em que um guerreiro de mesmo nome é temido por seus atos perversos, provocando a fúria de Tupã — divindade da mitologia tupi-guarani — que o transforma em peixe, como punição (ALVES, PEREIRA 2007). O motivo da escolha da lenda teve o intuito de realizar seu resgate de forma contemporânea, propagando-a, visto que a mesma não é muito popular; além de seu conteúdo narrativo ter permitido a criação de um gancho para o universo do jogo, a partir do temor do retorno da criatura. O *High Concept* construído pode ser visto, na íntegra, a seguir:

Seu principal objetivo é salvar o mundo da ameaça do perverso Pirarucu, o qual deseja se vingar de Tupã e destruir todas suas criações. Para isso, você deverá entrar na pele de um dos personagens disponíveis e derrotar este Mal e seu exército de criaturas monstruosas, de uma vez por todas.

Após delimitação da ideia inicial, mostrou-se possível expandir a visão do conceito para níveis mais técnicos, capazes de captar os principais aspectos e premissas do jogo, através de outro documento. O documento de conceito (NOVAK, 2017, p.366) e

o documento de escopo (SCHUYTEMA, 2016, p.89) possuem tal função, ambos elaborados em curto prazo, durante a fase inicial do pré-projeto. Ambos contêm informações como título, plataforma, classificação etária, quantidade de jogadores, gênero do jogo; além de um breve resumo sobre os objetivos e finalidades do jogo, a experiência e sensações desejadas ao jogador, seu diferencial e o motivacional (como as condições de vitória e derrota). Este encontra-se disponível no Apêndice C.

Em seguida, aplicou-se a técnica de criatividade da “Análise Morfológica” (ZWICKEY, 1948 apud BAXTER, 2000) ou o “*Wordplay*” (SEEGMILLER, 2008) para a geração de conceitos iniciais para as personagens do MMORPG e suas respectivas classes. Esta ferramenta consiste no estudo das “combinações possíveis entre os elementos ou componentes de um produto ou sistema” (BAXTER, 2000, p.77) onde são listadas as variáveis que caracterizam o problema identificado, em colunas. Desse modo, foram escritas em folha de papel, palavras as quais contemplavam uma das seguintes variáveis: Elementos da Natureza; Classes de RPG; Imaginário Amazônico. Estas podem ser vistas no quadro 10.

Quadro 10 – Exercício da Análise Morfológica (ZWICKEY, 1948 apud BAXTER, 2000) e *Wordplay* (SEEGMILLER, 2008)

Variáveis		
Elementos da Natureza	Classes de RPG	Imaginário Amazônico
<ul style="list-style-type: none"> • Fogo • Terra • Ar • Água • Natureza • Luz • Escuridão • Gelo • Tempo-espaço 	<ul style="list-style-type: none"> • Cavaleiro • Arqueiro • Mago • Ladino • Assassino • Sacerdote • Druida • Paladino • Dançarina • Atirador • Espadachim • Ninja • Caçador • Necromante • Invocador • Bardo • Camponês • Pirata • Templário • Guardião • Arcanjo • Lanceiro • Alquimista • Lutador • Trapaceiro • Guerreiro 	<ul style="list-style-type: none"> • Boitatá • Matinta • Saci • Iara • Boto cor-de-rosa • Vitória-régia • Açaí • Guaraná • Cobra Grande • Uirapuru • Mapinguari • Amazonas • Curupira • Mula-sem-cabeça • Tupã • Anhangá • Jaci • Lobisomem • Caaporã • Mãe-de-ouro • Cuca

Fonte: Autor, 2018

A técnica, também, foi complementada por outra ferramenta criativa proposta por Baxter (2000), a Analogia. Esta é descrita como “uma forma de raciocínio, em que as propriedades de um objeto são transferidas para um outro objeto diferente, mas com certas propriedades em comum” (p.80). Portanto, a partir da combinação das palavras da lista, foram identificadas possíveis soluções para o alcance do objetivo estabelecido — definir o conceito inicial das personagens — onde foram priorizadas as alternativas, cujas palavras pudessem estabelecer uma relação de proximidade ou semelhança entre si. Ante ao exposto, as seguintes alternativas foram geradas:

Quadro 11 – Resultado da geração de alternativas

a Amazona	Natureza + Lenda das Amazonas + Arqueira
A Ceramista	Terra + Mago + Cerâmica Marajoara
O Filho do Boto	Água + Dançarino + Boto cor-de-rosa
O Caipora	Natureza + Druida + Caaporã

Fonte: Autor, 2018

Em seguida, fora realizada uma votação para eleger duas entre as possíveis soluções, para o detalhamento do conceito e execução dos esboços iniciais. Considerou-se como fator de escolha os requisitos de projeto, a popularidade da lenda/costume, assim como o potencial do conceito para o ineditismo.

De tal modo, foram descartadas as ideias da ‘Amazona’ e do ‘Caaporã’, devido à temática bastante recorrente para representação da Amazônia. Paralelamente, identificou-se potencial para retratar as danças típicas da região norte no conceito do ‘Filho do Boto’; bem como as tradições da cerâmica marajoara com a ‘Ceramista’; onde ambos proporcionam uma abordagem incomum, nos jogos, acerca da Amazônia, o que motivou a seleção destas duas alternativas.

Posteriormente, ambos os conceitos foram aprimorados com mais detalhes, seguindo a lógica proposta por Seegmiller (2008) e Sheldon (2016), adicionando-se as características físicas, psicológicas e sociológicas das personagens no documento de design do jogo (Apêndice C). Assim, nesta etapa surgiram aspectos como o nome, a personalidade, as classes e as premissas do enredo, segundo as teorias narrativas comentadas previamente. A Ceramista recebeu o nome de Ybi, através de derivação palavra de origem Tupi “Yby”, que possui como significado “Terra” (MAMIANI, 1877). Ademais, o Dançarino recebeu o nome de Kuri, remetente ao curimbó, um dos instrumentos utilizados na expressão artística e dança popular do carimbó (COSTA, 2015).

Também, com intuito de complementar o processo criativo, foram concebidos painéis de tema visual para cada personagem. Segundo Baxter (2000, p.191), para este procedimento juntam-se “imagens de produtos que estejam de acordo com o espírito pretendido para o novo produto [...] esses estilos representam uma rica fonte de formas visuais e servem de inspiração para o novo produto.”

Logo, para a concepção da Ceramista, optou-se por imagens que contemplassem os temas da “Cerâmica Marajoara” e do “Mago”, um dos arquétipos do RPG. Assim, visualizou-se nos variados artefatos e grafismos da cerâmica o predomínio de cores pouco saturadas e tons quentes ou terrosos; linhas e formas geométricas precisas; bem como texturas irregulares e carregadas de detalhes. (figura 44).

Figura 44 - Painel de Tema Visual da Cerâmica Marajoara



Fonte: Autor, 2018

Para o Tema Visual do Mago, foram observadas cores saturadas com forte presença de cores frias como o roxo, que segundo Farina, Perez e Bastos (2006), denota a magia e o misticismo. Também, foi verificado na indumentária, a abundância de roupas com longo comprimento como capas, robes ou saias. A postura destes também expressa concentração, o equilíbrio e a leveza nos movimentos (figura 45).

Figura 45- Painel de Tema Visual do Mago



Fonte: Autor, 2018

Semelhante ao apresentado, o painel de tema visual do Dançarino buscou retratar duas temáticas, o “Carimbó” e a “Lenda do Boto Rosa”. O painel do “Carimbó” revelou a ocorrência de cores saturadas e análogas ao azul; linhas sinuosas e formas orgânicas; texturas lisas ou ornamentadas com elementos da natureza; poses e expressões descontraídas e alegres; e também roupas leves e confortáveis, para a execução dos passos de dança (figura 46).

Figura 46 – Painel de Tema Visual do Carimbó



Fonte: Autor, 2018

Paralelamente, o painel da Lenda do Boto também apresentou texturas lisas e formas orgânicas; e além disso, a predominância do rosa e do branco, pouco saturados; e poses que transmitem charme, mistério e graciosidade (figura 47).

Figura 47- Painel de Tema Visual Lenda do Boto



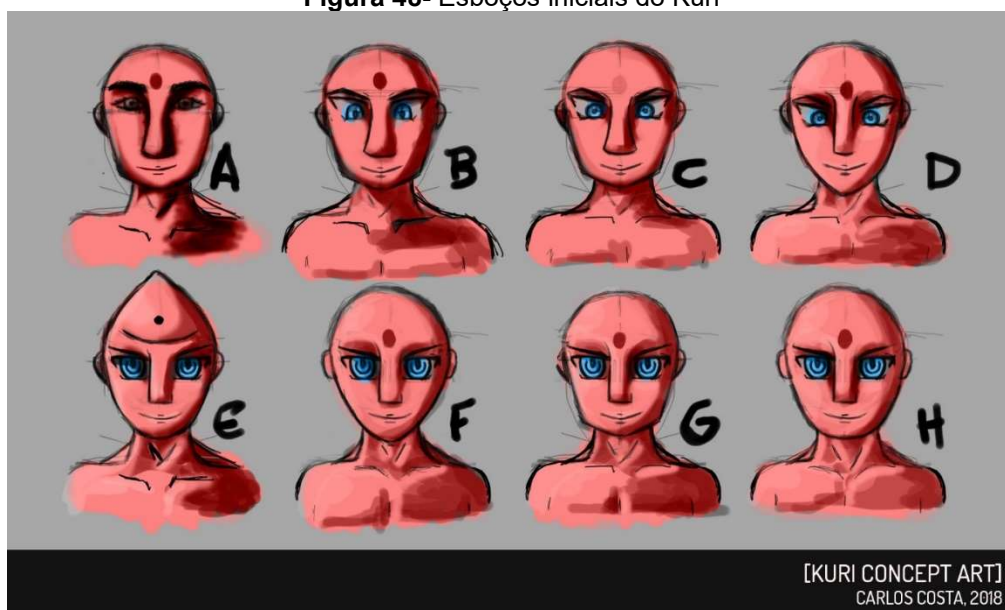
Fonte: Autor, 2018

A partir da geração dos requisitos de projeto, do conceito das personagens (Apêndice C) e dos painéis de tema visual; foi possível clarificar as ideias propostas e seguir para a execução dos primeiros esboços das duas personagens. Ambos foram desenvolvidos com base no estilo mangá¹¹, melhor dominado pelo autor e por apresentar boa receptividade do público-alvo, consumidor da cultura *geek*.

Assim, os primeiros esboços focaram em desenvolver alternativas para as características físicas das personagens. Para Kuri, foram elaboradas oito alternativas para sua fisionomia, visto na figura 48, direcionadas em retratar primariamente as formas e cores do boto rosa.

¹¹O termo mangá é utilizado para designar histórias em quadrinhos com o estilo de arte japonesa. Ainda, suas personagens apresentam olhos grandes e expressões faciais bem desenvolvidas. (MANGÁS JBC, 2018).

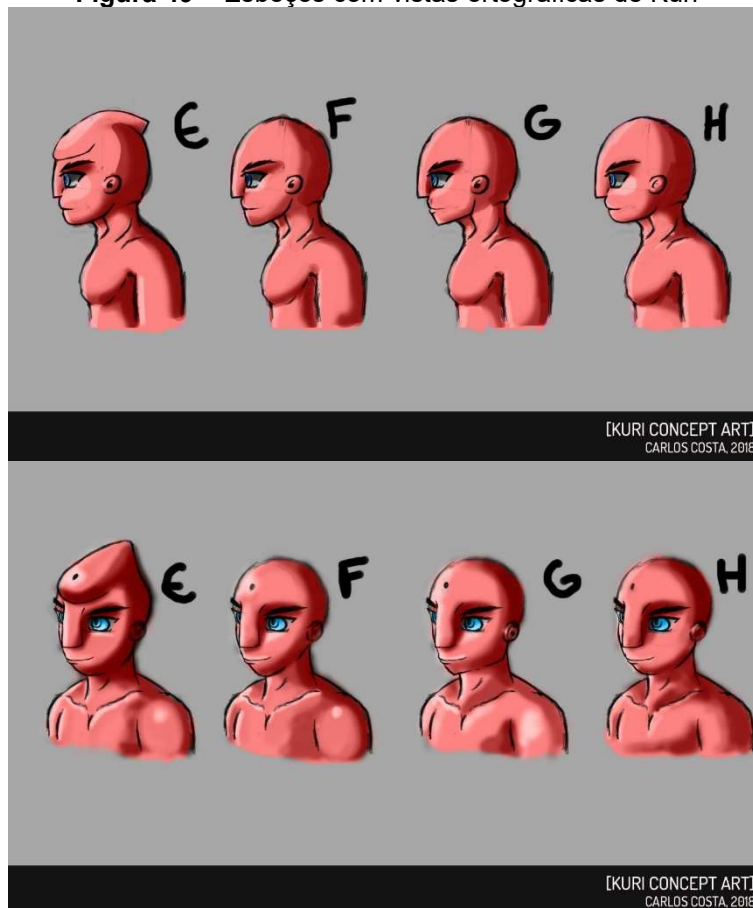
Figura 48- Esboços iniciais do Kuri



Fonte: Autor, 2018

Dentre os desenhos, foram desenvolvidas outras vistas ortográficas (perfil e perspectiva) das alternativas “E”, “F”, “G” e “H” para uma melhor visualização das propostas elaboradas (figura 49).

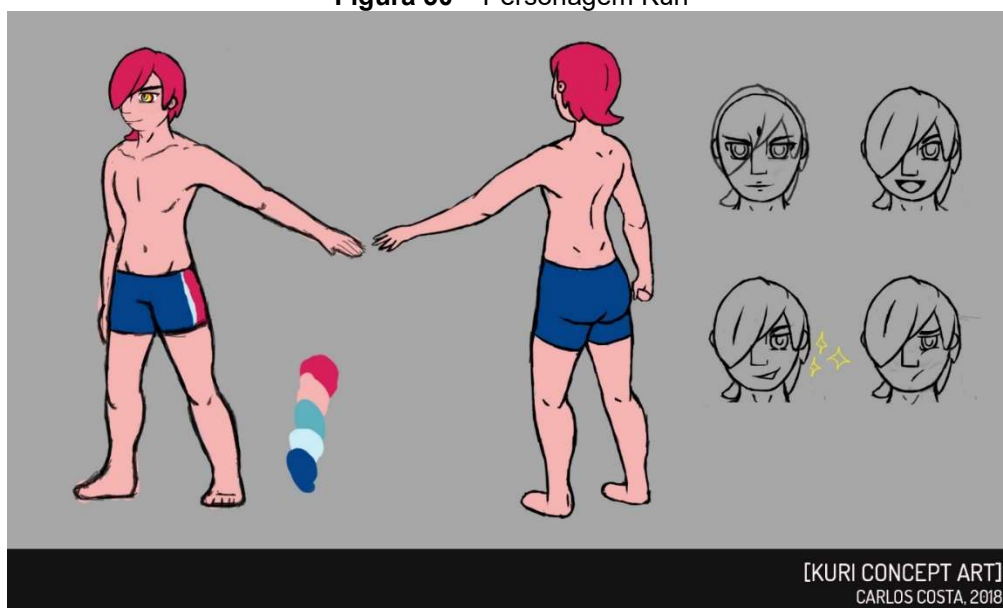
Figura 49 – Esboços com vistas ortográficas de Kuri



Fonte: Autor, 2018

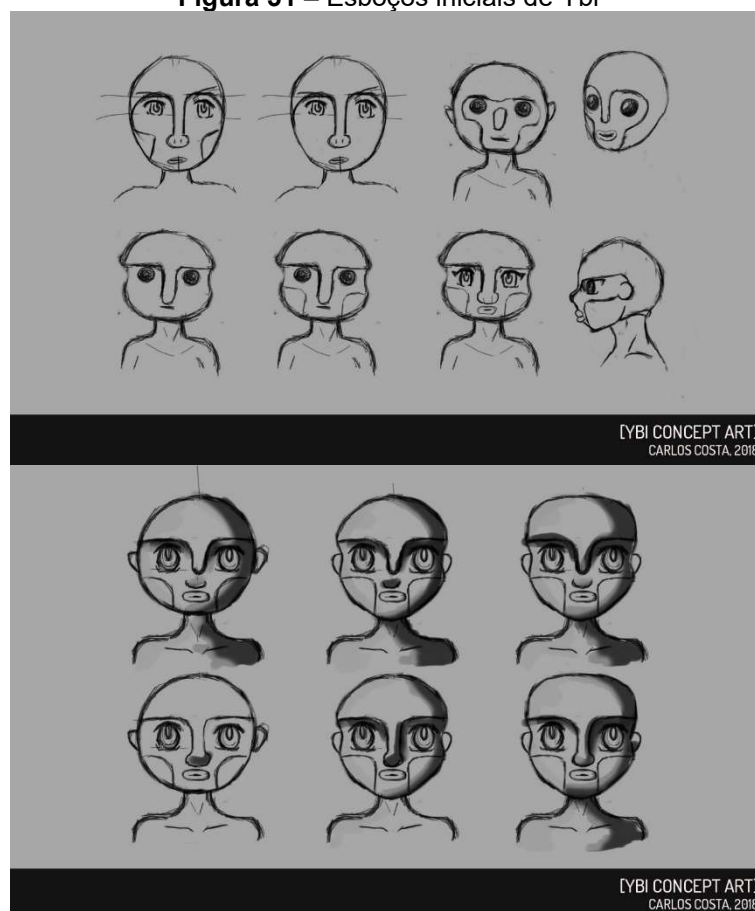
Considerou-se a alternativa “H” como a mais adequada para a descrição observada do personagem, presente no documento do jogo; visto que, segundo Rogers (2017), a forma circular do rosto o torna mais amigável e atrativo, e também reflete melhor o boto rosa (figura 50). Com a mesma finalidade citada, utilizou-se o rosa para sua cor de pele e cabelo, o qual ainda denota encanto e amabilidade e deriva de uma mistura com o vermelho, a cor da atração (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2007). Para o cabelo deste, optou-se por um penteado de franja, o qual esconde a marca existente em sua testa, evidenciando a personalidade retraída e insegura do mesmo. Ainda, determinou-se o amarelo para a cor de seus olhos, o qual destaca-se entre tons quentes como o rosa, chamando a atenção e despertando impulsos (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2007); e remete à estimulação e impulsividade dos poderes de sedução do personagem, advindos da interpretação da lenda do boto.

Figura 50 – Personagem Kuri



Fonte: Autor, 2018

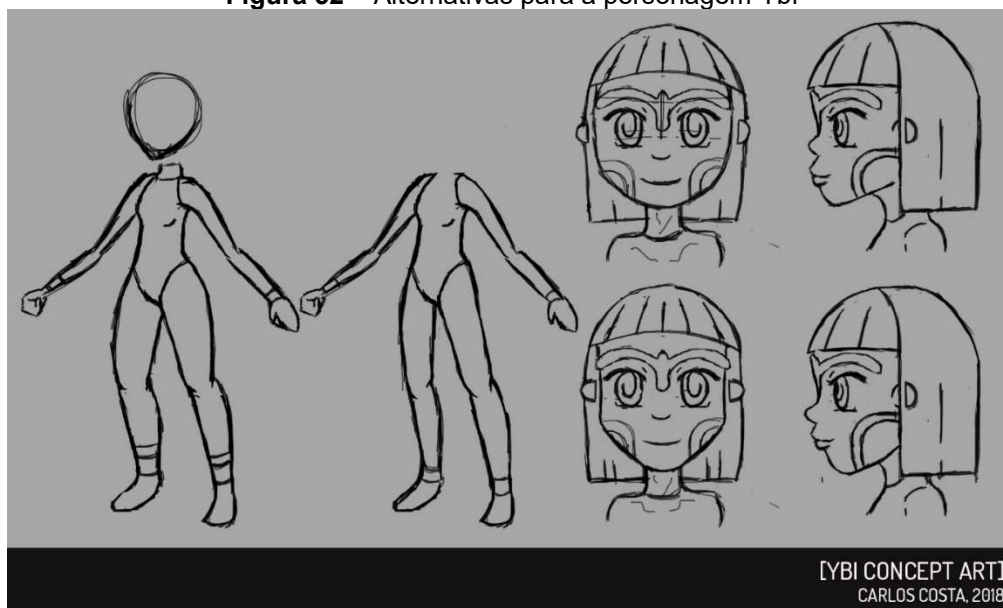
Já os traços faciais da personagem Ybi tiveram como base principal as formas antropomórficas visualizadas na cerâmica marajoara do tipo “Joanes”, onde é possível observar elementos semelhantes à letra “T” ou “Y” (SCHAN, 1997). Exploraram-se traços misturando a sinuosidade das cerâmicas com formas quadradas e retilíneas, as quais são recorrentes em personagens cuja personalidade é marcada pela teimosia e dureza. Deste modo, gerou-se os esboços apresentados na figura 51.

Figura 51 – Esboços iniciais de Ybi

Fonte: Autor, 2018

Os mesmos foram aperfeiçoados em novos esboços, onde fora possível chegar em duas alternativas para o rosto e o corpo (figura 52), o qual o critério de decisão foi a proximidade com as características contida no documento de design do jogo. Por consequência, definiu-se um rosto e um corpo mais quadrado que reafirmavam sua personalidade.

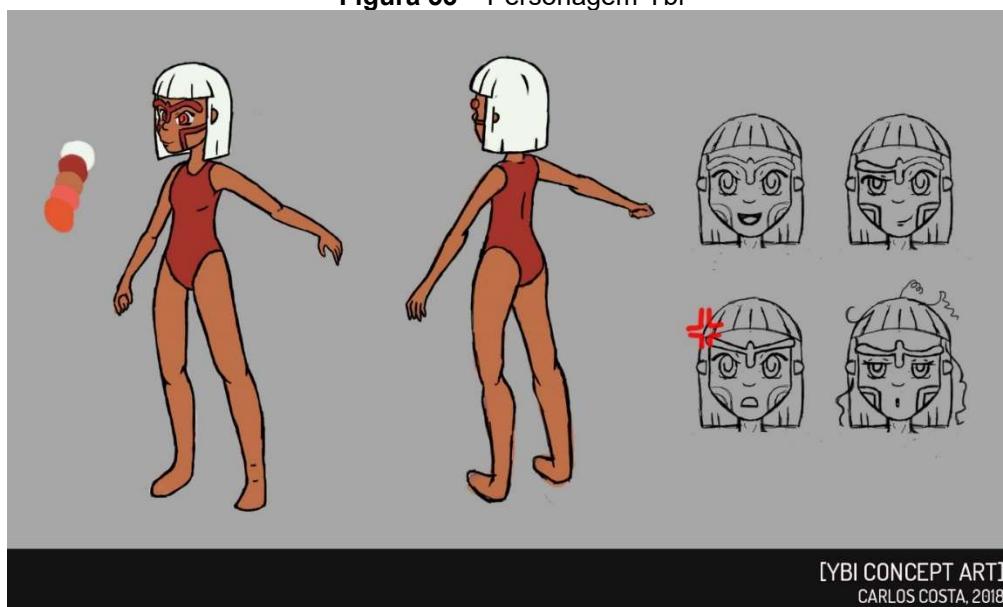
Figura 52 – Alternativas para a personagem Ybi



Fonte: Autor, 2018

Posteriormente, fora definida o tom de pele da personagem como base na paleta de cores terrosas encontrada nas cerâmicas, onde o marrom é associado à resistência e ao elemento terra; bem como o uso do branco em seus cabelos representa pensamento, juventude e afirmação (FARINA et al, 2007). Estes são visualizados na figura 53.

Figura 53 – Personagem Ybi



Fonte: Autor, 2018

Posteriormente, definida a fisionomia de ambas as personagens, fora possível desenvolver suas classes, uma básica e duas possíveis especializações para cada,

totalizando seis classes. Para melhor compreensão, estas foram organizadas no quadro 16.

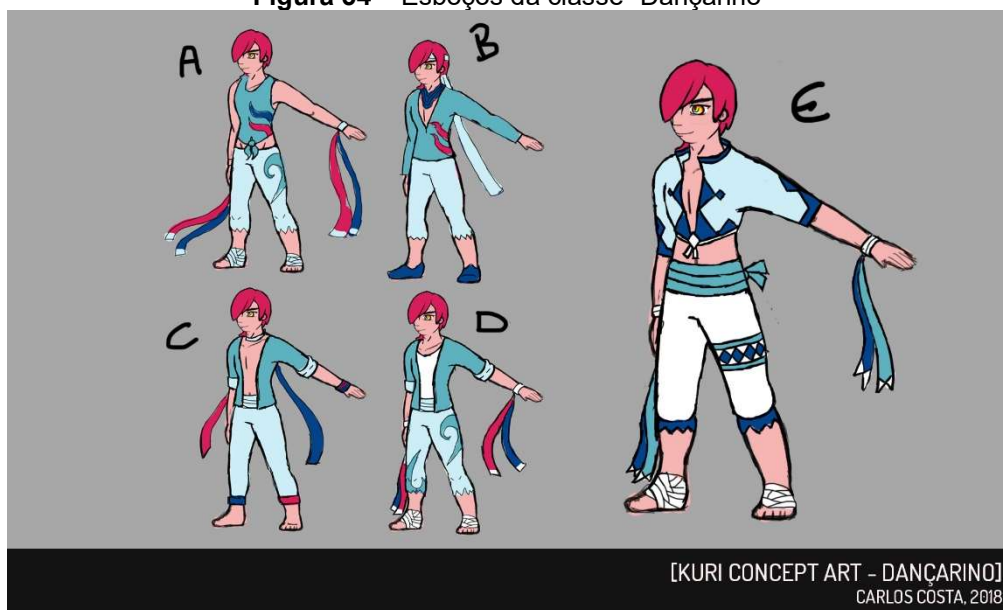
Quadro 12 – Classes e especializações desenvolvidas

Personagem	Classe Básica	Segunda Classe/ Especialização de classe
Ybi	Ceramista	Artesã
		Necromante
Kuri	Dançarino	Encantador
		Mestre

Fonte: Autor, 2018

Dentre estas, para composição do “Dançarino”, classe básica de Kuri, aplicaram-se vestimentas leves buscando proximidade àquelas utilizadas no Carimbó. Além disso, utilizou-se tons diversificados de azul para relacionar o personagem ao elemento “água”, definido anteriormente pela narrativa. Tais esboços podem ser vistos na figura 54, onde a solução “E” fora escolhida.

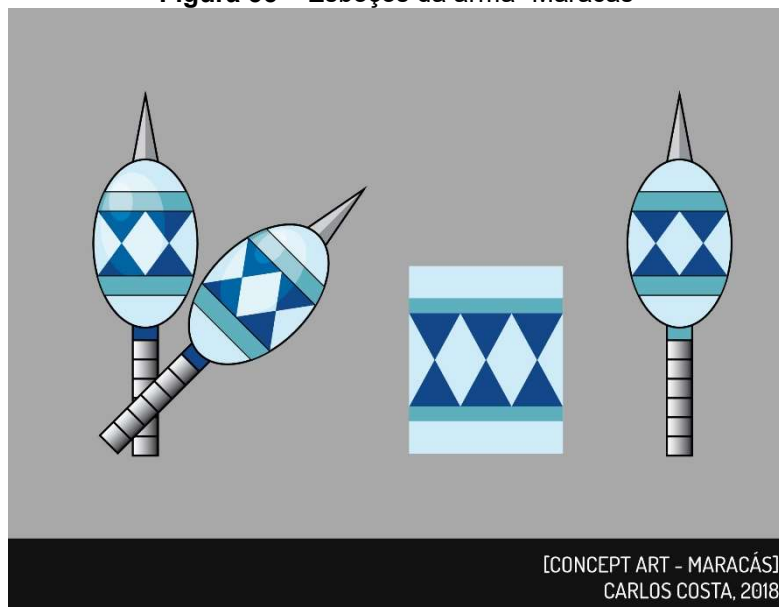
Figura 54 – Esboços da classe “Dançarino”



Fonte: Autor, 2018

Complementando o conceito, a arma definida para o “Dançarino” teve como inspiração o maracá, um dos instrumentos musicais utilizados para compor os ritmos do carimbó. Este foi adaptado, adicionando-se uma pequena lâmina em sua extremidade superior para uso em combate, pela personagem (figura 55).

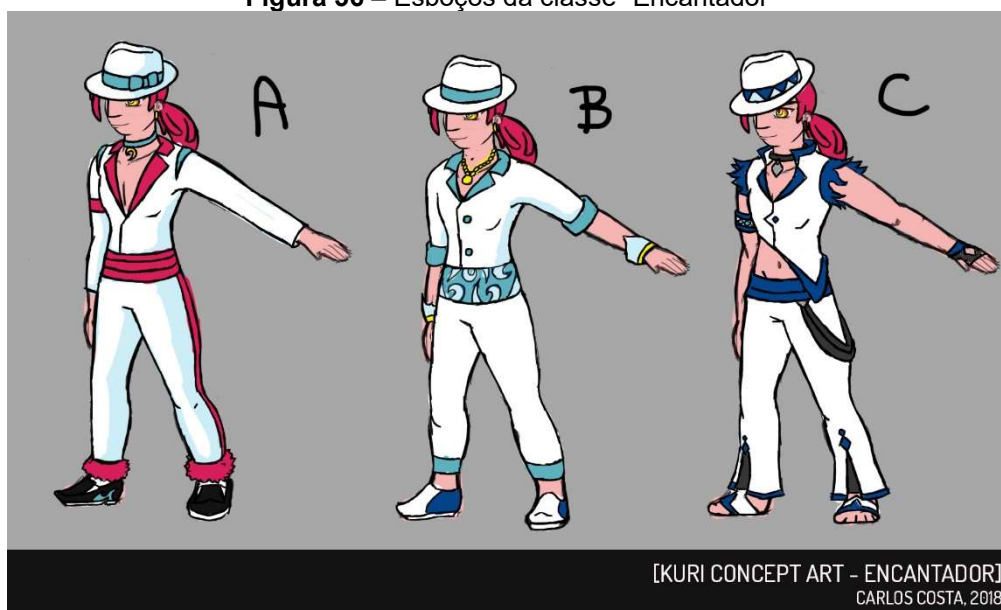
Figura 55 – Esboços da arma “Maracás”



Fonte: Autor, 2018

Partindo da estética estabelecida pela classe básica de Kuri, a especialização de classe “Encantador” deveria estabelecer a relação direta com a lenda do boto rosa, indicada pela narrativa, na qual o garoto desperta os poderes de sedução da criatura mágica em si. Para realizar esta conexão, optou-se pela predominância do branco na indumentária e a adoção de um chapéu, característicos da lenda (ALVES; PEREIRA, 2007). Por este motivo, elegeu-se a alternativa “C”, onde se aplicou o azul escuro em pequenos detalhes, para induzir sobriedade (figura 56).

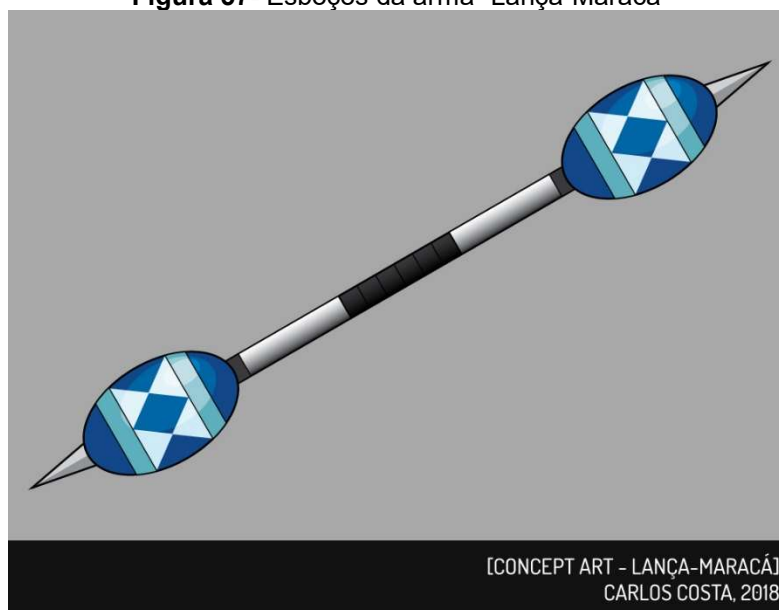
Figura 56 – Esboços da classe “Encantador”



Fonte: Autor, 2018

Já a arma do “Encantador” teve com base principal a “lança-maracá” (*muruku* ou lança-chocalho), um instrumento musical incorporado à uma lança, verificada em diversas etnias amazônicas, como os índios *tukanos* (CAMÊU, 1977 apud SEIXAS, 2016). A mesma aproveitou-se da forma desenvolvida para o “Maracá”, transformada em um bastão de longo comprimento contendo duas extremidades afiadas (figura 57).

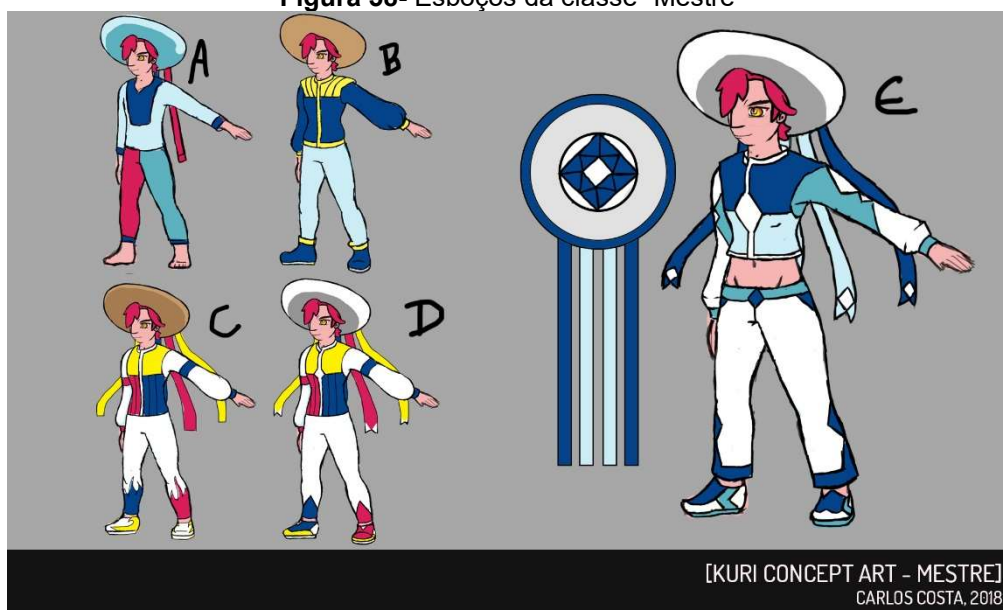
Figura 57- Esboços da arma “Lança-Maracá”



Fonte: Autor, 2018

Em contrapartida ao “Encantador”, a classe “Mestre” buscou um lado descontraído para o personagem, onde o mesmo se especializa como um mestre de percussão das danças típicas paraenses e utilizando seus ritmos e melodias para o combate. Pelo dado motivo, as roupas do apresentaram-se mais folgadas às medidas de seu corpo (figura 58).

Figura 58- Esboços da classe “Mestre”



Fonte: Autor, 2018

Por fim, o “Curimbó” foi designado como a arma usada pela classe, uma vez que é o instrumento que deu origem ao nome do estilo “Carimbó”, segundo Costa (2015). Ainda, fora colocada uma alça lateral no objeto facilitar seu manuseio com uma única mão (figura 59).

Figura 59- Esboços da arma “Curimbó”



Fonte: Autor, 2018

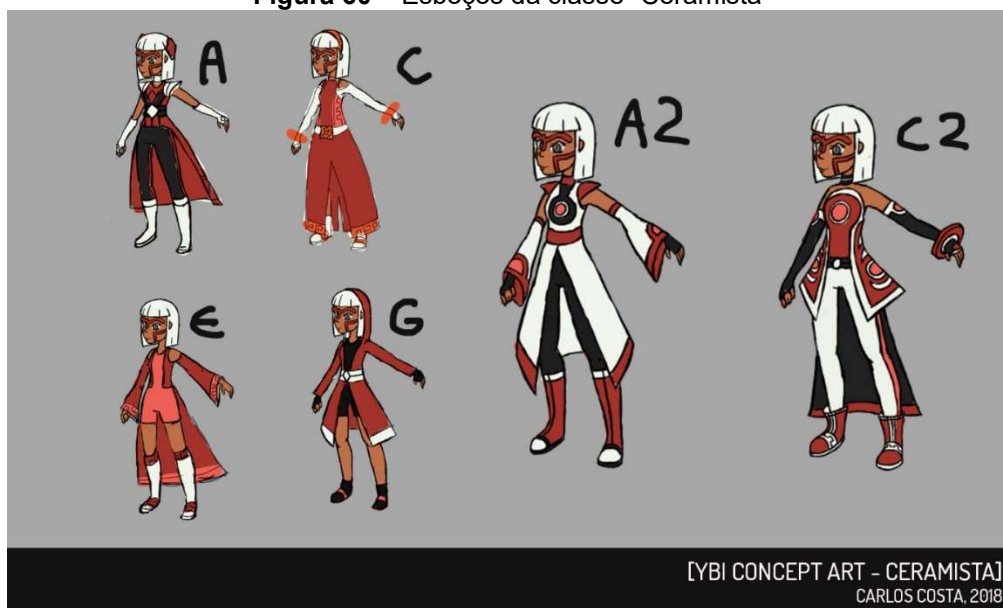
Do mesmo modo, também foram desenvolvidas três classes para a personagem Ybi. Sua primeira classe, a Ceramista, buscou inspiração na cerâmica

marajoara do tipo Joanes, a qual Schan (1997) descreve uma ocorrência de pinturas cheias ou de linhas desenhadas, sob um engobo branco. Ainda nestas,

[...] as cores sobrepostas ao engobo branco que predominam são o vermelho e o preto sozinhas ou combinadas entre si; em alguns casos aparecem ainda combinados com o marrom. Quando há linhas desenhadas, essas são predominantemente em vermelho ou em vermelho combinado com preto ou marrom. (SCHAN, 1997, p.84)

Estas informações influenciaram na escolha das cores e formas aplicadas na indumentária da personagem. Ademais, para Farina, Perez e Bastos (2007) o vermelho também implica em revolta, dureza e extroversão. Ante aos dados expostos e visto os esboços da figura 60, as alternativas “A” e “C” foram exploradas em novas propostas, definindo-se a opção “C2” como a representação melhor aproximada do intencionado.

Figura 60 – Esboços da classe “Ceramista”



Fonte: Autor, 2018

Os mesmos princípios, anteriormente citados, foram utilizados para projeção da arma, denominada como “Disco” (figura 61). Este é identificado como uma representação metafórica de um dos utensílios domésticos utilizados pelos marajoaras — o prato.

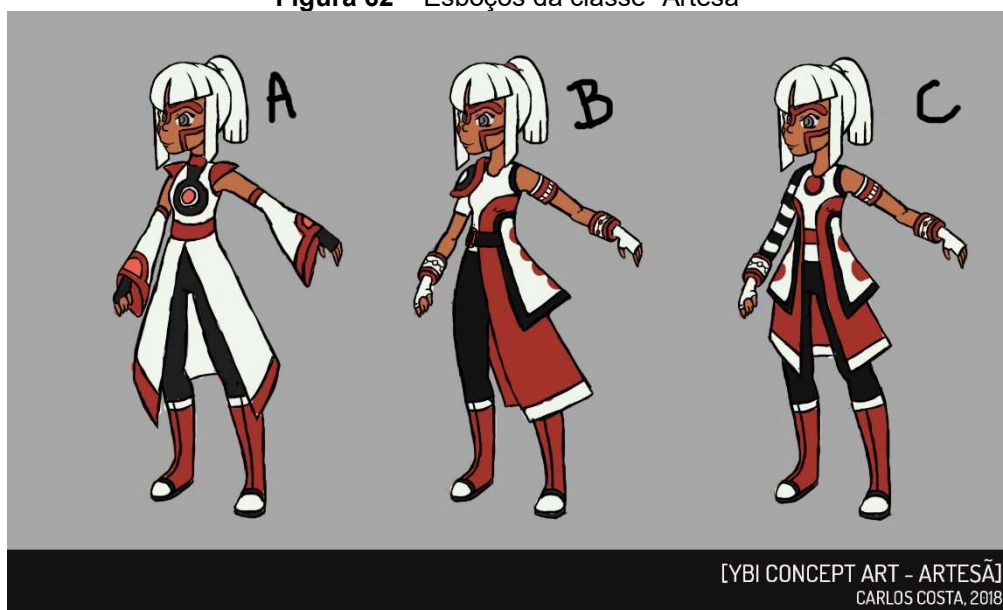
Figura 61- Esboço da arma “Disco”



Fonte: Autor, 2018

Do mesmo modo, as especializações de classe da personagem mantiveram sua estética baseada na cerâmica do tipo Joanes, diferenciadas pela evidência entre o vermelho, branco ou preto. A “Artesã” manteve o predomínio do vermelho na paleta, bem como a “Necromante” enfatizou o preto. Além disso, sua indumentária deveria sugerir mais liberdade e autonomia, de acordo com o proposto pela descrição e narrativa. Assim, das três propostas concebidas, foi eleita a alternativa “B” para a classe (figura 62).

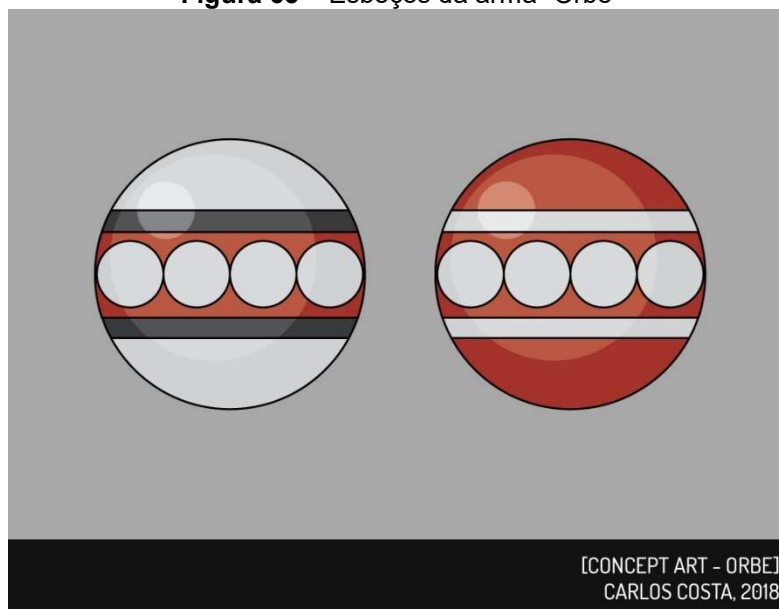
Figura 62 – Esboços da classe “Artesã”



Fonte: Autor, 2018

Com base nas armas tradicionais para o arquétipo de mago, visualizadas em jogos de RPG, selecionou-se a “Orbe” para a Artesã, como forma de ressaltar as suas habilidades com a magia. Adiante, a mesma recebeu uma ornamentação de acordo com os elementos visuais presentes na indumentária da classe (figura 63).

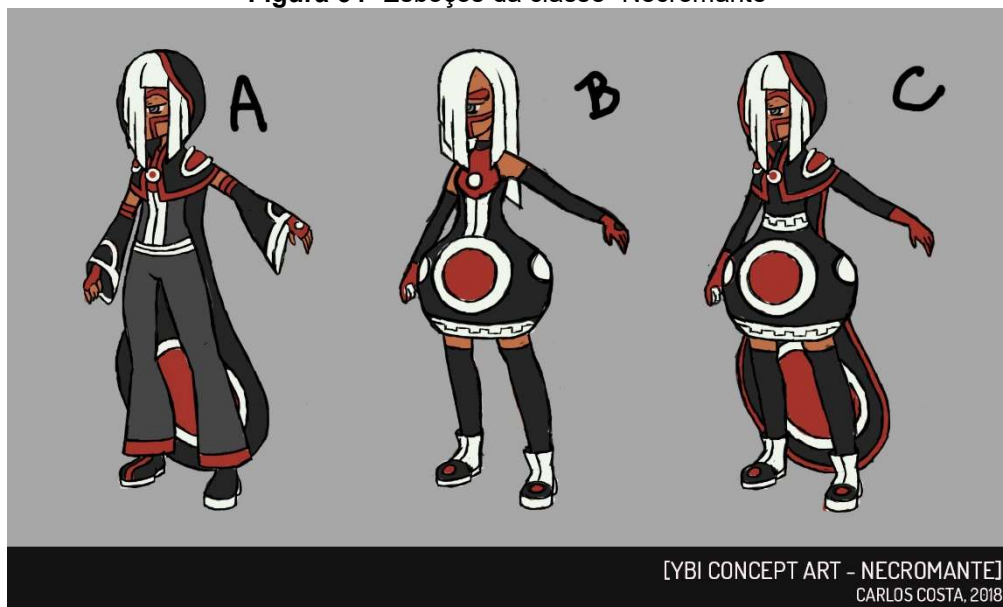
Figura 63 – Esboços da arma “Orbe”



Fonte: Autor, 2018

Por outro lado, utilizou-se o preto em evidência para a especialização de classe “Necromante”, cujo objetivo da aplicação era proporcionar uma aparência mais séria e sombria para personagem. A mesma intenção também determinou alguns elementos que reforçassem tal ideia, como o capuz e o corte de cabelo com franja, culminando na escolha da alternativa “C” (figura 64).

Figura 64- Esboços da classe “Necromante”



Fonte: Autor, 2018

Já a arma da classe — a Urna — fora idealizada ao explorar-se a relação entre os marajoaras e seu culto aos antepassados; com a necromancia — tipo de adivinhação através da evocação de espíritos. Logo, almejaram-se formas antropomórficas para o acabamento estético do objeto, assim como as pinturas preenchidas e linhas desenhadas (figura 65).

Figura 65- Esboços da arma “Urna”



Fonte: Autor, 2018

Ao fim do desenvolvimento das *concept arts* das duas personagens, se mostrou necessária uma avaliação das mesmas com intuito validá-las, a qual será observada no próximo tópico.

3.3 FASE DA AVALIAÇÃO

A fase de avaliação, para Seegmiller (2008), prevê uma revisão dos resultados obtidos durante o desenvolvimento das soluções para o problema. Assim, estas devem ser apresentadas ao cliente para verificar se as mesmas cumprem sua necessidade. Ademais, Lobach (2001, p.154) ressalta a importância de fixar critérios de aceitação do novo produto, cuja uma das possíveis variáveis desta etapa busca a importância do produto ao usuário, determinados grupos de usuários ou para a sociedade.

Partindo destes princípios, optou-se em apresentar as personagens à uma quantidade restrita de sete indivíduos, os quais pertenciam ao público alvo identificado durante a fase da coleta de dados. Estes possuíram contato, por meio físico ou digital, com as *concept arts* das duas personagens e suas classes, bem como suas respectivas informações e narrativas (figura 66).

Figura 66 – Apresentação das personagens ao público alvo



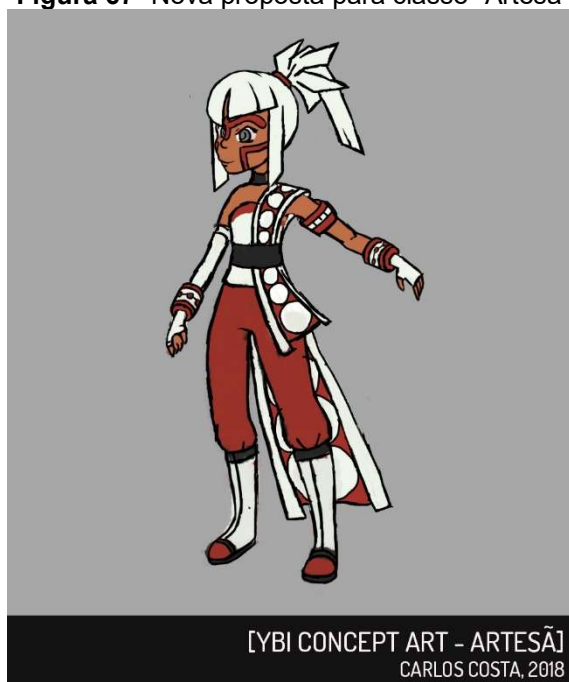
Fonte: Autor, 2018

Em seguida, foi solicitado que estes descrevessem as suas primeiras impressões em relação aos aspectos gerais de cada uma das personagens, assim como das classes, individualmente. Na execução da etapa de avaliação para o personagem “Kuri” se visualizou uma aceitação geral do público, assim como o reconhecimento de elementos da cultura amazônica inseridas neste, como a lenda do boto e as danças regionais. Para suas classes, houveram comentários relacionando-as aos arquétipos de RPG de “mago” e “lutador”; e habilidades como “agilidade”, “suporte” e “encantamentos”. Ainda, o público mostrou-se positivo quando questionado se as classes “Encantador” e “Mestre” transmitiam sensação de evolução.

Simultaneamente, a personagem “Ybi” obteve boa aprovação dos potenciais jogadores, recebendo comentários que evidenciavam a coerência de seu tema e personalidade, e habilidades de trabalho manual. A classe “Ceramista” recebeu elogios em sua indumentária, enquanto na “Necromante” destacou-se sua relação com elementos obscuros e sombrios.

Entretanto, foram presenciadas críticas para a classe “Artesã”, que de acordo com um número significativo, aparentava inferioridade às outras classes da personagem e não transmitia sensação de evolução. Por conseguinte, mostrou-se necessário revisitar a etapa de geração de alternativas para a classe em questão, onde desenvolveu-se um nova proposta (figura 67).

Figura 67- Nova proposta para classe “Artesã”



Fonte: Autor, 2018

Ante ao exposto, possibilitou-se o avanço para a etapa de detalhamento e finalização do projeto, a qual foi desenvolvida no tópico a seguir.

3.4 FASE DE REALIZAÇÃO

De acordo com Lobach (2001, p.155), “o último passo do processo de design é a materialização da alternativa escolhida” o qual consiste na Etapa de Realização. Nesta, o designer deverá escolher a alternativa que melhor contempla a solução do problema, que segundo o autor citado, é comumente traduzida em um modelo visual contendo todos os desenhos e textos para a execução do projeto (ibid.).

Ante ao exposto, optou-se pelo uso da técnica de ilustração digital para proporcionar o devido acabamento estético das personagens desenvolvidas durante o trabalho. O processo de confecção teve início a partir da execução de esboços para a arte oficial de cada classe, feitos a lápis.

Em relação às poses das personagens, idealizaram-se possíveis posturas voltadas para uma ocasião de combate, onde a essência de cada classe pudesse ser vista em ação. Contudo, devido à falta de recursos, esta etapa não pôde ser explorada com total empenho, e logo, se reconhece a necessidade de prováveis ajustes posteriores à finalização do projeto.

Em seguida, os rascunhos foram escaneados e digitalizados com auxílio do programa *Adobe Photoshop CS6*, onde as ilustrações receberam tratamentos de cor e sombreamento.

Mediante ao citado, obteve-se como resultado *concept arts* que exibiam uma pequena demonstração das personagens, em ação para o jogo idealizado. Logo, as ilustrações finais para as classe do personagem “Kuri” podem ser observadas nas figuras 68.

Figura 68 – Arte oficial do Dançarino



Fonte: Autor, 2018

Enquanto isso, sua especialização, “Encantador”, pode ser vista na figura 69.

Figura 69 – Arte oficial do Encantador



Fonte: Autor, 2018

Já o progresso de Kuri como um “Mestre” pode ser contemplado na figura 70.

Figura 70 – Arte Oficial do Mestre



Fonte: Autor, 2018

De maneira semelhante, as artes desenvolvidas para a personagem “Ybi” podem ser observadas na figura 71.

Figura 71 – Arte Oficial da Ceramista



Fonte: Autor, 2018

A evolução da personagem para a classe “Artesã” é exibida na imagem a seguir (figura 72).

Figura 72 – Arte oficial da Artesã



Fonte: Autor, 2018

Igualmente, o lado mais obscuro de Ybi, desperto na classe “Necromante”, é observado na figura 73.

Figura 73 – Arte oficial da Necromante

Fonte: Autor, 2018

Posteriormente, o projeto foi finalizado ao adicionar-se os resultados obtidos no documento de design do jogo (Apêndice C) para que o mesmo estivesse devidamente concluído; a fim de ser encaminhado para uma possível empresa, equipe de desenvolvedores, elenco de dublagem ou outros públicos responsáveis pela concepção do jogo.

Nesta mesma etapa, também fora definido o nome do jogo como “*POROROK*”, advindo do fenômeno da pororoca, o qual

[...] ocorre quando as águas de um rio encontram as correntes do oceano, o que provoca ondas. [...]A pororoca provoca um som bastante alto e característico, o que explica a origem da palavra: do tupi ‘poro’roka, poro’rog’, significa ‘estrondar’ (ITAÚ CULTURAL, 2011).

Ante ao exposto, o nome do jogo busca resgatar tal encontro da águas como uma metáfora ao confronto entre os heróis e o principal antagonista do jogo, o qual encontra-se diretamente relacionado com as águas, segundo a narrativa.

Diante disso, todas as etapas previstas na metodologia utilizada foram atingidas; de onde tornou-se possível extrair as considerações finais, listadas a seguir.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao decorrer da pesquisa, compreendeu-se os jogos digitais como um sistema composto por vários elementos e fenômenos complexos, no qual destacam-se a representação e seu potencial para a imersão do jogador, em especial, aos jogos de representação de papéis — a origem dos jogos de MMORPG. Assim, por meio destas noções, constatou-se o modo como a representatividade atua nos jogos digitais, influenciando positiva ou negativamente na jogabilidade, e na construção da identidade do jogador.

Paralelamente, ao tratar-se da relação entre a Amazônia e os jogos digitais, foram vistas as formas de representação da mesma; bem como identificou-se alguns estereótipos, os quais foram construídos ao longo de décadas pela mídia internacional e o contexto histórico do país. Estes reforçam e generalizam uma imagem exótica, frágil, arcaica e selvagem hostil acerca da região; negligenciando elementos da diversidade cultural amazônica como os costumes, crenças e valores atrelados aos seus povos habitantes.

Além disso, se aperceberam oportunidades de abordar tais elementos nos jogos digitais, onde a pesquisa propôs duas personagens de MMORPG com objetivo de provocar a imersão do jogador na cultura amazônica, propagando-a para novos tipos de público. O desenvolvimento destas demonstrou tanto a importância da aplicação de metodologias projetuais para a concepção de personagens, como também confirmou a possibilidade de representar uma Amazônia desvinculada dos estereótipos discutidos.

Para mais, se reconhece a ausência de instruções mais explicativas no documento de design, em relação ao desempenho prático das personagens desenvolvidas para o jogo, uma vez que o foco do projeto priorizou a função estética à função prática. Logo, ainda pretende-se desenvolver as habilidades, distribuição de atributos, animações, modelos 3D e outros materiais para complementar a descrição destas. Outrossim, também deseja-se criar novas evoluções de classe, assim como novos personagens para o jogo.

Ainda, ao longo da execução do projeto, presenciaram-se dificuldades na coleta de dados a respeito de jogos mais atuais contendo personagens representantes da Amazônia, o que pode ter influenciado em algumas conclusões; na pesquisa bibliográfica acerca da mitologia e do imaginário amazônico para o processo criativo,

onde fontes confiáveis foram consideradas de difícil acesso; e na aplicação do estudo de poses e silhuetas de personagens sem devido aprofundamento, por conta do prazo da pesquisa.

Conclusivamente, acredita-se que os jogos são um meio bastante viável para a propagação de cultura, visto sua capacidade de atingir outros tipos de consumidores da era digital e de criar um laço mais próximo com seu público, por meio da representação de papéis. Para o Brasil, neste contexto, espera-se a continuidade dos bons números no mercado de jogos, com a finalidade de instigar o desenvolvimento acadêmico do design de jogos no país; e de consolidar a produção nacional, extremamente importante para veicular materiais representativos a este, e enfraquecer os estereótipos relacionados.

REFERÊNCIAS

- ABT, C. C. **Serious Game**. Nova Iorque: Viking Press, 1970;
- ADAMS, E. **Fundamentals of game design**. 2.ed. Berkeley: New Riders, 2010;
- ALVES, M. J. C. (ed.); PEREIRA, M. A. **Lendas e mitos do Brasil**. Belo Horizonte: Programa de Ensino, Pesquisa e Extensão - A Tela e o Texto, 2007;
- AMARAL FILHO, O. Verde que te quero verde: A estética da marca Amazônia In: MALCHER, M.A.; SEIXAS, N.S.A.; LIMA, R.L.A.; AMARAL FILHO, O (orgs.). **Comunicação midiaticizada na e da Amazônia**. V.2. Belém: FADESP, p. 83 – 100. 2011.
- AMORIM et al. A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas. In: **XV SBGames: Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital**, 2016, São Paulo. SBC: Proceedings of SBGames 2016. Porto Alegre: SBC - Sociedade Brasileira de Computação, 2016. p. 272-280.
- ANDRADE, M. M. de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. 7ed. São Paulo: Atlas, 2005;
- ARENDT, Hannah. **A condição Humana**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.
- ASSIS, B. M. de. **Amazônia Virtual no game Brasil Ragnarök Online: representações, construção e circulação de sentidos sobre a região**. 2015. 208 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Pará, Instituto de Letras e Comunicação, Belém, 2015. Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia.
- ASSIS, B. M. de; COSTA, L. M. Amazônia nos games: preservação ambiental e estereótipos nos jogos digitais. **Rizoma**, Santa Cruz do Sul, v. 4, n. 2, p. 187-204, dec. 2016. ISSN 2318-406X. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/rizoma/article/view/7404>. Acesso em: 17 june 2018. doi:<http://dx.doi.org/10.17058/rzm.v4i2.7404>.
- BAXTER, M. **Projeto de Produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos**. 2ed. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2000;
- BHABHA, Homi K. A outra questão: O estereótipo, a discriminação e o discurso do colonialismo. In: **O local da cultura**. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 1998.
- CAETANO, M. A. **Design de Personagens por seus Jogadores**. In: XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2013, São Paulo. Proceedings do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2013) - Trilha de Arte & Design, 2013. p. 428-436.
- CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1989;

CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura Vol. 1 - O Poder da Identidade**. São Paulo, Ed. Paz e Terra, 1999;

CCM. **Personal Digital Assistant (PDA)**. 2017. Disponível em: <<https://br.ccm.net/contents/397-personal-digital-assistant-pda>>. Acesso em: 19 ago. 2018.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A. **Metodologia Científica**. São Paulo: McGraw Hill, 1983;

CRAWFORD, C. **The art of computer game design**. USA: Washington State University, 1997. Disponível em: <https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf> Acesso em 13 de Abril de 2018;

COSTA, L. M. **Comunicação e Meio ambiente: A análise das campanhas de prevenção a incêndios florestais na Amazônia**. Belém: Núcleo de Altos Estudos amazônicos (UFPA/NAEA), 2006;

COSTA, T. L. . **Carimbó - negritude, indianeidade e caboclíce**: debates sobre raça e identidade na música popular amazônica (década de 1970). In: XXVIII Simpósio Nacional de História, 2015, Florianópolis. Anais Eletrônicos do XXVIII Simpósio Nacional de História, 2015. p. 1-16.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007;

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5ed. São Paulo: Edgard Blucher Ltda, 2006;

FRAGOSO, S. Imersão em games narrativos. **Galáxia** (São Paulo, *Online*), n. 28, p. 58-69, dez. 2014;

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ed. São Paulo: Atlas, 2002;

GRAVITY CORP. Ragnarok Brasilis – Monstros. 2009. Disponível em: <<http://ragnarok.uol.com.br/episodios/brasilis/brasilis-monstros.html> > Acesso em 13 de junho de 2018;

GUGIK, G. O que é Geek?. Site Tecmundo.com, 2008. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/hardware/742-o-que-e-geek-.htm> > Acesso em 13 de agosto de 2018;

GULARTE, D. **Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010;

HALL, S. et al. **Representation: Cultural Representations and Signifying Practices**. Londres: The Open University, 2003;

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4ed. São Paulo: Perspectiva, 2000;

IIDA, I. **Ergonomia**: projeto e produção. 2ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2005;

ITAÚ CULTURAL. Ocupação Cildo Meireles - Pororoca. 2011. Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/ocupacao/cildo-meireles/pororoca/>> Acesso em 12 de novembro de 2018;

JUNG, C. G. **Os Arquétipos e O Inconsciente Coletivo**. 2ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2002;

LEBLANC, M. **Game Developers Conference**, 2000;

LEOPOLDINO, A. S. **Representação da Identidade Queer nos Jogos**: O Trabalho de Amanda Sparks. 2017. 27 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídia, Informação e Cultura, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017;

LOBACH, B. **Design industrial**: bases para a configuração dos desenhos industriais. São Paulo: Blucher, 2001;

LORGUS, A. L.; ODEBRECHT, C. **Metodologia de pesquisa aplicada ao design**. Blumenau: Edifurb, 2011;

MANGÁS JBC. **O que é Mangá? – Mangás JBC**. 2018. Disponível em: <<https://mangasjbc.com.br/o-que-e-manga/>> Acesso em 01 de outubro de 2018;

MAMIANI, L. V. **Arte de grammatica da lingua brazilica da nação Kiriri**. 2ed. Rio de Janeiro: Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro, 1877;

MOSCOVICI, S. **The coming era of social psychology**. In J.P. Codol e J.P. Levens. *Cognitive Approaches to Social Behavior*. The Hague, Nijhoff, 1982;

_____. **Representações Sociais**: Investigações em Psicologia Social. Tradução de Pedrinho A. Guareschi. 5ª ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2007;

MUNARI, B. **Design e Comunicação visual**: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Editora, 1997;

_____. **Das Coisas nascem as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2008;

NAKATA, Milton Koji; SILVA, José Carlos P. **Concept art para design**: Criação visual de objetos e personagens. Bauru: Canal6, 2013.

NAMISE, D. K., **Estudo mostra protagonistas femininas menos sexualizadas em videogames**. Na Esquina. 2017. Disponível em: <<https://blognaesquina.wordpress.com/2017/05/11/estudo-mostra-protagonistas-femininas-menos-sexualizadas-em-videogames/>> Acesso em 17 de julho de 2017.

NEVES, I. S. Sobre o Discurso da Nudez e da Antropofagia: A invenção do Índio e o Percurso do Olhar. **Recorte**. N.2, v. 7. 2010. Disponível em: <http://revistas.unincor.br/index.php/recorte/article/view/136/pdf> . Acesso em: 15 mai. 2014.

NIEMEYER, L. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2010;

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2017;

OLIVEIRA, T. M. de. Imersão em jogos pervasivos. **Rumores**, [s.l.], v. 7, n. 14, p.315-334, 27 dez. 2013. Universidade de São Paulo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBiUSP. <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-677x.rum.2013.69445>. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/273123754_Imersao_em_jogos_pervasivos>. Acesso em: 13 jun. 2018.

PARLETT, D. **The Oxford History of Board Games**. EUA: Oxford University Press, 1999;

RABIN, S. (Ed.). **Introdução ao Desenvolvimento de Games: entendendo o universo dos jogos (vol.1)**. São Paulo: Cengage Learning, 2011;

REZENDE, H. C. de. **Concept art de uma animação baseada na lenda da boiuna**. 2016. 159 f. TCC (Graduação em Design) - Universidade do Estado do Pará, Centro de Ciências Naturais e Tecnologia, Belém, 2016.

RIOT GAMES. Deixe-se conquistar pela canção da Nami Iara | League of Legends. 2014. Disponível em: < <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/champions-skins/skin-release/deixe-se-conquistar-pela-cancao-da-nami-iara>> Acesso em 18 de junho de 2018

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos (vol.1)**. São Paulo: Blucher, 2012;

SANTOS. L. V. V. dos. **O Brasil Contado em Rounds: Representações de uma Nação em Jogos Digitais de Luta Estrangeiros**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 10., 2011, Salvador –BA. Anais...Salvador – BA, 7-9 nov. 2011;

SANTOS, M. F. S. Representação social e a relação indivíduo-sociedade. **Temas psicol.**, Ribeirão Preto, v. 2, n. 3, p. 133-142, dez. 1994. Disponível em < http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X1994000300013&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 10 de junho de 2018;

SATO, A. K. O. **Mapa do Jogo – Do Mundo Real ao Mundo Ficcional: A Imersão no Jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009;

SCHAAN, D. P. . **A Linguagem Iconografica da Cerâmica Marajoara**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1997. 207p.

SCHUYTEMA, P. **Design de games**: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2016;

SEEGMILLER, D. **DIGITAL CHARACTER PAINTING USING PHOTOSHOP® CS3**. 2ed. USA: Charles River Media, 2008;

SEIXAS, G. Muruku - Universidade Federal da Paraíba – UFPB Brazilian Instrumentarium. 2016. Disponível em: <<http://www.ccta.ufpb.br/intrum/contents/categorias/idiofones/muruku>> Acesso em 13/11/2018;

SHELDON, L. **Desenvolvimento de personagens e de narrativas para games**. 2ed. São Paulo: Cengage Learning, 2017;

TUCHERMAN, I. **Breve história do corpo e seus monstros**. Lisboa: Nova Vega, 2004.

VELOSO, A. C.; BRETTAS, P. **Jogos on-line movimentam R\$4,9 bilhões e Brasil lidera setor na América Latina**. Jornal O Globo. Disponível em:<<https://oglobo.globo.com/economia/jogos-on-line-movimentam-49-bilhoes-brasil-lidera-setor-na-america-latina-21014736>>. Acesso em 08 de março de 2018;

VENÂNCIO, M. de A. P.; FARBIARZ, A. A IMPORTÂNCIA DA REPRESENTATIVIDADE NA CULTURA POP: OS CASOS STAR WARS E HARRY POTTER. **Anais do Inter programas Secomunica**, Brasília, v. 1, p.58-69, 19 set. 2016;

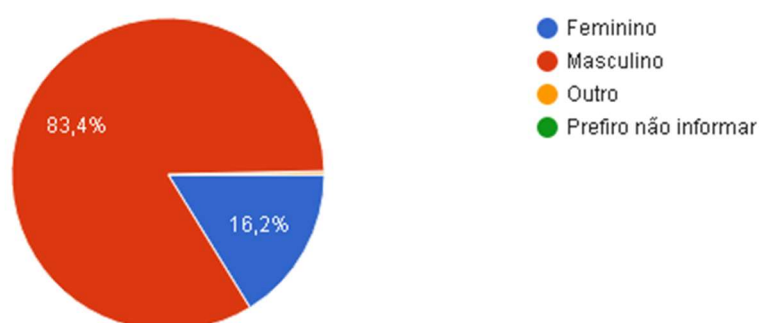
VOGLER, C. **A Jornada do Escritor**: estruturas míticas para escritores. 2ed. São Paulo: Nova Fronteira, 2006.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO ONLINE

RESULTADOS DO QUESTIONÁRIO ONLINE UTILIZADO NA COLETA DE DADOS DA PESQUISA – EXPECTATIVAS DO JOGADOR DE MMORPG E REPRESENTAÇÃO DA AMAZÔNIA

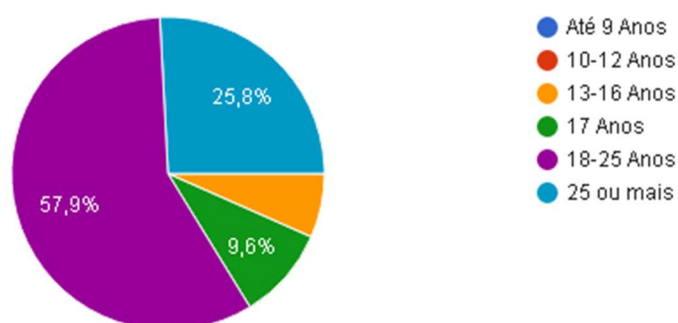
1. Gênero:

302 respostas



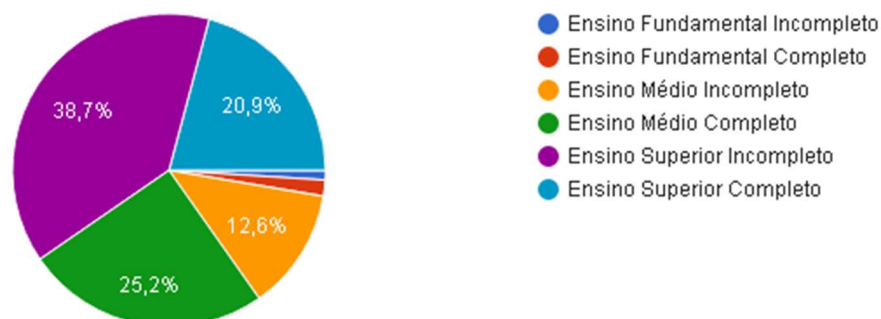
2. Idade:

302 respostas



3. Escolaridade:

302 respostas



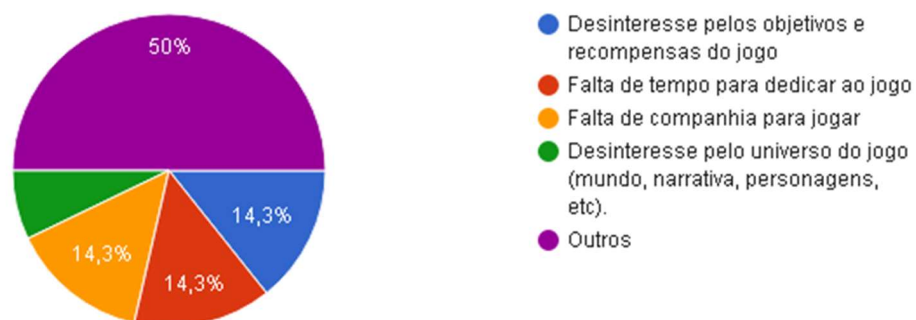
4. Você joga/já jogou um jogo MMORPG?

302 respostas



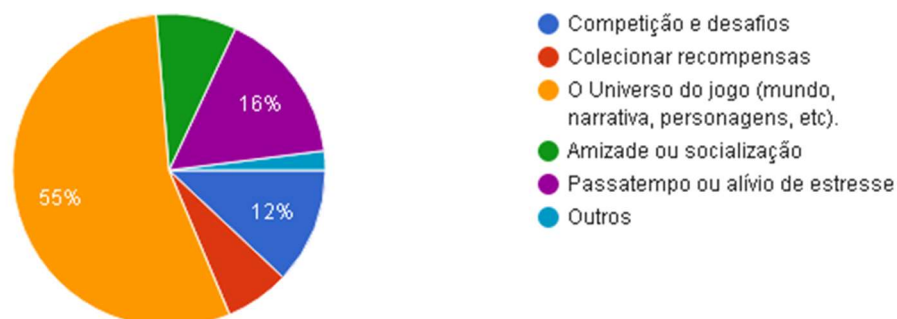
5. Caso "NÃO", por qual motivo você não joga MMORPGs?

14 respostas



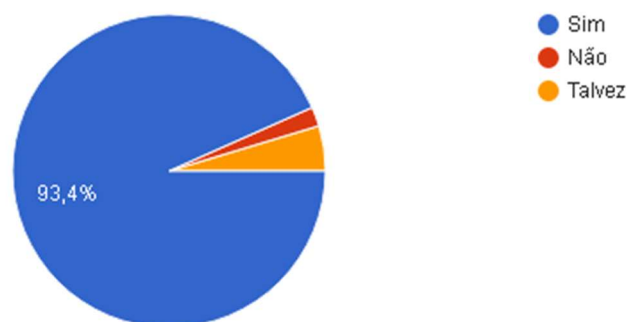
6. Caso "SIM", O que mais o motiva a jogar um MMORPG?

300 respostas



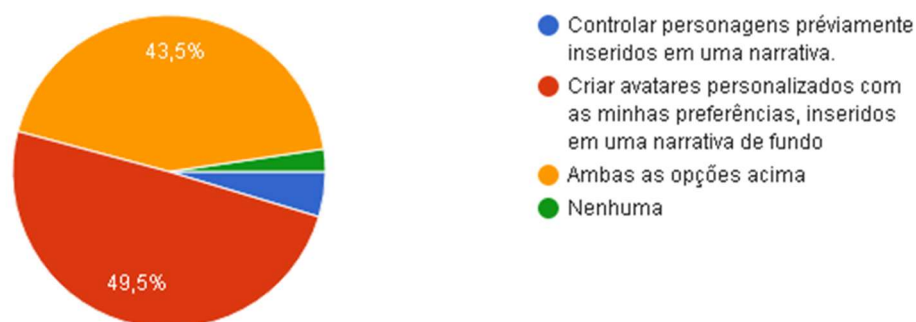
7. Você considera personagens importantes para um jogo de MMORPG?

301 respostas



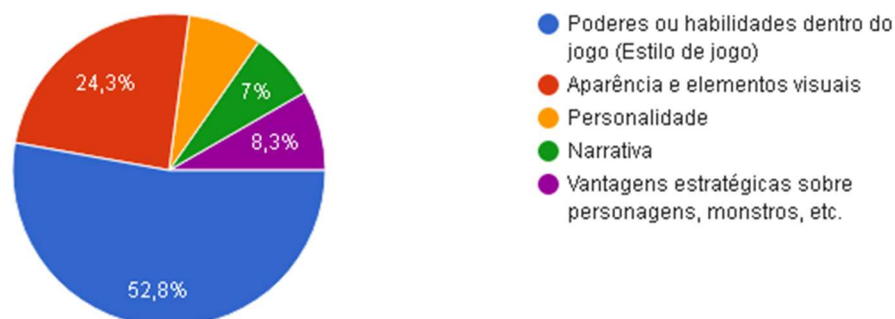
8. Em relação aos personagens em um MMORPG, sua preferência é:

301 respostas



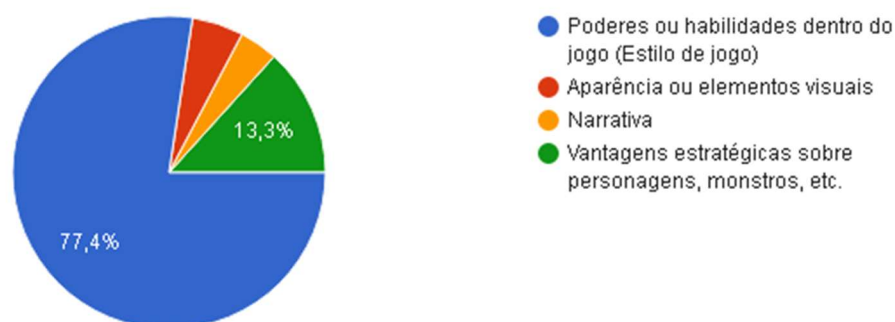
9. Qual fator você considera ao escolher um personagem em um MMORPG?

301 respostas



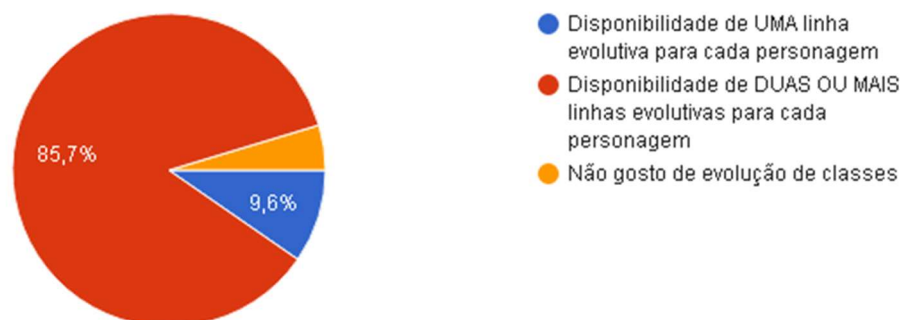
10. Qual fator você considera ao escolher uma classe em um personagem de MMORPG?

301 respostas



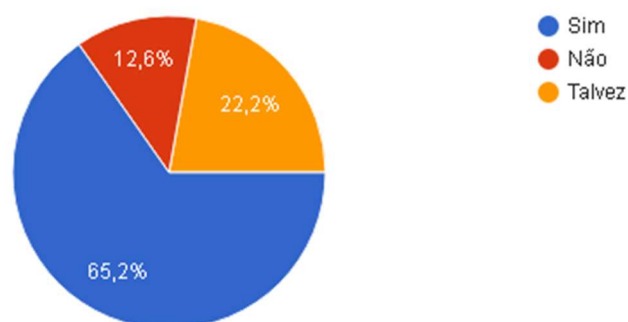
11. Em relação as evoluções de classe em um MMORPG, você prefere a:

301 respostas



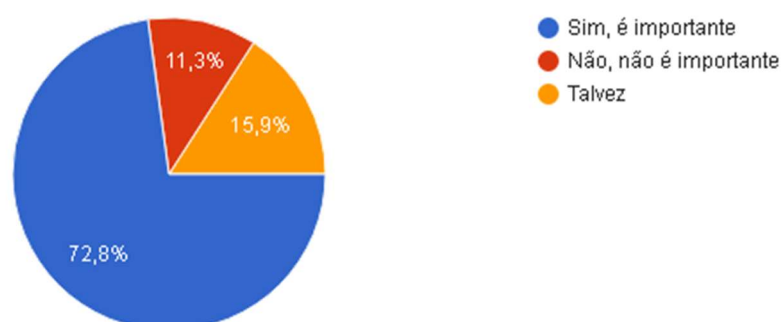
14. Você considera que é capaz de sentir-se representado através de uma personagem de jogo?

302 respostas



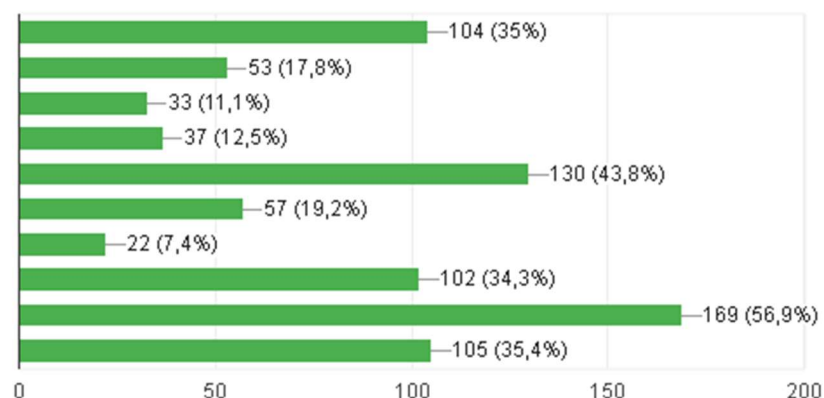
15. Em sua opinião, a representação brasileira nos jogos é importante?

302 respostas



16. De acordo com sua opinião, qual/quais personagem(ns) abaixo você considera representativo(s) da Amazônia?

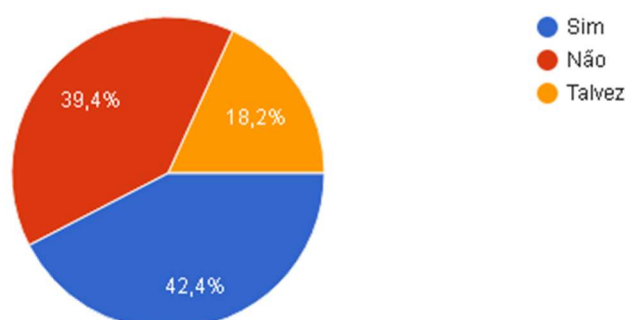
297 respostas



BLANKA	35%
RIKUO	17,8%
RILA	11,1%
CLAUDIA SILVA	12,5%
NAMI IARA	43,8%
GOLRIO	19,2%
LIZA	7,4%
CUCA	34,3%
BOITATÁ	56,9%
ARITANA	35,4%

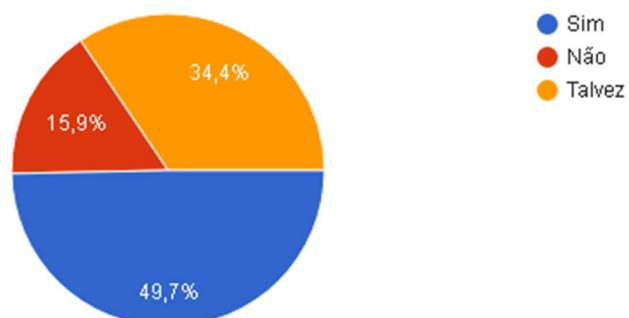
17. Com base nos personagens apresentados, você enxerga uma representação depreciativa/desagradá...a Amazônia em algum(a) destes(as)?

302 respostas



18. Você possuiria interesse em um jogo de MMORPG com personagens inspirados na Amazônia?

302 respostas



19. Sinta-se livre para deixar sugestões ou comentários. Estes serão bem-vindos.

Uma coisa bem grandchase no mato
A Amazônia fica bem representada nos jogos quando os personagens têm aparência regional, como os indígenas ou animais nativos da região, alguns personagens mostrados acima souberam representar bem pela aparência, mas nem todos tiveram objetivos bons, como exemplo comprar uma fantasia, esse não foi um objetivo legal. Um bom jogo representando seria por na jogabilidade o personagem protegendo a Amazônia de inimigos, assim divulgaria a região e o personagem ficaria mais reconhecido também.
olha britto sinceramente por mim saia as duas, estereótipo da Amazônia e limitação visual
Talvez, os personagens tornem-se mais atraentes e compatíveis ao público se esses possuírem uma história bem mais estruturada, não apenas uma pessoa ou criatura que "saiu da Amazônia", algo que mostre aos jogadores que este é um personagem profundo ou pelo menos mais do que algo "exótico". No mais, bom trabalho e boa sorte amigo. 😊
Primeiramente fora temer, segunda mente lula livre, terceiramente chega de representação racistas sobre o Brasil nos jogos
COMPETITIVO EM PRIMEIRO LUGAR , TRAGA UM MMORPG COM UM COMPETITIVO PARECIDO COM WOE DE RAGNAROK , MAS COM UMA PERSONALIDADE TOTALMENTE INOVADORA
Quando falas em personagens inspirados na Amazônia, pode não ser atrativo. Tudo depende de como irão mostrar essa inspiração e retratar dentro do jogo. A ideia de mostrar algo brasileiro dentro dos jogos eletrônicos é bem interessante, mas podem retratar até mesmo a ambientação ou usar mapa voltado para isto.
Apesar do folclore e as lendas do nosso estado serem extremamente ricas, acho que falta basear personagens mais profundos e melhor elaborados. Usar os mesmos como já são conhecidos se torna muito clichê e ate fica estereotipado, falta um diferencial e uso de criatividade no desenvolvimento dessas referências.
Algumas perguntas possuem poucas opções ou insuficientes pra representar minha opinião. Uma das perguntas está repetida.
A maioria das representações são estereotipadas e ate uma visão xenofobica
Amiga, deixa algumas perguntas com opção de marcar mais de uma opção. Eu não sei o que é linha evolutiva, rs, dentro de MMO. Mas você é top, amigo. Sucesso!
Se forem criar um MMORPG, tente sempre da preferência para otimização do jogo e a experiência em que o jogador pode ter ao longo do tempo.
No caso da penúltima pergunta, creio que se refira à floresta amazônica. Sendo assim, acredito que esses personagens não tragam uma visão depreciativa ou desagradável. Já no caso de ser em relação ao estado do Amazonas como um todo, a coisa muda, passando a ser sim uma imagem depreciativa, pois não abrange a diversidade cultural do estado, contribuindo para a visão de que no estado há "só mato".
Se não for atrapalhar a interpretação dos dados, a pergunta sobre o interesse de mmorpg poderia ser múltipla escolha, tendo em vista que todos ou a maioria dos elementos são importantes e complementares. Jogo mmorpg por mais de um motivo e me senti com muita dúvida na resposta
Acho que mesmo assim falta aprofundar um pouco na cultura indígena. Não nas criaturas, mas na forma de narrativa e na estética. A onça (animal que conhece os segredos do fogo) é um elemento muito importante e acho que nunca vi em lugar algum. Os heróis gêmeos também são importantes na mitologia de toda a América e quase nunca são citados. Além disso, geralmente essa mitologia é muito infantilizada ou sem capricho na narrativa.
Ótimo tema! Boa sorte. Vai tirar 10 :*
O gênero MMORPG hoje em dia é muito defasado, os jogadores hoje buscam jogos que não ocupam tanto do tempo e podem se divertir sozinhos ou com amigos, tornando difícil deixar um jogo novo do gênero popular.
Quando o jogador começa um MMORPG, o primeiro pensamento que ele tem é : "Quanto tempo vai demorar pra eu ficar forte?".
Conforme o jogador pesquisa sobre ele pode desanimar por quê ele vê que aquilo demanda tempo e que talvez ele não tenha ou não queira dar esse tempo para o jogo.

Criar e desenvolver um MMORPG inspirados na Amazônia é algo que pode não chamar muito a atenção de jogadores, pois o tema RPG leva muito em conta a época medieval e dificilmente o próprio jogador se interesse por culturas de outras regiões, fora que, a maioria dos MMORPG'S (apesar de alguns muito criativos) não fogem muito o tema.

Porém o tema RPG (Sem ser "Massively Multiplayer Online") tem um leque de opções a mais que fogem o tema medieval, talvez a transformação de um gênero para o outro seja mais aceitado pelos jogadores, assim como foi em Warcraft, que deixou de ser um RTS para ser o MMORPG World of Warcraft.

Com isso dito, desejo lhe boa sorte no seu TCC e que se optar por fazer um MMORPG inspirado na Amazônia, estarei ansioso para me surpreender e jogar indubitavelmente um grande trabalho de pessoas esforçadas.

Zandalor no WOW lembra muito a Amazônia. Eu tenho certeza que a Blizzard também se inspirou. Beijos e boa sorte.

Existe poucos mmorpg que se baseiam na cultura brasileira, a grande maioria vem da mesma origem Tolkien, hplovecraft e cultura asiática, seria interessante termos nossas origens e lendas e fábulas, contos histórias e um mmo

Acho que a representatividade da Amazônia deve vir principalmente da cultura folclórica local, já que RPG's são no geral de fantasia. A partir disso, acho forçado e desnecessário inserir a cultura indígena nesse ponto, não acho que ela seja característica representativa da Amazônia e nem que seja interessante para o estilo do jogo.

Como um ex-jogador de Ragnarök Online, eu me sinto extremamente abraçado com a criação de Brasilis e toda a sua impecável criação que, mesmo partindo de coreanos, consegue inspirar os jogadores a vivenciarem ambientes na qual eles nunca viveram (como é o meu caso indo visitar as laras e o Boitatá, mesmo que num esgoto). Como atual jogador de Overwatch, sinto MUITO a falta de uma inspiração mais diversa com base no nosso país. Um personagem da Amazônia com certeza seria o meu favorito!

Primeiramente parabéns pela iniciativa e que consiga com esse questionário a aprovação e a realização de seus objetivos. Sim eu já tive muitos contatos com jogos e o que me atrai é a história dos personagens, suas ambições e motivações, gostaria muito de ter representações de meu país em jogos, os mais próximos que consigo me lembrar era Carmen Sandiego que fazia perguntas de conhecimentos gerais geográficos do mundo todo, abrangia o Brasil e quando vi fiquei feliz por isso, infelizmente o jogo era todo em inglês, mas apenas pelo fato de ter citado foi muito interessante, o Blanka foi o segundo contato com jogos estrangeiros trazendo um pouco do Br. inicialmente achei pejorativo, pois é o único monstro no jogo, mas ouvi uma teoria que ele era um cientista que acabou dando merda com uns de seus experimentos, lembrando o hulk, não sei se é oficial mas prefiro pensar assim, claro que jogos que entram e levam o nome do Brasil a fora tem, como em jogos de corrida com o Senna o Massa os de futebol também, mas algo que representa nossa cultura e folclore são raros, no Overwatch tem o Lucio brasileiro, mas cometem gafes que acabam desagradando, ele é um DJ, ok! Agora, que joga Rokei no gelo, naturalizado americano, as dublagens desse personagem nem sotaque, parece que a desenvolvedora criou e falou, ah vamos fala que ele é do br e boa... Lógico, não somos referência em jogos, cinema, hqs, no máximo em novelas, então essa identidade brasileira que queremos encontrar nesses meios são mais difíceis, os produtores vão representar o que eles conhecem de maioria sua cultura, o problema é que socialmente o brasileiro se satiriza, estamos cada vez mais nos tornando estrangeiros de nosso país, rimos da umbanda, candomblé, dos gaúchos, dos acrianos, lemos coisas estrangeiras não dando valor a cantores, escritores e dubladores nacionais que dão a oportunidade de nos fazer enxergar que temos uma rica cultura, pessoas que valorizam sua língua e costumes de seu país materno são pessoas que acreditam que podemos melhorar. Joguei muito ragnarok adorava ver o boitata retratado ali, um boss, com itens e drops raros, adorei a iara no lol, apesar de ser um jogo que não tenho tanto contato, falei de mais. Por tanto agradeço a pessoas como você propondo um trabalho como esse, que mostra que há formas de difundir nossos costumes e perpetuar nossa cultura, parabéns. Devo ter dito muita água kkkkk mas acho q da pra entender o ponto, ta tarde 4:22 vi seu post na comunidade do wow queria dizer mais do que apenas responder perguntas. Abraço e boa sorte, Att. Naz.

Quero muito jogar um jogo assim! Com elementos do folclore seria demais!! Mas seria legal se fosse algo mais estilo World of Warcraft!

Nossa adorei a ideia, a Amazônia precisa mesmo de representação e incentivo em sua conservação.

Admiro muito os personagens que conheço e curiosidades sobre suas origens e lendas reais. Mesmo curtindo as fantasias e conto-de-fadas dos jogos, as conexões destas histórias com o mundo real acabam gerando mais admiração e reconhecimento das situações que vivemos

A personagem Liza (Kaiser Knuckles) poderia ter um objetivo diferente, afinal a imagem do Brasil no exterior é quase que completamente carnaval, feijoada e futebol.

O mais importante em um jogo é a lore dele , o jogo pode se passar em qualquer lugar a história sendo boa encanta qualquer um sou de Curitiba e jogo wow , porém ter um jogo inspirado na mitologia brasileira seria muito bom mesmo
Sou jogadora de Ragnarok há muitos anos, entre outros jogos. Gosto muito do Boitatá e sua representação no jogo, assim como gosto de Brasilis apesar de ser um mapa esquecido pelos jogadores. Gostaria de ver algo realmente inovador sem grandes estereótipos, podendo também mostrar detalhes desconhecidos de nossa riqueza cultural e que representasse com veemência a nossa região pois moro em Manaus, Amazonas. - Rebeca Geissler
Espero ter ajudado com as minhas escolhas
Difícil dizer, se for fazer um trampo melhor que World of Warcraft, comece um MMORPG, se não, vai cair na mesmice em 1 ano, vide jogos importados pela level up
Talvez fosse mais atraente se ao invés de representações de cada personagem do folclore, eles fossem como progenitores de raças ou classes, como divindades concedendo bônus as classes, podendo ate mesmo pegar alguma característica de cada membro do folclore e usando elas como base pra raças, serpentianos, por exemplo. Um universo envolvente e como uma boa lore também ajudaria, como no TESO ou LOTRO ou ate mesmo o WOW.
Acho interessante um jogo que disponibiliza varias formas de jogar. Se um player quer pvp, tem sistema de guerras de guildas e o famoso pk, ou ser pve, ou até mesmo diversas formas de lifeskill, ou ter missões da história para fazer; além de ter lojinha de cosméticos, lugares pra explorar(cavernas, florestas densas, rios e lagos), pets pra conquistar(ou comprar), customização...
Nem todos os personagens listados estão de acordo com o tema Amazônia (quem os fez não sabia o que estava fazendo), muitos ali passa a ideia de Amazônia brasil mas estão cheios de elementos de nativo norte americanos o que apenas confunde quem não conhece a cultura.
Não só personagens inspirados na Amazônia, mas em todos os outros Estados, o Brasil é um país com uma cultura riquíssima e seria bem representada nos jogos.
Na questão que você pergunta a idade do entrevistado vc deixa ambígua a resposta quando coloca a opção até 25 anos e logo em seguida coloca uma de 25 +, no meu caso que tenho 25 poderia responder ambas, assim talvez podendo alterar a relevância de algumas informações
A representação atual se da de forma depreciativa, relacionando a população muito como selvagens, em vez de retratação da cultura e fauna e flora. O interessante seria integrar regiões baseadas na Amazônia em jogoa, ressaltando fauna, flora, costumes, tanto zona franca de Manaus quanto a questão indígena.
Seria muito interessante ver e jogar um mmo bem elaborado baseado neste tema, mas acredito que deverá conter elementos globais deste estilo e dentro disso elementos específicos da cultura amazônica.
Um MMORPG inspirado em personagens da Amazônia seria muito bom e misturando eles com personagens e folclores de todo o Brasil ficaria ainda melhor!!!
Prefiro a ideia da introdução indireta na narrativa, como referências ou inspiração para a história a ser contada. Os personagens já possuem história própria e são seus protagonistas, na minha opinião, não existe necessidade em coloca-los em outras histórias. Mas curtiria uma história onde o folclore brasileiro, assim como acontecimentos em nossa história servissem de inspiração para a criação de uma narrativa com personagens próprios.
Interessante o assunto do seu tcc
Esses nomes dos personagens poderiam ser melhor trabalhados mano. Parabéns pelo trabalho!
O folclore Brasileiro só e chamativo para crianças, mitologia nórdica, grega e egípcia são muito mais atraentes, eu não jogaria um rpg inspirado no Brasil, a não ser que ele fosse muito bom nos outros quesitos.
Sempre quis um jogo ou série de livros inspirados no folclore brasileiro de forma épica, seria super legal, espero que esse projeto seja concluído com sucesso
Sobre colocar personagens da Amazônia em foco de jogos, tem que haver um cuidado. A cultura indígena não é forte em nenhum jogo, de nenhum país do mundo. Não existe Maias e Astecas, nem os Índios americanos e etc. Acho que forçar essa cultura indígena da Amazônia meio chata. Não possuem uma história envolvente (por isso a maioria dos MMO's é muito fantasiosa) e nem sequer são visualmente interessantes.

A estética/aparência do personagem influencia muito, infelizmente os personagens do nosso folclore estão associados a bichinhos fofinhos e ou toscos, então criar um personagem baseado no nosso folclore mas com uma aparência diferente pode mudar o jeito que eles são vistos.

Vejo que os personagens que seriam representativos da Amazônia estão próximos de muitos dos estereótipos presentes no imaginário comum sobre o local, haja visto os tons de verde e as estampas de onça que colorem os personagens. Entretanto, cabe-se perguntar como transportar elementos que não apenas os estereotipantes nas narrativas gamísticas sem que isso afete os atributos que se deseja representar, como força, destreza, performance, vigor, entre outros, para que se crie uma experiência orgânica, que não seja recebida como artificial ou simulacro.

Se os boss forem as lendas ia ser poca

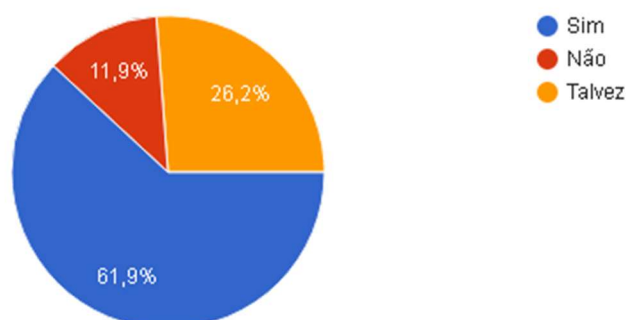
Seria legal um jogo com representatividade, porém algo não forçado ou apelativo ou ainda muito estereotipado como alguns apresentados nos exemplos

APENDICE B – QUESTIONÁRIO FÍSICO

RESULTADOS DO QUESTIONÁRIO FÍSICO UTILIZADO NA COLETA DE DADOS DA PESQUISA – REPRESENTAÇÃO DA AMAZÔNIA

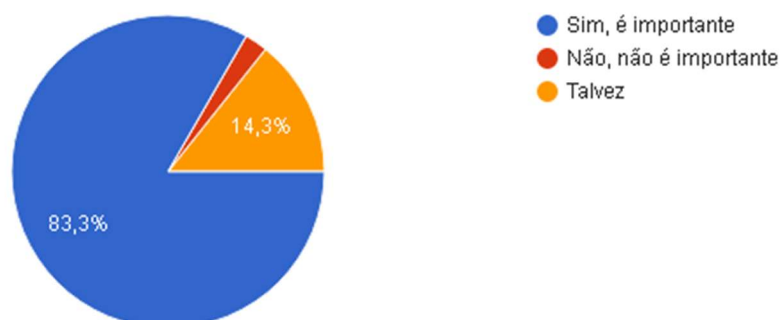
1. Você considera que é capaz de sentir-se representado através de uma personagem de jogo?

42 respostas



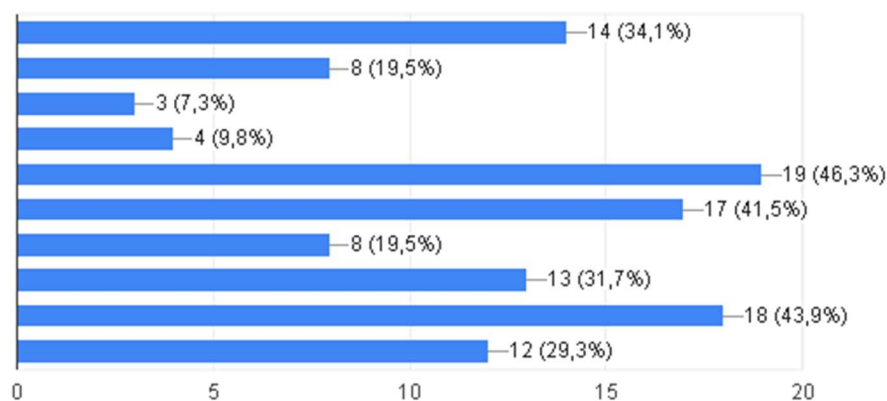
2. Em sua opinião, a representação brasileira nos jogos é importante?

42 respostas



3. De acordo com sua opinião, qual/quais personagem(ns) abaixo você considera representativo(s) da Amazônia?

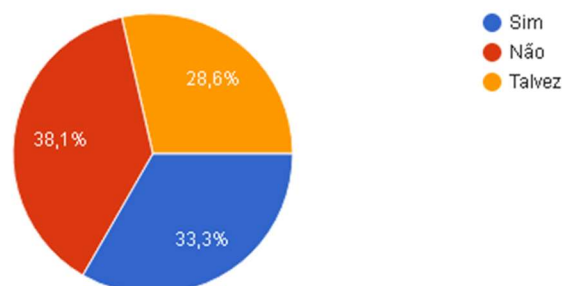
41 respostas



BLANKA	34,1%
RIKUO	19,5%
RILA	7,3%
CLAUDIA SILVA	9,8%
NAMI IARA	46,3%
GOLRIO	41,5%
LIZA	19,5%
CUCA	31,7%
BOITATÁ	43,9%
ARITANA	29,3%

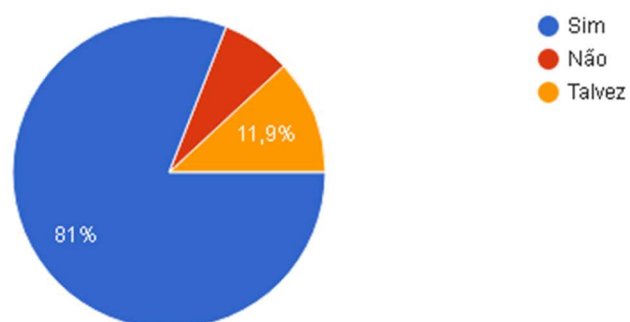
4. Com base nos personagens apresentados, você enxerga uma representação depreciativa/desagradá...a Amazônia em algum(a) destes(as)?

42 respostas



5. Você possuiria interesse em um jogo de MMORPG com personagens inspirados na Amazônia?

42 respostas



APÊNDICE C – DOCUMENTO DE DESIGN DO JOGO

POROROK
DOCUMENTO DE DESIGN DO JOGO

Título	POROROK
Plataforma	PC
Gênero	MMORPG de Fantasia
High Concept	Seu principal objetivo é salvar o mundo da ameaça do perverso Pirarucu, o qual deseja vingar-se de Tupã e destruir todas suas criações. Para isso, você deverá entrar na pele de um dos personagens disponíveis e derrotar este Mal e seu exército de criaturas monstruosas, de uma vez por todas.
Objetivo	Dentre os objetivos do jogo encontram-se a realização das missões disponíveis; a exploração de calabouços; o desenvolvimento do avatar do jogador; e o acúmulo de recompensas.
Recursos	O jogador controla um avatar no jogo O jogador poderá explorar calabouços (PvE) ou enfrentar outros jogadores (PvP) O jogador recebe pontos de experiência para cada adversário derrotado, e seu acúmulo em determinadas quantidades o garantem níveis. Sistema de classes multilinear As raças disponíveis no jogo garantem vantagens exclusivas para o jogador.

Resumo

Proposta de um jogo de MMORPG cujo universo é inspirado, principalmente, pela região Amazônica. Neste, o jogador criará uma personagem, desenvolvendo-a através do ganho de recompensas pela realização de objetivos, aventuras em calabouços e confrontos contra NPCs ou outros jogadores. Ainda, o jogo conta com um sistema multilinear de classes, onde o jogador poderá escolher especializações para seu personagem, de acordo com suas preferências.

UNIVERSO DO JOGO

É tido que Tupã, o Deus do Trovão, foi o responsável por criar os céus, a terra, os mares e a vida presente no universo. Dentre suas criações mais adoradas estavam os humanos, os quais ensinou a agricultura, a caça, o artesanato e outros conhecimentos fundamentais à prosperidade da raça. Ainda, este agradava o continente de Amazos com as águas sagradas do plano divino, distribuída através de um largo rio com incontáveis afluentes, o Amazonas.

Entre os humanos, um homem bondoso e generoso conhecido como Pindarô chamou a atenção de Tupã por suas qualidades e estes tornaram-se grandes amigos. Assim, quando o bom homem teve seu primogênito, o pequeno Pirarucu, a Divindade o abençoou com grandes poderes e conhecimentos para que um dia este liderasse o povo.

Apesar da boa índole de seu pai, Pirarucu acabou se tomando um líder de coração obscuro, causando a separação de seu próprio povo com suas atitudes mal-intencionadas que estimulavam o conflito e a guerra. As ações cruéis e perversas de Pirarucu irritaram profundamente Tupã, o que provocou grandes tempestades e alagamentos pelo mundo. Ao ser fatalmente atingido por um raio de Tupã como punição, Pirarucu jurou vingança e atirou-se nas águas divinas que advinham da Terra dos Deuses. Sem escolha, a Divindade interrompeu o fluxo de água, protegendo do mal o acesso para as terras divinas e deixando a Terra à sua própria conta.

Tupã ainda, em seu último ato, concedeu poder para alguns indivíduos, originando as raças elementais, para que estas sobrevivessem à inundação repovoassem Amazos depois da calamidade. As mesmas também receberam a grande missão de derrotar Pirarucu, caso um dia a ameaça retornasse.

AS ARTES ELEMENTAIS

As Artes Elementais são o dom sobre um dos quatro elementos (Fogo, Água, Terra e Ar), concedidas por Tupã como bênção e recurso de defesa aos escolhidos para perpetuar a vida em Amazos, durante a grande calamidade. Assim, cada um dos Primordiais, como foram chamados, deram continuidade à sua respectiva raça e transmitiram a Arte recebida aos seus descendentes. Estas perduram até os dias atuais, e eventualmente, novas acabam por surgir da mescla entre as originais.

A Arte da Terra foi utilizada para criação de grandes montículos que protegeram contra as Inundações e tempestades, e posteriormente para recuperar os nutrientes do solo e torná-lo fértil.

A Arte do Ar concedeu a capacidade de voo aos Primordiais, para que sobrevoassem as tempestades e as inundações da calamidade, além do domínio do elemento tornar possível o controle do clima e o transporte de sementes para outras localidades.

A Arte do Fogo possibilitou o uso deste elemento em para evaporar a água e criar zonas seguras, assim como também aqueceu novamente o planeta depois da calamidade.

Por fim, a Arte da Água permitiu a adaptação dos seres vivos ao ambiente aquático e a manipulação do elemento foi capaz de reestabelecer o curso dos rios, espalhando a água, novamente, de forma organizada pelo mundo.



KURI - O DANÇARINO

Nome: Kuri Frensis

Idade: 19 anos

Raça: Híbrida (humano e Inia)

Altura: ~ 1,92 m

Arte Elemental: Água

Classe: Dançarino

Arma: Maracás

Personalidade: Altruista, introvertido, Timido, Inseguro em relação às suas habilidades.

Descrição: O Dançarino é uma classe que mescla golpes corpo-a-corpo inspirados na dança do Carimbó, com magias de curto alcance do elemento Água.

Citações:

-“Eu honrarei o nome dos Inia.”

-“Seu ritmo é péssimo!”

-“Agora dá uma rodadinha e d-... *desequilibra* ...parecia ser tão fácil...”

-“Cuidado pro seu bote não virar.” *risada sarcástica*

-“Você não resistirá aos meus encantos.”

-“Deixe o ritmo te levar!”

História:

Famosos por seus grandes festivais, o Clã Aracam é composto por diversos dançarinos que utilizam a Arte da Água para encantar e entreter seus espectadores. Em um desses festivais, uma de suas dançarinas, Nina, conheceu um Inia disfarçado em vestes brancas. A criatura a seduziu e após passarem a noite juntos, sumiu sem deixar vestígios. Em algumas semanas, a moça descobriu que ia dar luz à uma criança: o pequeno Kuri.

Kuri logo ficou conhecido como o "filho do boto", uma vez que sua paternidade era desconhecida. Devido às especulações de sua origem, o garoto cresceu às sombras, isolado de grande parte das atividades de seu clã, como a dança e a Arte da Água.

Na noite em que completou seus 18 anos, o rapaz sentiu um forte incômodo em sua testa e uma voz sussurrando seu nome. Seguindo o chamado, Kuri se deparou com um Inia próximo às margens do rio. A criatura revelada como seu pai lamentou sua ausência devido a perseguição sofrida pelos Inia, provocada pelos Aracam e outros clãs por puro medo e ódio. Ainda, este o advertiu sobre o retorno das forças malignas comandadas por Pirarucu, as quais haviam invadido grande parte das águas do rio.

Deixando o clã que o rejeitou e disposto a salvar os Inia, Kuri foi ensinado por seu pai a utilizar a Arte da Água, durante treinamentos noturnos secretos. Mesclando-a com os passos de dança observados em seu clã, o garoto desenvolveu um estilo único de luta. Assim, portando os Maracás em mãos, o Dançarino realiza performances mortais durante sua jornada em busca da salvação dos Inia e da purificação das águas de Amazós.

**Arma - "Maracás"**

Os Maracás são instrumentos musicais que potencializam, através do ritmo, a Arte Elemental do seu possessor. Estes são utilizados pelo Clã de Dançarinos Akaram para compor as apresentações de Carimbó, entreter o público. Kuri os adapta, utilizando-os com duas pequenas lâminas em sua extremidade, desferindo golpes cortante enquanto dança. Além disso, o rapaz é capaz de utilizar habilidades relacionadas ao elemento água, como lançar jatos de água sobre seus inimigos.

2ª CLASSE - ENCANTADOR



Descrição: Classe especializada em combate físico veloz de média distância, com auxílio de técnicas de ilusão e sedução a partir de clones feitos d'água, feitiços de atordoamento, e habilidades elementais de controle sobre a água.

História: Seguindo os passos de seu pai, Kuri desperta por completo os poderes herdados dos Inia, os quais consistem no domínio sobre a Arte da Água e em técnicas voltadas para a sedução e ilusão. Ainda, o garoto desenvolve um estilo de luta mais preciso e ágil, prometendo carregar e expandir o legado dos Inia. Kuri adota o estilo de vida dos Inia e abandona grande parte dos bloqueios advindos de sua infância. Com isso, o rapaz torna-se mais confiante de suas capacidades, resultando no aumento da velocidade de seus movimentos e estilo de batalha.

Arma - Lança-maracá: É uma arma desenvolvida por Kuri, através da junção de seus dois maracás, formando uma lança de ponta dupla. Em posse da arma, o rapaz é capaz de desferir ataques ainda mais velozes e poderosos, somados às recém-adquiridas habilidades de ilusão e sedução, rápida translocação e técnicas da arte da água. Kuri ainda é capaz de separar a lança-maracá ao meio quando desejar, também utilizando os estilos de combate do "Dançarino" em sua nova classe.



2ª CLASSE - MESTRE



Descrição: Classe voltada ao suporte de aliados, utilizando magias que curam ou fortalecem seus atributos, ou atordoam e enfraquecem inimigos. Seu estilo de combate é lento e vagaroso.

História: Kuri adquire o respeito e a aceitação dos humanos, por conta de seus grandes feitos, tanto na dança como em batalhas. Constatando que a música é capaz de vencer as diferenças e unir todas as raças, o rapaz se especializa na Arte da Água voltada para a execução de melodias com auxílio do instrumento musical 'Curimbó', tornando um Mestre de Percussão. Estas acalmam o coração dos aflitos e fortalecem os sentidos dos aliados, mas também podem ser ondas sonoras devastadoras para os seus inimigos.

Arma – O Curimbó: O Curimbó é um dos instrumentos mágicos criados pelos humanos para estimular a energia das Artes Elementais em um indivíduo. Estes são bastante utilizados de modo festivo, em apresentações e espetáculos, mas também podem ser voltados para o combate, o que despertou o interesse de Kuri sobre o objeto. Adquirindo a perícia necessária para utilizá-lo, o garoto aprendeu a compor ritmos que utilizam a Arte da Água para diversas finalidades, de suporte ou ataque. Ainda, o garoto é capaz de balançar o curimbó para golpear seus adversários, ou utilizá-lo como um grande canhão d'água.





YBI - A CERAMISTA

Nome: Ybi Porang

Idade: 16 anos

Raça: Algra

Altura: 1,58m

Arte Elemental: Terra

Classe: Ceramista

Arma: Disco

Personalidade: Determinada, intelectual, orgulhosa, extrovertida, e às vezes, impulsiva e hiperativa.

Descrição: A Ceramista é uma feiticeira elemental de terra, utilizando o elemento para conjurar poderosas magias de efeito em área e habilidades defensivas. A classe possui um ritmo de combate moderadamente ágil, possuindo habilidades de área com médio alcance

Citações:

-“Este mundo possui tantas coisas para se conhecer...”

-“Eu trarei a luz para o fim do tunel!”

-“Isso é tãaaao...barro.”

-“Sentiu o impacto?”

-“Eu não posso estar enganada...”

-“HAAAIIII ESFERA DEMOLIDORAAII!”

História:

A jovem Ybi é uma feiticeira que pertence à raça Aligra, os quais vivem sob um grande monte cercado por água, criado por um Primordial ao receber o dom da Arte da Terra, por Tupã. Encarregados de impedir que a vingança de Pirarucu destrua o mundo, estes repassam seus conhecimentos de geração em geração, escondidos no subterrâneo, onde aguardam o dia em que o Mal retornará.

Assim, a garota foi capaz de aprender a geomancia e a produzir os recursos naturais necessários à sobrevivência de seu povo, mas, estes nunca foram o bastante para a Ceramista. A jovem possuía curiosidade sobre o mundo externo. Não entendia o porquê do isolamento dos Aligra e acreditava que a união entre as Raças Elementais poderia ser a melhor opção do que sentar e esperar um ataque.

Cansada de ser ignorada, Ybi decide contrariar sua raça, abrindo uma fenda na grande muralha de terra que os isolava da superfície. Assim, a Ceramista parte em uma jornada no mundo externo em busca do paraíso das outras raças, enquanto põe em prática as habilidades que aprendeu a longo dos anos, antes que seja tarde demais.

**Arma - "Disco"**

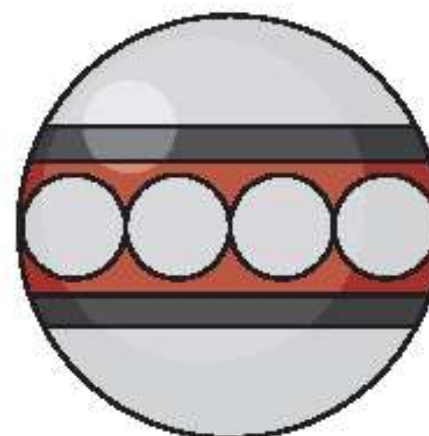
Os Discos são um dos artefatos desenvolvidos pelos Aligra, para auxiliar nas tarefas diárias, controláveis a partir de argila de sua composição. Entre algumas de suas funções está o transporte de objetos pesados, uso como lâmina de corte, e também como utensílio doméstico para refeições. Ainda, facilitam a execução da Arte da Terra, o que os torna ideal para Ceramistas aprendizes desenvolverem suas habilidades de criação. Para a batalha, Ybi é capaz de utilizá-lo para disparar porções de terra em seus inimigos, criar pequenos objetos e arremessá-lo como um bumerangue.

2ª CLASSE - ARTESÃ



Descrição: A Artesã é a especialização de Ybi na Arte Elemental da Terra, tornando-se capaz de moldar o elemento em diversas formas com a ajuda da Orbe. Esta classe é especializada em ataques velozes e de curto a médio alcance, com facilidade em desenvolver sequências de golpes aéreos. Além disso, suas habilidades possuem efeito em área e são de rápida execução.

História: Caso tome-se uma Artesã, a garota adquire experiência de batalha ao enfrentar inimigos durante sua jornada, ganhando autoconfiança sobre suas habilidades. Com a evolução, Ybi adquire uma postura cada vez mais descontraída e espontânea, encarando suas batalhas como uma grande diversão ou passatempo.



Arma - Orbes: Com funcionalidade voltada exclusivamente para batalhas, as Orbes são objetos mágicos confiados apenas aos Artesões mais habilidosos dentre os Aligra. Elas possuem um centro de gravidade próprio que facilita o controle sobre a terra, exigindo menos esforço e concentração de seu possessor, além de agilizar a execução de magias. Nas mãos de Ybi, a arma é capaz de agregar terra para criar um arsenal de armas como facas, dardos, lanças e uma até uma mão gigante.

2ª CLASSE - NECROMANTE



Descrição: Em compensação pelos movimentos limitados e de execução vagarosa, a Necromante é especializada em vários recursos defensivos e em habilidades de longo alcance com efeitos em área.

História: Explorando uma catacumba abandonada por seus antepassados, Ybi descobre sobre técnicas proibidas de necromancia, além de uma Urna misteriosa, que mantém aprisionado o espírito de uma criatura ancestral - o Mapinguari. Eles realizam um acordo, e em troca de novos poderes, a recém Necromante deverá coletar almas para alimentar o monstro e libertá-lo de sua prisão.

Arma – Urna: As Urnas fazem parte de grandes rituais de culto aos mortos do Algra, utilizadas como recipiente das almas póstumas, protegendo-as até que pudessem encontrar a eternidade. Estas também foram utilizadas conter entidades malignas, selando-as no artefato para que jamais ameaçassem novamente a Integridade. Após calarem no esquecimento com a proibição das técnicas de necromancia, Ybi as reencontra novamente ao atender ao chamado do Mapinguari aprisionado na Urna. Estabelecendo um acordo com este, Ybi é capaz de invocar temporariamente os poderes da criatura e conjurar garras espectrais, além de utilizar a almas coletadas para animar pequenas esculturas de barro e atacar com a própria urna utilizando telecinese.

