



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA – DCET I  
COLEGIADO DE DESIGN

BRENO RIBEIRO MORATO DE CARVALHO

DESIGN DE PERSONAGENS EM JOGOS DIGITAIS:  
uma análise sobre a relação entre narrativa, visualidade  
e *character design* aplicada ao jogo *League of Legends*

Salvador

2024

BRENO RIBEIRO MORATO DE CARVALHO

DESIGN DE PERSONAGENS EM JOGOS DIGITAIS:  
uma análise sobre a relação entre narrativa, visualidade  
e *character design* aplicada ao jogo *League of Legends*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade do Estado da Bahia, Departamento de  
Ciências Exatas e da Terra, Campus I, Curso de  
Design, como requisito parcial para obtenção do  
título de Bacharel em Design.

Orientador: Dr. Djalma Fiuza Almeida.

Salvador

2024

BRENO RIBEIRO MORATO DE CARVALHO

DESIGN DE PERSONAGENS EM JOGOS DIGITAIS:  
uma análise sobre a relação entre narrativa, visualidade  
e *character design* aplicada ao jogo *League of Legends*

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)  
apresentado ao Departamento de  
Ciências Exatas e da Terra, da  
Universidade Estadual da Bahia, como  
parte dos requisitos necessários à  
obtenção do título de Bacharel em  
Design.

Salvador, 13 de Dezembro de 2024.

## BANCA EXAMINADORA



Documento assinado digitalmente

**DJALMA FIUZA ALMEIDA**

Data: 23/01/2025 08:50:27-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

Prof. Djalma Fiuza Almeida  
Universidade do Estado da Bahia



Documento assinado digitalmente

**RODRIGO LUZ SANTOS**

Data: 22/01/2025 08:17:00-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

Prof. Rodrigo Luz Santos – Membro Interno  
Universidade do Estado da Bahia



Documento assinado digitalmente

**ANDREA DE MATOS MACHADO**

Data: 22/01/2025 08:48:30-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

---

Prof. Andrea de Matos Machado – Membro Externo  
SENAI-CIMATEC

## RESUMO

Este trabalho apresenta um estudo e realiza uma análise de design de personagens em jogos digitais, com ênfase na interação entre narrativa, visualidade e design de personagens no jogo *League of Legends*. Busca-se neste um entendimento acerca dos paradigmas predominantemente adotados pela indústria de jogos na criação de personagens, destacando padrões de execução frequentemente desalinhados com o aspecto narrativo desses designs. A pesquisa conta com um levantamento histórico acerca da natureza narrativa da produção visual, que elucida a evolução dos signos enquanto elementos centrais para o entendimento das relações entre narrativa e design. A partir de uma análise detalhada e multidisciplinar de três personagens selecionados, fundamentado, entre outras abordagens, na teoria semiótica de Peirce, o estudo estabelece conexões contextuais que consideram o quadrinômio de fatores sociais, tecnológicos, culturais e temporais, com o aprofundamento dos resultados visando contribuir para a compreensão sobre como a narrativa e o design visual podem convergir de forma eficaz no desenvolvimento de personagens, promovendo uma integração mais orgânica entre estética e narrativa no contexto de jogos digitais.

**Palavras-chave:** design de personagem, League of Legends, MOBA, narrativa visual, semiótica

## ABSTRACT

This paper presents a study and an analysis of character design in digital games, with an emphasis on the interaction between narrative, visuality, and character design in the game *League of Legends*. The goal is to understand the paradigms predominantly adopted by the gaming industry in character creation, highlighting execution patterns that are often misaligned with the narrative aspects of these designs. The research includes a historical overview of the narrative aspect of visual production, shedding light on the evolution of signs as central for understanding the relationship between narrative and design. Through a detailed and multidisciplinary analysis of three selected characters, based on, among other approaches, Peirce's semiotic theory, the study establishes contextual connections that consider the quadrivium of social, technological, cultural, and temporal factors. The findings aim to contribute to the understanding of how narrative and visual design can converge effectively in character development, promoting a more organic integration between aesthetics and narrative in the context of digital games.

**Keywords:** character design, League of Legends, MOBA, visual narrative, semiotics

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>6</b>
<b>2 METODOLOGIA</b> .....	<b>12</b>
<b>3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>17</b>
LUDONARRATIVA E CHARACTER DESIGN: ALGUMAS ANÁLISES.....	17
DISSONÂNCIA LUDONARRATIVA .....	23
O DESIGN DE PERSONAGENS NAS MÍDIAS NÃO-JOGÁVEIS .....	25
AS PARTICULARIDADES DA NARRATIVA EM JOGOS DIGITAIS .....	26
JOGOS COM MAIOR FOCO NARRATIVO.....	29
<b>4 DESIGN DE PERSONAGENS: UMA ANÁLISE SOBRE A RELAÇÃO ENTRE NARRATIVA, VISUAL E CHARACTER DESIGN</b> .....	<b>31</b>
A ADEQUAÇÃO DO PERSONAGEM À NARRATIVA .....	31
O QUE É O <i>FEIO</i> ? .....	33
<b>4.1.1 O feio no design de personagens</b> .....	<b>37</b>
O EFEITO HALO.....	42
HERÓIS E VILÕES FEIOS E SEU DESAPARECIMENTO .....	46
<b>5 CRITÉRIOS DE ANÁLISE: ASPECTOS E FUNDAMENTAÇÃO</b> .....	<b>50</b>
ASPECTO TEMPORAL .....	50
CONTEXTO LOCAL .....	50
SIGNOS LOCAIS .....	50
AÇÃO LOCAL SOB A PERSONAGEM .....	51
PALETA DE CORES.....	51
FALAS E INTERAÇÕES .....	51
JOGABILIDADE .....	52
POSICIONAMENTO E A TERCEIRIDADE ASSOCIADA A CATEGORIAS INTERNAS .....	52
CLASSES DE CAMPEÃO .....	53
TROPOS NARRATIVOS .....	54
CLASSIFICAÇÃO ARQUETÍPICA DE HARTAS .....	55
ÍNDICES DE POPULARIDADE .....	56
QUADROS DA RELAÇÃO NARRATIVA, VISUAL E DE DESIGN DE PERSONAGEM .....	59
<b>5.1.1 Corki, o Bombardeiro Ousado</b> .....	<b>59</b>

Contexto de produção .....	59
Modelsheet Corki.....	61
Splash art e quadro de análise - Corki.....	62
<b>5.1.2 Jhin, o Virtuoso.....</b>	<b>65</b>
5.1.2.1 Contexto de produção .....	65
5.1.2.2 <i>Modelsheet</i> Jhin .....	66
5.1.2.3 <i>Splash art</i> e quadro de análise - Jhin .....	67
<b>5.1.3 Kai'sa, a Filha do Vazio.....</b>	<b>70</b>
5.1.3.1 Contexto de produção .....	70
5.1.3.2 Modelsheet Kai'sa .....	71
5.1.3.3 <i>Splash art</i> e quadro de análise - Kai'sa .....	72
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>76</b>
<b>7 REFERÊNCIAS.....</b>	<b>77</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é fruto de um interesse investigativo sobre a relação entre narrativas visuais e *character design* em jogos digitais no século 21. Acredito que personagens e temas que geram identificação no jogador são fundamentais para o sucesso de um jogo, e que esta relação deve ser pensada para atingir este público.

Como mídia recente, indubitavelmente pós-moderna em sua propensão para apropriação e reciclagem de imagens da cultura pop (Dibattista, 1996), é inevitável que a construção de um jogo digital seja influenciada por outros formatos mais antigos e já consolidados. Quadrinhos e filmes, que têm décadas a mais de vida e experiência, são fontes surpreendentemente úteis de ideias e tentativas interessantes para a construção de uma narrativa para jogos digitais. Por isso, a intenção também é expor como essa narrativa é definida e qual é sua relação com a produção visual do personagem.

De acordo com Squire (2014), as narrativas envolvem conjuntos de signos que são significados de forma temporal, causal ou socio culturalmente reconhecível e que não podem ser reduzidas a conceitos atemporais definitivos, pois operam na particularidade em vez da generalidade. A partir deste preceito é possível argumentar que o que caracteriza uma narrativa como tal é a sua relação com a sociedade e cultura em que está inserida, também passando por quem lê e qual é o local temporal e tecnológico em que o leitor se encontra.

Neste trabalho, a narrativa é compreendida como um processo de sucessão de signo para signo— ou seja, apresenta-se o signo e, em texto escrito ou imagético, fá-lo ser sucedido por outro signo em caráter de evolução de acordo com a narrativa a ser contada. É importante anotar que a palavra evolução é aqui utilizada com o sentido de mudança apenas, de partir de um ponto a outro, diferente do uso que entende evolução como sair de um lugar para outro considerado superior ou mais positivo – quaisquer organizações socialmente reconhecíveis deste fenômeno, seja em conteúdo escrito, meramente visual ou misto, pode constituir uma narrativa.

São comumente organizadas temporalmente, de forma que um evento ocorrido ao início físico de um escrito ou sequência de imagens é também a primeira página, o ponto inicial da narrativa ou de um setor desta. Entretanto é importante pontuar que esta forma, apesar de ser a mais comum, não é a única utilizada na escrita. *Clube da Luta*, filme adaptação do diretor David Fincher em 1999, inicia com

os dois protagonistas relatando acontecimentos passados, narrando um texto em um tempo que já passou para as personagens. Em *Baccanno!*, *light novel* de Ryohgo Narita (2003), as personagens vivem um assalto ao trem em que viajam enquanto memórias de seu passado são introduzidos na narrativa como suporte ao detalhamento das motivações, hábitos e atitudes destas personagens. Estes e incontáveis outros exemplos mostram que a não linearidade contextual sucedente de uma narrativa não a impede de ser considerada como tal e tem uso tanto estilístico como objetivo.

Uma narrativa visual também pode ser construída a partir da “leitura” visual de marcas físicas em um objeto. Um crânio humano trepanado conta a história de um povo que tratava pessoas anormais como sendo possuídas por espíritos malignos e que o processo, mesmo muitas vezes causando a morte do paciente, forçava-os a saírem do corpo (Galastri, 2015). O que torna o crânio perfurado um excerto histórico é a narrativa a ele atribuída: um indivíduo considerado anormal não é aceito pelo meio social em que estava inserido, o que leva seus pares a agirem sobre a situação de acordo com a crença e ciência da época, o que leva ao processo médico de trepanação que pode ter causado a morte do indivíduo ou a aceitação dele no dito meio. É signo sendo sucedido por signo de maneira que o conjunto é entendido temporal e socioculturalmente.

**Figura 1** – A Extração da Pedra da Loucura, de Hieronymus Bosch (c.1488-1516)



Fonte: Wikipedia, 1475-1480

Tendo isto em mente, não é difícil aceitar que um filme de super-herói ultra editado, um jogo digital sem palavras, um texto escrito ou uma simples sequência de fotografias organizada de maneira específica podem ser considerados uma narrativa. Agora, é importante notar que sua estrutura, temas e construção de personagens diferencia-se dado o contexto cultural, temporal, social e tecnológico em que a narrativa se insere.

O *Yonkoma* japonês, estrutura aplicada a histórias em quadrinhos que divide a narrativa em quatro momentos não teria nascido sem a influência dos trabalhos do cartunista australiano Frank Arthur Nankivell, surgindo em 1902 pelas mãos do artista Rakuten Kitazawa com quem trabalhou. Escrevendo sob o nome Yasuji Kitazawa, ele se utilizou da estrutura para criar o primeiro yonkoma – que leva o nome de *Jiji Manga*. A produção trata do cotidiano japonês de forma semelhante ao trabalho de seu colega, com comédia e temas sérios direcionados ao público japonês (FISCHER, 2009).

**Figura 2** – Jiji Manga, por Rakuten Kitazawa, Japão (Fevereiro de 1921)



Fonte: Ohio State University – Billy cartoon library, 1926

Figura 3 – Fullmetal Alchemist Yonkoma 2



Fonte: Hiromu Arakawa (2009)

Outro exemplo são as narrativas sinocentradas. A estrutura yonkoma deriva de estilos de composição em quatro linhas típicos da China, conhecidas como *Jueju* ou Quadra Chinesa. Trata-se de duas dísticas – poesia ou estância de dois versos – em que cada linha consiste em cinco ou sete sílabas (TIAN, 2007). O que é importante aqui não é a métrica e sim como cada linha representa um momento narrativo diferente:

1. *Qiju*: o primeiro quadro ou ato que forma a base e o cenário da história da história;
2. *Chengju*: o detalhamento do ato anterior;
3. *Zhuanju*: a mudança de cena ou tema que revela a real essência do poema;
4. *Jueju*: a assimilação do ato anterior na conclusão do poema;

**Figura 4** – One-Hearted, poema *jueju* por Wang Wei (王维), traduzido (c. 699-761)

### **One-Hearted by Wang Wei (translated)**

When those red berries of the south,  
flush on the branches in the spring,  
take home an armful, for my sake,  
as a symbol of our love.

Fonte: Mahacinasthana, 701-761 D.C.

A estrutura é semelhante ao Monomito compilado no livro “O Herói de Mil Faces” (Campbell, 1949). A ideia de um começo descritivo que segue para um chamado à aventura que altera a essência inicial da escrita e, através de passos descritos pelo autor, conclui uma obra torna-se bastante familiar. A diferença está justamente nos “passos descritos pelo autor” que trazem a estrutura para uma identidade mais ocidental. O Monomito hoje é uma estrutura de ampla presença no ocidente e abarca muito das narrativas que alimentam a indústria de jogos.

Cada uma das sociedades humanas possui suas próprias produções narrativas, com heróis que personificam diferentes valores e defeitos de acordo com a idealização de seus autores. As tragédias gregas são conhecidas por seus protagonistas possuírem defeitos mortais, dilemas morais e consequências severas para quem ousava desafiar as leis divinas que regiam sua sociedade. Os contos egípcios, que trazem sempre o diálogo sobre a natureza e a espiritualidade da morte, sobre o ciclo do renascimento e sobre a vida ao longo do Nilo. E os nórdicos então, com sua cultura altamente belicosa, seus deuses mais famosos sendo ligados à guerra, foram os autores dos mais fabulosos guerreiros e estrategistas, exemplos que mostram que, assim como os homens que as escreveram, as

personagens das histórias também são frutos de seu tempo, cultura, sociedade e tecnologia

Personagem, palavra em português derivada do étimo francês *Personnage*, define dentro de ficção e realidade toda figura dentro de uma apresentação teatral, cinematográfica, poema, acontecimento histórico ou narração (Freeman, 2016). É um elemento essencial para o desenvolvimento de narrativas de cunho criativo, sua introdução no texto servindo ao leitor como uma ferramenta de imersão, um par de olhos que enxerga com uma perspectiva única os rumos da história. Sua importância maior, entretanto, está na sua característica intrínseca de repassar, do autor ao consumidor, todo tipo de conhecimento, indo desde a apresentação de figura mitológicas da cultura em questão até a representações simplificadas de regras de convívio social e conceitos irreais de magia e fantasia.

Como recorte temático, este trabalho versa sobre o funcionamento da construção visual e narrativa de personagens do jogo online *League of Legends*, cuja análise da relação narrativa-visual é feita sob o prisma da semiótica. Existem especificidades e limitações da mídia, ante a outras artes, que alteram tanto o processo de criação de personagem – do inglês *character design* – quanto a forma como o consumidor percebe e recebe o produto final. Formas novas de como traduzir conceito em fantasia, ou como visão em terceira pessoa traz desafios fundamentalmente diferentes do que jogos com visão em primeira pessoa serão pontos levantados e desenvolvidos.

Heróis são apenas mais um tipo de personagem dentre muitos outros, seu exemplo sendo citado como forma mais simples e direta de pontuar o questionamento “O que faz uma personagem?”. A resposta não é simples e os métodos de criação da personagem variam de autor, época, objetivo e complexidade buscada.

Para além dos específicos mais técnicos das visões e traduções, pontos sobre a construção social do que é percebido como belo ou feio - e como esses conceitos são absorvidos pela indústria – formam uma parte do que considero a coluna vertebral desta pesquisa. Defendo que não há como discutir *character design* sem entender o que é tido e repetido à exaustão como belo ou feio por gente dentro e fora da indústria, pois sendo produto pós-moderno os jogos digitais apresentam valores e hábitos intrínsecos que os inserem num contexto social, cultural, tecnológico e temporal.



## 2 METODOLOGIA

Considerando a relevância da interpretação sociocultural de signos na elaboração deste trabalho, optou-se por referenciar um conjunto de teorias e categorias de análise, incluindo textos como a Semiótica Peirceana - ou Semiótica Triádica - a classificação arquetípica de Hartas (2005) e tropos midiáticos como instrumental analítico e categorizador no exame do design de personagens do jogo *League of Legends*. Esta abordagem teórica, formulada pelo filósofo e cientista Charles Sanders Peirce (1839-1914), posiciona-se como uma das metodologias mais proeminentes no estudo e interpretação de signos e fenômenos comunicacionais.

No contexto de análises de design de personagens - como a metodologia de Classificação Arquetípica de Hartas (2005) e as oito diretrizes para um bom design de personagens de Schell (2008), citados mais tardiamente neste trabalho – a aplicação da semiótica de Peirce revela um instrumental interessante. Este arcabouço teórico permite desvelar a maneira pela qual elementos visuais, narrativos e simbólicos coalescem na construção de personagens robustos e envolventes, propiciando uma compreensão mais aprofundada nas narrativas.

Nos aprofundando mais acerca da análise à luz da Semiótica Peirceana, adoto parcialmente o exame das categorias fenomenológicas – ou idades interpretativas – como ferramenta para entender a aplicação de signos pelos desenvolvedores visuais e narrativos de três personagens do jogo *League of Legends*. Essas categorias elucidam as distintas formas pelas quais os signos interagem com seus objetos e interpretantes.

- **Primeiridade:** Esta é a categoria inicial dos signos, correspondente aos ícones. Nesta dimensão, a interação entre o signo, o objeto e o interpretante é configurada através de semelhanças ou similaridades perceptíveis. De modo mais específico, um signo icônico mantém características que são reconhecidamente análogas ao objeto que representa. Por exemplo, um personagem equipado com uma armadura pesada que emula ou estiliza vestimentas históricas de uma era específica pode ser visto como um ícone representativo de guerreiros daquele período, dado que preserva traços visuais significativamente similares aos dos objetos referentes;

- **Secundidade:** Corresponde à segunda categoria de signos, denotando os índices. Aqui a ligação entre o representamen o objeto e o interpretante se dá por meio de uma conexão física e causal direta, mas não necessariamente por semelhança. Assim o índice não compartilha uma analogia direta com o objeto que representa, mas indica sua presença através de uma relação causal e diretamente ligada. Um exemplo notável é o adágio “Onde há fumaça há fogo”, onde a identificação de fumaça sinaliza a existência de um foco de incêndio nas proximidades. Do mesmo modo, marcas recentes de lesões em um personagem sugerem uma recente exposição a uma situação de perigo, demonstrando uma relação causal clara;
- **Terceiridade:** Representa a última categoria de signos, associada aos símbolos. Neste cenário, a conexão entre o representamen, o objeto e o interpretante é ancorada em convenções estabelecidas, significando que o signo denota o objeto baseado em normas ou acordos socialmente construídos. Divergindo dos ícones e índices, os símbolos não mantêm uma ligação direta com o objeto representado, sendo sua relação fundamentada em concordâncias culturais ou linguísticas. De exemplo, temos que um personagem que usa uma coroa pode ser identificado como o Rei, Imperador ou Governante de uma dada região fantástica. Essa identificação ocorre por contrato social de reconhecimento de posição na hierarquia monárquica através do símbolo da coroa, que de outra forma seria um adorno ou indumentária qualquer.

Essa abordagem triádica fornece uma visão abrangente sobre como os signos funcionam e como eles contribuem para a construção de significados em nossas experiências diárias.

Uma segunda classificação também é apresentada e usada por Peirce quando ele fala sobre função e processos interpretativos:

- **Representamen:** é o próprio signo em si, que representa algo para alguém. É a materialização do signo que está disponível para a interpretação. A pegada de um animal numa floresta é o representamen daquele animal, é um sinal ou pista que nos leva a pensar em algo maior - no caso o animal;

- **Objeto:** é aquilo que o signo representa ou ao qual se refere. É o referente, o conceito ou a entidade que está sendo comunicada pelo signo. Ainda no exemplo da pegada, o objeto é a presença do animal neste ambiente;
- **Interpretante:** é o efeito ou resultado que o signo causa em um intérprete. É a ideia ou compreensão que surge na mente do receptor ao se deparar com o signo. Finalizando o exemplo, o interpretante é o que o representamen do objeto evoca no intérprete. Ela gera medo do animal em questão? Gera interesse acadêmico? Fica a critério da narrativa.

O processo de semiose, na perspectiva de Peirce, é contínuo e se dá através da interpretação do representamen pelo interpretante, resultando em uma relação triádica entre representamen, objeto e interpretante.

Mais especificamente, o representamen é a manifestação física ou perceptível do signo, é o que torna possível seu entendimento. É por meio do representamen que a comunicação e a semiose ocorrem, permitindo que os seres humanos entendam e atribuam significados aos diferentes signos.

É importante notar que o representamen pode assumir diferentes formas, dependendo da categoria do signo (ícone, índice ou símbolo) e do meio de comunicação utilizado. Por exemplo, o representamen pode ser uma imagem ou uma representação visual que se assemelha a algum objeto já representado, no caso de um signo icônico. Ou no caso de um signo simbólico, o representamen pode ser uma palavra escrita ou um símbolo convencionado socioculturalmente.

Sendo o representamen a forma tangível ou perceptível do signo que carrega o significado, podemos inferir que a narrativa de jogos, seja ela visual ou escrita, tem sua interpretação dependente do contexto sociocultural em que o intérprete está inserido. Uma personagem comumente atraente só será considerada como tal dentro de um certo contexto que, apesar de amplo, ainda é limitado pela realidade.

Delimitações de público consumidor aqui são ferramentas importantes para o entendimento do porquê esta personagem específica é considerada atraente, qual é a construção social que permite que esse conjunto de características represente uma pessoa bela, um guerreiro ou uma figura alienígena – interpretando alienígena como algo não pertencente ao meio cultural em que a personagem foi ou está inserida.

Realizar a análise de um personagem de jogo digital é uma tarefa que demanda um pensamento particular. Conhecer extensamente uma obra ou objeto de estudo não é garantia de que quem vai analisar também conseguirá alcançar todas as referências costuradas no mesmo pelo seu criador. Tendo isso em mente, é possível divisar algumas categorias de estudo que facilitam essa análise de um personagem, sendo estas:

1. **Identificação dos signos visuais:** como a aparência, vestimentas, cores, gestual e expressões faciais codificam o objeto de análise? Signos visuais geralmente são o primeiro contato que uma pessoa tem com um personagem e eles precisam ser claros para que a identificação dos temas e fantasia dele seja clara e imediata;
2. **Análise dos signos verbais:** a forma como um personagem se comunica diz muito sobre o contexto do lugar onde vive ou foi criada, além de revelar sua personalidade, maneirismos, motivações e pensamento político dentro da história a ser contada;
3. **Narrativa e contexto do jogo:** entender o papel da personagem dentro da história é o primeiro passo para entender sua relação com os outros personagens e/ou com o mundo ao seu redor. Como o enredo interage com as motivações da personagem?
4. **Identificação de arquétipo:** arquétipo é um padrão recorrente de personagem, símbolo ou situação que se repete em diferentes culturas, mitos, histórias e literaturas pelo mundo. Arquétipos podem ser o do mago, figura que no tarô simboliza o mestre/mentor ou então a jornada do herói, que é um conjunto arquetípico de narrativas. Não existe um número limitado de arquétipos e com o lançamento de novas produções cada um deles é rerepresentado de uma maneira diferente, mas sua identificação é facilitada com a comparação com outras mídias semelhantes – ou com uma construção parecida em outro objeto de estudo comparativo;
5. **Estereotipificação:** Estereótipo é o conceito ou imagem preconcebida, padronizada e generalizada pelo senso comum sobre algo ou alguém e é utilizado para rotular distinções quanto aparência, naturalidade e comportamento. O estereótipo aqui pode funcionar tanto como um facilitador para a interpretação de signos como um dificultante, visto que essa rotulação

comumente passa por concepções errôneas, reducionistas ou abertamente discriminatórias;

6. **Temas e fantasia:** como o personagem se relaciona com os temas e questões levantadas ao longo da narrativa? Subtextos sobre moralidade, ética e política costumam aparecer na construção de uma personagem mesmo quando não é intenção do autor que isso aconteça, pois é comum que a realidade vaze para a ficção em maneirismos, motivos e até em preferência por cores ou padrões específicos. A fantasia funciona de maneira semelhante, pois ela é um conjunto de signos organizados socioculturalmente que carregam consigo esses mesmos subtextos e questionamentos;
7. **Público-alvo:** por fim, é importante se perguntar para qual público o jogo foi desenvolvido e como o personagem foi projetado para ressoar com esse público. O contexto cultural, histórico e social em que a personagem está inserida influenciam em como ele será percebido por quem o consome, influenciando também em sua popularidade e nos temas que sua fantasia consegue tratar de maneira satisfatória;

A análise final pode variar dependendo da perspectiva de quem está analisando, dos conhecimentos que este adquiriu em vida, do contexto sociocultural em que está inserido e da forma como os signos verbais e visuais foram apresentados.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A natureza multidisciplinar da criação de um personagem ditou uma espécie de “método convergente” na construção da fundamentação teórica. Foi compreendido que uma análise contextual mais completa, com pareceres que apontassem para o quadrinômio “tecnologia, sociedade, cultura e época” para além da observação, descrição e categorização de signos, era necessária para entender o que faz um personagem e como sua relação com a narrativa é traduzida.

#### 3.1 LUDONARRATIVA E CHARACTER DESIGN: ALGUMAS ANÁLISES

*Ludonarrativa* é um termo que se refere à interação entre a mecânica de um jogo (ludo, do latim *lūdus*) e a narrativa apresentada a um jogador. É a combinação de jogabilidade com a história. A ludonarrativa é uma técnica usada em jogos para contar histórias juntas e através da experiência de se jogar, sendo traduzida tanto em texto visual quanto em regras e mecânicas. É uma ferramenta importante na criação de jogos mais imersivos e envolventes, pois garantem graus maiores de conectividade do mundo do jogo e das personagens com o jogador.

Porém desafios novos surgem quando o poder de ação é compartilhado com o jogador. Como contar uma história onde é possível, com limitações, mover-se e realizar ações que podem avançar, atrasar ou até redirecionar a narrativa? Com mais recursos sensoriais do que um livro comum, o jogador tem nas mãos o controle de personagens que vão desde divindades shintoístas como o lobo Amaterasu, protagonista jogável de *Okami* (2006) até soldados em cenários de ficção científica militar como Master Chief, personagem jogável da franquia de sucesso *Halo* (2001 – 2021).

Figura 5 – *Okami*



Fonte: Clover Studio (2006)

Figura 6 – *Master Chief*



Fonte: Bungie (2001)

E é aí que entra a ludonarrativa. Ter o controle de uma personagem dentro de uma história não necessariamente significa que você pode alterar todos os eventos que nela ocorrem – ou tampouco agir diferente da índole planejada pelos criadores para a personagem em questão. Existem gêneros, como RPG digital (*Roleplaying Games*, do inglês Jogo de Interpretação de Papéis), que permitem uma liberdade maior de ação, que colocam mais da construção do personagem nas mãos do jogador. Neles é comum ser possível escolher nome, vestimenta, comportamento, filiação política, cor de pele e até se sua personagem é humana ou de alguma outra raça fictícia, mas ainda sim existe a limitação de cenário – local físico e temporal

onde a história se passa – temas que os desenvolvedores optaram por tratar e diálogos planejados para serem ditos de tal forma e/ou aparecerem em determinados momentos narrativos.

Para exemplificar melhor, trago dois exemplos de jogos de gêneros diferentes com os mesmos personagens produzidos pela mesma empresa: a Riot Games Inc., desenvolvedora americana fundada em 2006 por Brandon Beck e Marc Merrill. Conhecida mundialmente pelo jogo *online LoL (League of Legends* ou Liga das Lendas), lançado oficialmente em 2009 para Windows, a empresa vem testando as águas do universo narrativo criado como suporte para o jogo expandindo-o na forma de outras mídias – como quadrinhos, séries de animação e livros - e outros gêneros de jogabilidade.

O primeiro exemplo é o jogo base, LoL. Trata-se de um MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena* ou arena de batalha de multijogadores conectada), gênero que surgiu em 2003 com DotA (*Defense of the Ancients* ou Defesa dos Anciões) criado como uma modificação do jogo de Estratégia em Tempo Real *Warcraft III: The Frozen Throne*. LoL é frequentemente citado como o maior esporte eletrônico do mundo – ou *e-sport* – com audiência digital de mais de 73 milhões espectadores na final do Campeonato Mundial de 2021. É possível resumir as características definidoras do gênero da seguinte forma:

- O objetivo final de um MOBA é invadir a base inimiga e destruir uma estrutura fortemente protegida por torres e exércitos localizada no centro desta base ao mesmo tempo em que se defende a sua própria;
- Os jogadores usam unidades poderosas e geralmente únicas conhecidas como heróis ou campeões para defender e atacar seus inimigos: outros jogadores;
- Costumeiramente os jogos contam com cinco campeões de cada lado, totalizando dez personagens distintos, com jogabilidade, fantasia, personalidade e poderes diferentes.

O jogo usa de gráficos tridimensionais em perspectiva isométrica e sua temática é majoritariamente medieval fantástica. Variações em cenários, personagens e narrativas contendo motivos de *steampunk*, cultura nórdica, egípcia e outras tantas referências diversas não são incomuns e compõem um cenário que,

apesar de possuir uma base visual unificada, gera um sem-número de histórias a serem contadas e temas a serem tratados.

Uma das personagens jogáveis é *Miss Fortune* (Figura 7), apelido para Sarah Fortune, trocadilho em inglês com a palavra *misfortune*, cuja tradução literal é infortúnio, desgraça. Trata-se de uma mulher que usa da sua inteligência e da sua sexualidade para enganar, roubar e matar piratas, homens e mulheres cruéis da localidade em que mora – uma cidade portuária chamada *Bilgewater* (Águas de Sentina) onde a lei dos bandidos do mar reina.

Sendo assim ela carrega alguns significantes específicos que a colocam num local físico e temporal na narrativa, sendo esses:

- O chapéu estilo tricórnio, popular na Europa Ocidental do século XVI até o século XVII que era usado para se proteger da chuva e do Sol antes da invenção de capas de chuva. O tricórnio aqui a localiza como uma pirata ou marinheira;
- Garruchas, armas históricas produzidas a partir do século XIX estilizadas tanto em visual quanto em funcionamento;
- Botas e calças de couro, num visual que associado ao corpo feminino antes da modernidade denota uma certa quebra de paradigmas sociais e de uma visão de praticidade;
- Um bustiê, vestuário tradicionalmente usada como peça íntima, solidificando a imagem de uma mulher abertamente sensualizada.

Figura 7 – *Miss Fortune*, splash art



Fonte: Riot Games, 2012

Toda a sua construção se utiliza do princípio do exagero, conceito que Björk – Lankoski (2007), Toby Gard (2000), Comparato em seu livro *Da Criação ao Roteiro* (1984) e Seegmiller<sup>1</sup> em seus inúmeros tutoriais de pintura digital para *Photoshop*, defendem. O exagero de traços de personalidade como ferramenta de identificação da personagem é uma forma bastante eficiente de torná-la prenante. Como nos cartuns, o exagero de movimentos, formas e traços de personalidade são essenciais para solidificar o personagem e passar suas ideias e sentimentos sem ruído, evitando dissonância ludonarrativa.

O segundo jogo é *Ruined King: A League of Legends Story* (do inglês, Rei Destruído, uma História de *League of Legends*) lançado em 2021 em parceria com a desenvolvedora *Airship Syndicate*. O jogo é uma mistura do estilo de combate em turnos, seguindo a fórmula sempre atualizada do jogo *Underground Exploration* (1982) da empresa japonesa *Koei Tecmo* com *novels*, onde o foco é o desenvolvimento de personagens através de telas estáticas e escolhas limitadas de diálogo.

Os gráficos são um misto de 2D em perspectiva de um ponto com visão tridimensional em perspectiva isométrica. Ele carrega a mesma temática majoritariamente medieval fantástica, com um detalhamento maior dado a temas marinhos e cultura polinésia, produzindo uma base visual unificada que direciona o jogador a histórias de mar e navegação.

**Figura 8** – Miss Fortune em *Ruined King: a League of Legends Story*

---

<sup>1</sup>*Seegmiller*, artista e professor há 23 anos pela *Brigham Young University* e coordenador do programa de ilustração da *Utah Valley University*, ambas em Utah, Estados Unidos. É autor de diversos livros sobre pintura digital e *Character design* para *Photoshop* e *Corel*. Já teve seu trabalho publicado em revistas como a *Art International Magazine*, além de ser mesa no comitê de consulta da *Corel*. [11]



Fonte: *Airship Syndicate*, 2021

Neste jogo, a personagem Miss Fortune (figura 8) ainda trabalha como caçadora de piratas, usando de sua inteligência e sexualidade para atrair e matar quem ela considera cruel demais. A narrativa das duas versões da personagem é a mesma tal qual a ideia por detrás das peças de seu vestuário, compleição e atitude, mas os resultados nos dois jogos são consideravelmente diferentes. Há um argumento a ser feito sobre como LoL, o jogo base de 2009, não deve ser comparado com uma mídia recente, mas é preciso que fique claro que o jogo base é constantemente atualizado e possui, ainda que de maneira comprável por microtransação apenas, um design mais atual da personagem.

A localização temporal de um design como a Miss Fortune de 2009 é bem clara: ela é fruto de hábitos e conhecimento de design de personagem da época e foi construída tanto para vender a imagem de uma pirata sexy dos anos 2000 quanto para se adaptar às limitações tecnológicas de hardware e software de mais de 10 anos atrás.

Mesmo que toda a sua conceituação e narrativa sejam exatamente as mesmas, resultados muito diferentes podem aparecer, subordinados a local temporal, social, cultural e tecnológico.

O ponto é que coerência entre elementos narrativos e de jogabilidade cria um contexto discursivo-visual que traz uma materialidade estética, onde tudo é relacionável em algum nível mais profundo. E não é como se essa coerência fosse um paradigma, como se não existissem jogos que conseguissem apresentar novos visuais misturando conceitos diversos, mas sim que até nesses casos a relação discurso-visual deve ser coerente para que um elemento não esteja completamente descolado da proposta visual e mecânica do jogo.

Essa coerência, também podendo ser lida como direção de arte, tende a sobreviver mais o jugo dos anos. Caso *League of Legends* fosse pensado desde o início para que nunca fosse quebrado seu contexto interno discursivo-visual, o visual-base da *Miss Fortune* ainda faria sentido dentro do contexto, pois estaria datado e cercado outros personagens que respeitam os paradigmas do *character design* da época. O problema vem quando o jogo, atualizado quase que semanalmente, vai crescendo e acrescentando novas ideias à sua narrativa geral e nas específicas e designs como o da personagem começam a conviver com conceitos mais recentes e polidos em tecnologia.

É aí que começa a nascer a Dissonância Ludonarrativa.

### 3.2 DISSONÂNCIA LUDONARRATIVA

A dissonância ludonarrativa aparece nos jogos quando as ações do jogador – ou dos personagens jogáveis e não jogáveis – contradizem a narrativa apresentada ou não têm relevância na progressão da história. O termo foi originalmente introduzido por Clint Hocking, ex-diretor criativo da *Lucas Arts*, em uma publicação em seu blog, no ano de 2007. Em seu artigo, ele criticou o jogo *Bioshock* (2001), um sucesso no mundo dos jogos que alcançou 25 milhões de vendas, por apresentar uma jogabilidade repleta de mecânicas egoístas, como saquear e assassinar, enquanto abordava temas altruístas como compartilhamento de conhecimento e riquezas. Em resumo, essa dissonância ludonarrativa se assemelha à situação em que um personagem que é apresentado como violento, seguindo o exemplo da supracitada *Miss Fortune*, Caçadora de Piratas, age como um pacifista, evitando conflitos e se recusando a recorrer à violência, mesmo com todos os sinos apontando para o contrário. Em termos mais diretos, a dissonância ludonarrativa pode ser resumida na expressão “dizer uma coisa, fazer outra”.

É crucial estabelecer uma distinção fundamental entre os objetivos narrativos de um jogo e a sua jogabilidade. A história apresentada em *Bioshock* aborda conceitos e filosofias que, se fossem totalmente integrados à mecânica do jogo, resultariam numa experiência substancialmente diferente, tanto em termos de ritmo quanto de estilo. A escolha do estúdio desenvolvedor de adotar o formato de *Tiro em Primeira Pessoa*, do inglês *FPS* ou *First Person Shooter*, e combinar ação com narrativa pode ter sido motivada, em parte, pela necessidade de se adequar a um

mercado dominado por gêneros de jogo que não permitem abordagens mais discursivas e menos voltadas para a ação. Além disso, é importante destacar que sem a dissonância ludonarrativa o jogo muito possivelmente não teria sido um sucesso de vendas tão grande.

Nesta pesquisa a dissonância ludonarrativa é um termo importante, mas não central. Ele vem para descrever situações que observei serem pontuais, fruto de designs antiquados ou não finalizados, cuja narrativa foi alterada com o passar dos anos enquanto a fantasia visual se manteve.

Figura 9 – *Bioshock*, arte de capa



Fonte: 2K Boston, atualmente Irrational Games, 2007

Dentro do jogo *League of Legends* é possível identificar uma instância de dissonância ludonarrativa no personagem Singed. Lançado em Abril de 2009, o personagem veio com uma narrativa que fazia referência ao livro *O Médico e o Monstro* de Robert Louis Stevenson. O personagem era um alquimista sem escrúpulos de dia e pela noite virava uma figura de violência nas ruas, com sua força aumentada pelos químicos que produzia.

Ao longo dos anos sua narrativa foi reescrita e ele atualmente é um químico estudioso, que experimenta em si próprio e adquiriu algum nível de loucura por essa prática. Não há mais a transformação de cientista em monstro violento.

O design, entretanto, se mantém com a mesma fantasia original. Ele é um homem alto, careca e muito magro que veste uma armadura e empurra quem estiver na frente com seu escudo de espinhos gigantesco. Nas costas ele carrega uma garrafa de químicos esverdeados bem cartunescos. A dissonância entre a figura do estudioso e o monstro que antes existia dentro da sua narrativa agora se encontra apenas num design desatualizado.

### 3.3 O DESIGN DE PERSONAGENS NAS MÍDIAS NÃO-JOGÁVEIS

Um ponto em comum entre o artigo de Björk e Lankoski: *Character-Driven Game Design: Characters, Conflicts and Gameplay* (2007), e o artigo de Toby Gard: *Building Character* (2000) é que ambos percebem a criação de personagens para jogos como sendo semelhante à como ela é feita nos cinemas. Cada personagem tem um ator, ou atores, específicos que dão voz e movimento a ele de acordo com o que um escritor que é muitas vezes exclusivo, responsável pela roteirização de sua narrativa. Cada profissional insere seu viés criativo, sendo limitado ou não por uma bíblia de personagem e iterações são geradas com base no que foi decidido.

No ocidente é comum seu arco narrativo seguir o Monomito, cada passo da jornada sendo descrito com maior ou menor fidelidade à análise narrativa de CAMPBELL (1949), mas é notável que outras estruturas narrativas também geram um sem-número de personagens.

Importante também para a etapa de desenvolvimento é definir a quantidade de informação visual e textual sobre o personagem há de se encontrar acessível para o jogador. *Björk e Lankoski* falam sobre como as perspectivas de primeira pessoa (caracterizada pela “possessão” do corpo da personagem pelo jogador), isométrica (a famosa “visão de cima”, ou 2,5D) e terceira pessoa (vê-se todo, ou a maior parte, do corpo da personagem de costas) funcionam como formas de forçar imersão ou passar texto narrativo ao usuário. Eles reconhecem que a visão em terceira pessoa é a forma menos intrusiva de *storytelling*, permitindo que o jogador

consoma o ambiente do jogo e o design dos personagens sem interrupções causadas pelas distorções causadas pelas perspectivas forçadas utilizadas.

Não é incomum também encontrar outras formas de visualização. O 2D, perspectiva lateral que praticamente define o gênero Plataforma, oferece cenários, personagens e desafios num ambiente digital limitado a uma representação propositalmente desprovida de profundidade, como uma escolha estilística.

O recurso de uso das diferentes perspectivas é comum no cinema em produções que vão desde filmes de herói a até produções mais experimentais. Um excelente exemplo é o filme *Doom* (2005). Ele é baseado no jogo de mesmo nome lançado em 1993 pela iD Software e foi filmado usando planos comuns aos encontrados no cinema. Numa cena a câmera simula, por um tempo curto, a visão em primeira pessoa nativa do jogo original, como uma referência para os fãs da franquia.

Indo mais além, *Björk* e *Lankoski* ligam a percepção da informação visual primária – no popular: “a primeira impressão” – à categorização do personagem dentro dos estereótipos inerentes ao jogador que entrou em contato. Personagens construídos com certos elementos visuais evocam certos signos que forçam uma identificação imediata de suas motivações, personalidade e até localização, categorizando quase que em total inconsciência a persona dentro de um estereótipo. Seguindo o processo de percepção ele descreve que nós temos a absorção da informação falada ou lida, que modifica a primeira impressão e é filtrada pela mesma, o que descreve o modo como a narrativa válida, altera ou invalida um design.

### 3.4 AS PARTICULARIDADES DA NARRATIVA EM JOGOS DIGITAIS

Ainda que compartilhe semelhanças com a construção de personagens para cinema, a estrutura de um jogo digital tem suas particularidades. Seu *timing* de apresentação de elementos é semelhante, porém o tempo de desenvolvimento dessas personagens costuma ser consideravelmente mais extenso, além de constantemente “interrompido” pelo próprio aspecto de interactividade da mídia.

A suspensão de descrença também costuma ser mais necessária em jogos, pois sabe-se que uma representação 100% fiel à realidade é impossível até o momento. Dito isso, existe técnicas que garantem ou ajudam um design de

personagem a minimizar o sentimento de descolamento da realidade e que facilitam a absorção dos signos e narrativas a ele assimilados.

Não só um personagem forte tem que ter um porte físico que denote força, ele também tem que demonstrar, com as mecânicas pensadas pela equipe criativa, a totalidade de sua força. Habilidades, técnicas e magias, termos diferentes que definem a mesma categorização e quantificação da capacidade de um personagem fazer algo, que são tão presentes nos jogos, traduzem em combate, diálogo e jogabilidade as características que o escritor responsável associou ao personagem, o que alimenta a sua fantasia mesmo quando ele realiza ações mínimas como andar e segurar um item específico, ou quando ele fala, o tom da sua voz e a forma de se comunicar.

Jogabilidade, mais especificamente, é um termo na indústria de jogos que mede a usabilidade, ou a facilidade com que o usuário emprega as ferramentas e mecânicas disponíveis e/ou associadas ao personagem na resolução dos problemas propostos pelo jogo ou narrativa.

Mecânicas de jogo são uma das principais ferramentas para traduzir os signos de uma persona para uma interação mais palpável. Personagens ágeis executam ações que demandam velocidade e precisão, como acrobacias e golpes mirabolantes, enquanto personagens fortes têm suas habilidades atreladas à sua brutalidade, peso e dano causado. O personagem Zed, de *League of Legends*, é um *shinobi* e, portanto, é esperado que tudo relacionado a ele - sua movimentação, habilidades e modo de falar - seja condizente com o que esperamos de alguém que é rápido, inteligente, habilidoso e acostumado com violência. Em suma, um personagem de jogo digital é altamente dependente das mecânicas atribuídas a ele, que funcionam como ferramenta de tradução direta de narrativa.

**Figura 10** – Zed, *League of Legends*



Fonte: Riot Game, 2012

Outra questão importante são as roupas e marcas na pele do objeto. Segundo Toby Gard, o vestuário de uma personagem de jogo, tal qual aconteceria numa animação ou filme, deve se manter inalterado, para que os signos propostos inicialmente se mantenham afixados na mente do jogador, seguindo o conceito de repetição para gerar pregnância. Certos jogos, entretanto, optam por oferecer trocas de roupas que, a longo prazo, não apresentam interferência na percepção do personagem, o que configura um caso de exceção, mas, no geral, evitar trocas de vestuário frequentes é o ideal segundo ele. Jogos mais longos, ou com alto nível de rejogabilidade tendem a arriscar mais e oferecem todo tipo de mudança cosmética, sabendo que o tempo da narrativa é mais lento e permite que as mudanças não sejam tão perceptíveis.

Tecnologia e escopo projetual são o que realmente limitam o que uma personagem é ou pode se tornar dentro de um jogo. Cada mecânica deve traduzir os traços da persona em números e recompensas que mantêm o jogador engajado não somente na narrativa, mas também no aspecto jogável da mídia. Se é comum um filme ser tratado por seu diretor como uma obra de arte particular então, para jogos, o mais interessante é que ele seja pensado como um produto a ser consumido por um jogador, que deve apresentar uma experiência que fale mais sobre o público – através do personagem ou de acontecimentos relacionáveis - do que sobre o estúdio, diretor ou autor responsável. É inevitável, entretanto, imprimir num design as crenças, ideais e signos intrínsecos à vida do ou dos responsáveis e existe sempre um limite sobre quantas pessoas vão ser alcançadas pelos conceitos aplicados,

criando uma situação que descreve que não há nenhum personagem realmente universal, que trate de temas caros a todos.

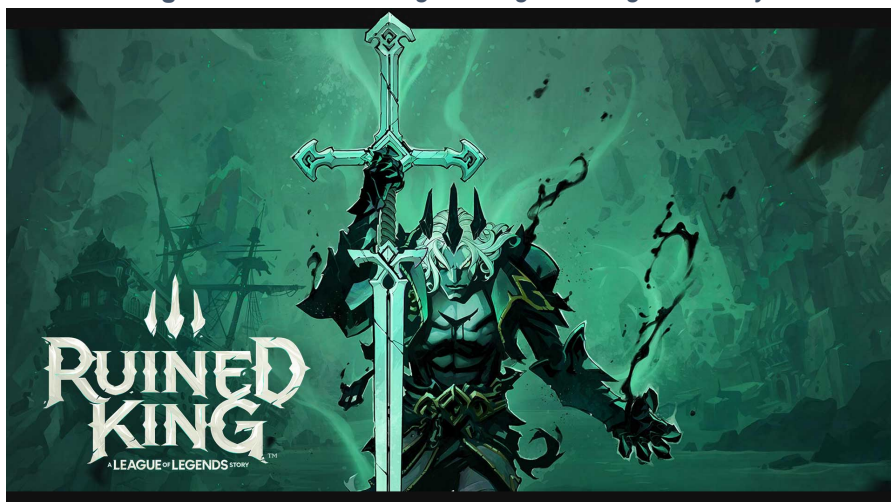
### 3.5 JOGOS COM MAIOR FOCO NARRATIVO

Acompanhando a produção humana, a variedade de jogos é imensa. De produções mais cinematográficas, com foco quase total nos visuais e narrativa dentro de um formato familiar de roteiro para cinema, até jogos com mecânicas intrincadas, projetos apaixonados sem verba ou vontade para o cinema, a quantidade de narrativas e personagens criados é, sem dúvida, estonteante. O ponto é que cada jogo tem uma proposta diferente e, portanto, se propões e contar suas histórias de modos diferentes.

*Ruined King: a League of Legends Story* (2021), apresenta uma história em um formato que mistura combate em turnos com o *storytelling* de jogos novel, cujo foco é em entregar uma narrativa movida por interações entre os personagens, objetos e ambientes narrativos que aparecem majoritariamente como troca de linhas de diálogo em textos curtos. A história acompanha um grupo de campeões já consagrados no jogo base, interagindo com ambientes e outros personagens exclusivos conceituados e construídos para o jogo.

O objetivo do grupo é lidar com a situação apocalíptica causada por um outro campeão, procurando entender os efeitos e causas do evento, para além de buscar uma solução permanente para os problemas causados.

Figura 11 – *Ruined King: A League of Legends Story*



Fonte: Airship Syndicate, Riot Games, 2021

Já em 2023, ainda sob o selo *Riot Forge*, a empresa independente *Digital Sun* (2013) lança para o grande público um jogo no estilo *beat 'em up* para computador intitulado *Mageseeker: a League of Legends Story*. A história segue o personagem Sylas, um anarquista revolucionário buscando libertação para seu povo, que é oprimido pelo reino em que vive por terem nascido com poderes mágicos. O visual do jogo é resolvido através de *pixel art* o formato com elementos de novel se mantém, só que de maneira menos complexa nas opções de diálogo, o que força linearidade na narrativa.

São jogos com propostas e execução bem diferentes que apresentam narrativas completamente adaptadas ao formato de três atos descrito pelo monomito.

**Figura 12** – *Mageseeker: a League of Legends Story*



Fonte: *Digital Sun, Riot Games, 2023*



## 4 DESIGN DE PERSONAGENS: UMA ANÁLISE SOBRE A RELAÇÃO ENTRE NARRATIVA, VISUAL E CHARACTER DESIGN

Entramos então na etapa que disserta diretamente sobre a relação entre a execução visual e o texto escrito ou falado.

### 4.1 A ADEQUAÇÃO DO PERSONAGEM À NARRATIVA

Da análise triádica de Peirce, me aproprio de uma fatia da teoria semiótica que auxilia de maneira eficiente a compreensão da dinâmica personagem-narrativa: a terceiridade. Usando desse referencial teórico é possível alcançar a concepção de que o personagem, enquanto signo, é moldado por uma série de elementos contextuais. Um personagem bem contextualizado deve alterar e ser alterado pelo mundo ao seu redor, pelos acontecimentos narrativos, pelo encontro com outros personagens.

É exatamente disso que a terceiridade trata, da relação entre signo e objeto mediada por um interpretante. É a ideia ou compreensão que surge na mente do receptor ao se deparar com o signo, compreensão essa que é formada tanto pelas vivências dele quanto pelo contexto construído pelo autor e convenções sociais das quais ele está sujeito.

Mundos detalhados criam contextos mais sólidos para a existência dos personagens, contextos que vão justificar desde a escolha da cor de pele até a forma de navegar por situações complicadas que um personagem pode apresentar em momentos de crise. É como um palco de uma peça artística, completo com cenário e luzes que mudam de acordo com tempo, cultura, tecnologia e sociedade. Contexto é indispensável à construção de um personagem e depende de tempo de texto/tela para ser propriamente construído.

Comparato (1984) trabalha com a criação de personagens voltada para roteiros clássicos. Ele deixa bem claro a hierarquia que deve ser seguida no desenvolvimento das personagens, sendo o protagonista aquele com maior tempo de exposição e mais bem trabalhado. Quanto mais tempo você passa com um personagem melhor você entende a suas motivações, traços de personalidade e mais facilmente se entende as escolhas que o autor o fez tomar. Melhor também é a previsão do que ele vai fazer num momento futuro da narrativa, assim como fica

mais afiada a percepção do espectador em identificar dissonâncias entre a história e as escolhas do personagem. Essa percepção pode ser adaptada aos jogos de maneira quase imperceptível, como detalhado no conceito de dissonância ludonarrativa de Hocking(2007).

O protagonista pode ser uma pessoa, um animal, um grupo ou qualquer coisa que tenha capacidade de se expressar, atributo indissociável do personagem. Dentro da narrativa existem posições que vão além da protagonista, tais como personagens secundários/terciários, pontas (personagens sem aprofundamento, responsáveis apenas para forçar a evolução da narrativa ou realizar algum comentário relevante) e antagonistas, que são organizados da mesma forma, cada um com seu nível de desenvolvimento atrelado ao tempo de exposição. Deve-se então atribuir, a cada um deles, características de personalidade que os tornem críveis, com falhas, medos, virtudes, comportamento e estilo de vida. Quanto mais signos, relacionáveis ou não, presentes na personagem mais tempo de tela ela vai exigir para expressar todas as características a ela atribuídas pelo autor, por isso é comum que a quantidade de signos seja reduzida e suas traduções sejam exageradas ao máximo.

O exagero, para Comparato (1984), é uma ferramenta essencial para distinguir uma persona da outra. Cada núcleo em uma novela, por exemplo, tem personagens com traços distintos e pontuais que são exagerados ao ponto de permitir que não só que cada um deles seja único dentro do contexto narrativo, como também que as pessoas que se relacionam com eles, no caso de jogos que permitem algum nível de escolhas, tenham opções de diálogo e ações que não sigam as mesmas regras que seguiriam se esta persona estivesse em outro núcleo.

O personagem deve ser uma ferramenta cujo único propósito é o de manter a narrativa progredindo, colocando o personagem, na ordem de planejamento, depois da criação da narrativa. Não é possível desassociar o personagem de sua narrativa, pois ele sempre segue o que já foi planejado pelo autor, portanto é importante que um personagem cujo tom é mais alegre, por exemplo, seja colocado em uma história que permita mostrar ao espectador felicidade, divertimento e até esperança. Não faz sentido um personagem de moralidade distorcida ser colocado em uma narrativa de comédia, a não ser que seja ele, por exemplo, o motor para uma total transformação da história ou que faça piada com sua condição.

## 4.2 O QUE É O *FEIO*?

Primeiramente é importante entender o que constitui o “feio” dentro da sociedade, para entender de onde vem o conceito e como ele é traduzido nas mídias em geral. Feiúra, segundo o Formulário Ortográfico da Academia Brasileira de Letras (1943), é a característica de um objeto ou ser vivo de ser avaliado como visualmente desagradável. Essa definição compreende que feio é aquilo que é repulsivo e até mesmo ofensivo a um grupo que possui valores culturais em comum, sendo então um conceito culturalmente dependente, de caráter variável e sujeito à interpretação do indivíduo.

Louro (2004) afirma que não existe corpo que não seja, desde sempre, dito e feito na cultura. Dubeux (2013) completa esse pensamento ao afirmar que não tem como dissociar corpo de cultura, colocando aparência e anatomia em uma dimensão ao mesmo tempo individual – no que concerne a autopercepção derivante das relações humanas – e coletiva – no que concerne a expressão cultural e local exercida no corpo. Ele ainda vai mais fundo pontuando que pele, tipo de cabelo e até tamanho das mãos podem se tornar, perante o escrutínio da sociedade, demarcadores de raça, gênero, etnia, classe social e nacionalidade.

O belo, segundo Aquino (1485, *Suma Teológica*) pode prover tanto da harmonia anatômica tanto quanto da luminosidade ou clareza – lê-se aqui luminosidade e clareza como atributos relacionados ao bem religioso, conceitos então metafísicos – tanto quanto de aspectos como integridade puramente física. Dessa descrição de belo podemos ver o principal problema do conceito de feio que persiste na sociedade moderna: falta de proporção, assimetria, presença de deformidades e características incomuns ao grupo são, por definição, feios, pertencentes ao diferente e até animalescos ou inumanos.

O belo é conhecido como o fisicamente desejável pela maioria e, se um é desejável, o outro é repulsivo. No filme *Monstros*, de 1932, o diretor norte-americano Tod Browning reuniu um elenco de homens e mulheres, quase todos portadores de alguma deformidade física ou deficiência mental, e filmou um filme de horror e drama que entraria para a história como um dos mais ofensivos e absurdos já filmados. A história segue um circo sem nome e seus muitos membros, sua atração principal sendo a quantidade de “aberrações” reunidas para o entretenimento do público. O filme causou horror na sociedade não pelos seus temas e narrativa, mas

pelo absurdo causado pelo diferente apresentado, sendo detonado pela crítica da época e fracassando em bilheteria, retornando pouco mais da metade do valor investido na produção. Boatos e lendas urbanas se formaram em volta do filme e o governo inglês proibiu a exibição do longa-metragem pelas três décadas seguintes. A mensagem de aceitação e superação de limites impostos foi completamente ignorada em prol do horror do deformado.

**Figura 13** – Freaks



Fonte: Tod Browning, 1932

Para além do feio puramente associado a má formações e deficiências, Eco (2007) nos apresenta duas outras formas de produção artística que se relacionam com o tema: o feio cômico e o feio obsceno.

O feio cômico, onde se ri do que é caricato ou simplesmente diferente, é base até hoje para representações racistas de, por exemplo, populações negras. Thomas D. Rice (1838), ator estadunidense, popularizou a depicção do negro como um homem de pele retinta e lábios exagerados, com um gênio malandro e ao mesmo tempo atrasado, feito para servir de piada por conta de sua posição social de escravo liberto. Mais recentemente, em meados de 2012 o ator e comediante Rodrigo Sant'anna viveu, no programa humorístico Zorra Total (1999 – 2014) da Rede Globo a personagem Adelaide, que é mostrada como uma mulher negra, sem dentes, com lábios exagerados e rosas em contraste com o tom retinto de pele, nariz

também exagerado, entregando piadas que fazem comédia sobre a falta de educação formal, os hábitos ditos absurdos e a aparência em si da população pobre e, mais diretamente, negra do Brasil. Uma interpretação rápida da situação, entendendo o contexto histórico, político e social do país, mostra que essa caricatura degenerada é um claro ato de racismo, como aponta denúncia formal realizada contra o ator em 2012. A caricatura é uma das formas que este feio se apresenta, podendo ser consideradas como representações harmônicas do feio. Entretanto, dos três tipos esse é o mais associado à discriminação tanto capacitista, ligada a injúria contra portadores de deficiência, quanto à discriminação racial e racismo propriamente dito.

**Figura 14** – Rodrigo Sant’anna como Adelaide



Fonte: Rodrigo Sant’anna, 2012

Já o feio obsceno é quase sempre associado aos órgãos sexuais, humanos ou não, e na história ele costuma aparecer ligado ao culto ao falo estudado por Freud (1905). Príapo, divindade grega sem domínio, foi banido do panteão por possuir um enorme falo, contrário à estética dos deuses maiores como Zeus e Poseidon cujas representações, em pinturas e esculturas, demonstra que um pênis menor em representações artísticas é uma escolha estética que varia com a cultura e o tempo. Apesar de menos comum, o feio obsceno ligado ao feminino tem suas representações pontuais nas mídias, como por exemplo a Tia Turbina, personagem

coadjuvante vivida por Jennifer Coolidge na animação *Robôs* (2005) pela Dreamworks. A personagem é estilizada para que tenha uma aparência robótica, como todas as outras personagens do filme, e é construída para ser uma típica dona de casa – e seria somente isso, não fosse o grande porta-malas traseiro que faz as vezes de nádegas para a personagem.

**Figura 15** – Afresco de Príapo, Casa dei Vetti



Fonte: National Geographic, 2018

**Figura 16** – Jennifer Coolidge como Tia Turbina



Fonte: *Robôs*, Blue Sky, 2005

#### 4.2.1 O feio no design de personagens

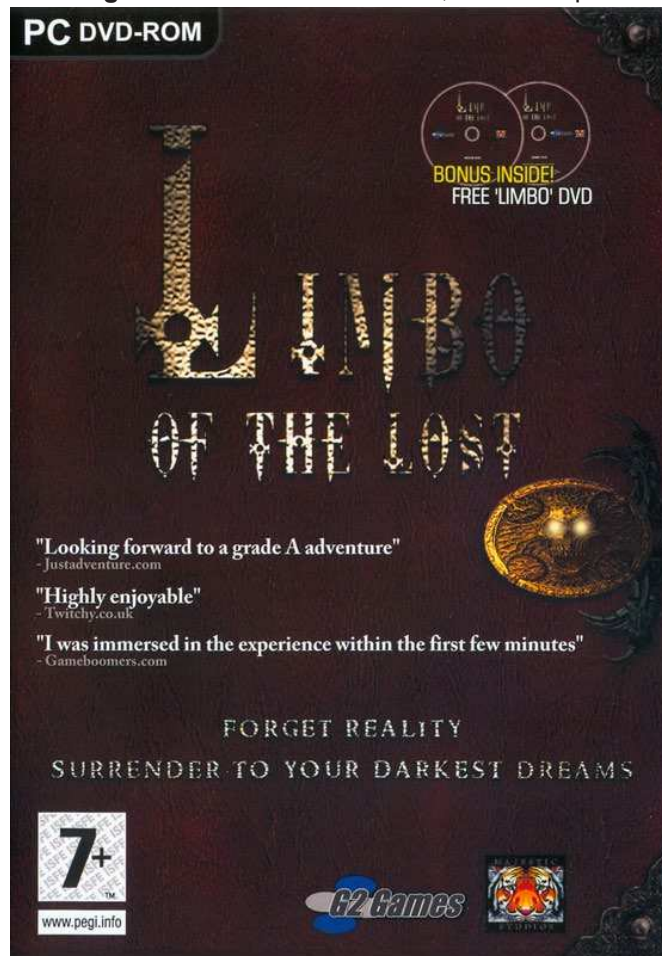
Com as definições sociais de feiura bem descritas, podemos partir para o que define o feio dentro do *character design* e, mais especialmente, o que define o feio dentro do *character design* em jogos.

Inicialmente, é preciso definir que o design de personagens é também uma produção artística e sua interpretação é tão subjetiva quanto qualquer outra e, por ser de natureza subjetiva, é contraproducente discutir certo e errado, boa ou má execução. Trago então o pensamento de que a arte existe tanto como expressão pessoal quanto técnica e, sendo técnica, ela é refém da busca pelo melhoramento, sendo passível de avaliação e regulamentação. Existe um jeito certo de desenhar um ser humano caso a proposta seja a de desenhar um com anatomia correta, assim como existe um jeito certo de fazer a iluminação, sombra e formas que são reféns tanto de conceitos como leiturabilidade imagética quanto são da proposta.

Nos aprofundando, é importante que a descrição dos tipos de feio a seguir sejam entendidas dentro da proposta de cada um dos materiais apresentados como exemplo. Se a proposta for uma mas a execução for outra então existe um problema de execução e isso deve ser levado em conta.

Tendo esses pontos em mente, a primeira definição é relacionada ao feio decorrente de erros de execução. Esse feio é geralmente fruto de o artista desconhecer a ferramenta, ou de desconhecer conceitos mais basilares de arte como proporção, anatomia e outros. De todos, este é o que mais salta aos olhos, pois ele é claramente um conjunto de erros e não escolhas estéticas pensadas e aplicadas. *Limbo of the Lost (2007)*, produzido pela Majestic Studios em parceria com a Tri Synergy, é um exemplo dessa execução. Alguns cenários são fotos roubadas de outros jogos famosos do período, levemente alterados para trabalharem para a narrativa; a dublagem é amadora e os modelos 3D dos personagens são, até para a época, estranhos, mal animados e grotescos. É de se esperar que as tecnologias disponíveis em 2007 não fossem capazes de muito, mas uma comparação rápida dos modelos de personagens de jogos de estúdios maiores da época com os disponíveis na versão final de *Limbo of the Lost* mostram uma clara diferença de domínio de ferramenta e execução.

Figura 17 – Limbo of The Lost, arte de capa



Fonte: Majestic Games, 2007

O que nos traz ao feio por limitação tecnológica. Esse feio é aquele que só é percebido como tal após anos de lançamento, quando um jogo recebe uma versão reconstruída – conhecida como remasterização, termo em inglês aportuguesado que serve como título para indicar que o dito jogo recebeu atualizações gráficas e mecânicas – podendo ter seus modelos antigos comparados com os novos ou quando, por escolha dos desenvolvedores, o motor gráfico do jogo é considerado defasado e trocado. *League of Legends* é um bom exemplo com sua política de atualização constante e retrabalho esporádico de personagens desatualizados. Em 2009 o jogo saía do beta, período de testes com público reduzido antes do lançamento oficial, com uma reserva de 42 personagens implementados. A proposta era, e ainda é, a de ser um jogo rápido e leve que pudesse ser jogado pelo máximo de pessoas possível e a limitação de software imposta para que essa leveza se mantivesse através dos anos foi um fator decisivo no design de personagens do jogo em seus primeiros dias. O personagem Dr. Mundo, lançado em 2009, exemplifica os

desafios que a equipe de design teve que passar para entregar um personagem que fosse um médico insano e musculoso, alterado por drogas e anabolizantes, original o suficiente pra não ser chamado de cópia de outro personagem qualquer e que se diferenciasse de outros modelos semelhantes dentro do jogo por questões de leitura e jogabilidade. Tudo isso condensado num modelo simples, responsivo, reconhecível na visão 2.5D e, o mais importante, leve.

**Figura 18** – Dr. Mundo, modelo antigo



Fonte: Riot Games, 2009

O feio fora de moda já foi belo. Sua datação e/ou o não alinhamento com paradigmas mais recentes de design de personagem ou de beleza são o que o tornam feio. Em 2013 era lançado para League of Legends o cosmético Ahri Popstar, para a personagem Ahri. A *skin* veste a personagem como uma das integrantes do grupo de música coreana Girls Generation – SNSD(2007-atualmente), mais especificamente fazendo referência ao clipe Genie de 2010. É uma *skin* pensada para ser atraente e que funciona dentro do contexto do que hoje é convencionado como a 4ª Geração do Kpop. Entretanto, estamos na 5ª Geração e tanto a moda quanto a música pop coreana mudaram a ponto de Ahri Superstar ser considerada fora de moda. A personagem, ainda é popular com jogadores coreanos, recebeu um novo cosmético em 2018 que atualiza a fantasia de cantora de Kpop. Ahri K/DA é uma modernização conceitual, ainda que não diretamente visual, de uma mesma temática. O cosmético fez tanto sucesso que recebeu uma derivação

em 2022 que ainda acompanha o mesmo paradigma estético, só que mais atualizado.

**Figura 19 – SNSD e Ahri Popstar**



Fonte: SM Entertainment, Riot Games, 2013

**Figura 20 – Ahri K/DA e Ahri K/DA All Out**



Fonte: Riot Games, 2018 e 2020

O último feio é aquele que o é propositalmente. Muito utilizado em jogos de terror ou fantasia, onde monstros e criaturas impossíveis são comuns de aparecer, esse tipo de feio geralmente é o mais inofensivo tanto para o jogo quanto para o público-alvo. O jogo *Amnesia* (2010), da desenvolvedora *Frictional Games*, é um clássico de terror e quebra-cabeças que traz para nós um monstro classicamente humanóide, com a maior parte de seu corpo reconhecível como humana e o

adicional de ter rosto e mãos distorcidos e mutilados de uma forma impossível, sendo esses os pontos escolhidos pelo artista responsável para vender o horror e o medo. Outro exemplo, ainda mais monstruoso, é o Nemesis, personagem original do jogo *Resident Evil: Nemesis*, da desenvolvedora CAPCOM. Trata-se de um homem adulto extremamente musculoso e alto, com as feições distorcidas para causar medo não só pela diferença de tamanhos entre a personagem do jogador e o monstro, mas também por ser simplesmente feio.

**Figura 21 –Gatherer**



Fonte: *Amnesia: The Dark Descent*, Frictional Games, 2010

**Figura 22 – Nêmesis**



Fonte: *Resident Evil: Nemesis*, Capcom, 1999

Curiosamente, em todos os jogos citados neste tópico o feio, seja ele de qualquer um dos três tipos, é exclusivo do lado “inimigo” do jogador. É ao feio que é associado o mal pois assim ele pode ser diferente do que o jogador percebe como normal e, principalmente, diferente do que o jogador percebe como si mesmo no jogo. Esse é um tema que pode ser visto através da história principalmente em propagandas de cunho discriminatório, onde se separa o belo de um grupo do feio e ofensivo de outro. Para entendermos melhor as razões dessa escolha, estudemos o *Efeito Halo*.

### 4.3 O EFEITO HALO

A definição simples do Efeito Halo é a seguinte: beleza percebida e/ou familiaridade para com uma pessoa, objeto ou personagem pode interferir no julgamento das qualidades do mesmo. Ou seja, você achar uma personagem, pessoa ou objeto, bonitos de alguma forma - ou somente ser familiar com eles – faz com que seu julgamento deles seja mais positivo. Neste tópico nos aprofundaremos na percepção do belo e como ela dita a aparência de heróis, vilões, protagonistas e coadjuvantes dentro de narrativas de jogo.

Thorndike (1920) descreve “efeito de halo” como uma “primeira impressão global sobre uma pessoa” acompanhada por uma tendência para captar, após essa primeira impressão, características que a confirmem. O exemplo utilizado por Thorndike diz que “uma pessoa que for avaliada como sincera numa primeira impressão será julgada, futuramente, por esta característica e terá, associada à sua personalidade, outras características positivas, como simpatia”.

Trazendo essa definição para o nosso tema, proponho a ideia de que personagens construídas para serem belas – belo em contraste com as definições de feio colocadas mais acima – são mais imediatamente bem percebidas, resultando em mais características positivas sendo atribuídas a essas personagens na primeira impressão e, por conseguinte, mais gente se relaciona com ela. Personagens feios não possuem essa percepção positiva tão imediata e acaba que as características relacionáveis destes não alcançam o público. Quanto mais gente se relaciona com um personagem mais ele vende, mas se a primeira impressão impedir esse contato então a relação não acontece.

Exemplifico com a personagem 2B do jogo *Nier: Automata* (2017). Trata-se de uma androide, criatura robótica que imita a forma humana, cuja aparência é de uma mulher com proporções comumente tidas como atraentes, simétricas, adicionadas a uma movimentação e personalidade ultra femininas resultando numa personagem ao todo bela. Parte integrante de uma franquia de jogos considerada *cult classic*, a personagem rapidamente se tornou uma sensação em toda a comunidade *gamer*, com *cosplayers* se fantasiando a troco de curtidas, inúmeras *fanarts* sendo produzidas e, inclusive um nicho bastante popular de pornografia se formando em torno dela. É importante pontuar que a popularidade da personagem ultrapassou a do jogo em tal ponto que, mesmo após quase quatro anos de seu lançamento, ela ainda é popular entre nos nichos citados.

Figura 23 – 2B



Fonte: Nier: Automata, Platinum Games, 2017

Outro exemplo vem com a personagem Ahri, do jogo *League of Legends*. Em 2011, período de seu lançamento, ela ficou popular por ter um conjunto de habilidades bastante poderoso, fato que a fez ser personagem favorita de muitos jogadores profissionais por anos. Aos poucos o grosso do público jogador, os não profissionais, foi aprendendo e se acostumando com ela e foi aí que sua popularidade explodiu. Cosméticos de todo o tipo foram sendo lançados e aos poucos ela foi se tornando uma das garotas-propaganda do jogo, aparecendo em

quase todo material promocional desde então. Linhas de cosméticos inteiras foram adaptadas para sua presença e, no momento, ela possui 14 *skins*, se tornando a segunda personagem com mais *skins* no jogo inteiro.

Figura 24 – Ahri



Fonte: Riot Game, 2012

É impossível não ligar o sucesso de vendas com o design das personagens, visto que ambas são personagens mulheres que seguem um padrão estético considerado belo por gente dentro e fora do mundo *gamer*. Ser vilão ou aliado também faz pouca diferença, pois a beleza percebida transcende a percepção de moral do público.

Vergil, vilão principal da série de jogos *Devil May Cry* (2001-2020) é caracterizado como um homem bem-vestido, de proporções simétricas e físicas desejáveis. Seus traços de personalidade podem ser resumidos a: ambicioso, sem escrúpulos e intelectual, traços esses que, com a exceção de ser inescrupuloso, não são sempre vistos como negativos. A questão é que Vergil está do lado inimigo na narrativa e, mesmo expondo seus ideais moralmente errados de dominação e higienização da raça humana, a sua beleza seduz o jogador a pensar que seus objetivos não são de todo mal. Ele é um personagem clássico amado pela comunidade mesmo sendo um vilão.

**Figura 25 – Vergil**

Fonte: CAPCOM, 2019

Swain, personagem do jogo *League of Legends* traz para nós outra ideia de belo: aquela associada ao poder. Ele é codificado como um homem de meia idade com rosto severo e uma personalidade ainda mais severa. Seus ideais são os de um conquistador ultranacionalista impiedoso, com genocídio figurando entre seus crimes mais leves. Sua caracterização é bem escrita ao ponto dos jogadores se identificarem com os ideais do Império por ele governado e ignorarem completamente sua moralidade, sem contar as inúmeras artes e textos de fãs se derretendo pela figura mais velha e controladora do vilão.

Figura 26 – Swain



Fonte: Riot Game, 2018

Com esses exemplos trago o ponto de que aquilo que é considerado moralmente errado – crimes contra a humanidade, ideologias que pregam extermínio e discriminação – acaba por perder espaço para a percepção do belo. O ditado “A primeira impressão é a que fica” ganha um significado mais profundo: existem casos em que não importa o quão ruim seja uma personagem, se ela for bela seus crimes serão ignorados. Nisso entramos na questão principal deste tópico: o quão limitante é para a indústria do design de personagens ter uma limitação como essa se tornando cada vez mais popular?

#### 4.4 HERÓIS E VILÕES FEIOS E SEU DESAPARECIMENTO

Qual foi o último herói famoso que é, pelos padrões de beleza supracitados, considerado feio? Para responder esta pergunta e mais algumas outras é importante caracterizar melhor o que figura como herói e o que figura como vilão.

Herói, do latim *heros*, era o termo que designava o protagonista de obras narrativas ou dramáticas. Campbell (1949) diz que os gregos antigos consideravam o herói um personagem em posição intermédia entre os Deuses e os Homens, garantindo pra si uma dimensão semidivina. Ele pontua que o herói é uma figura modelo que reúne em si os atributos necessários para superar problemas de

dimensões épicas, sendo comumente tido como um ser que transcende e representa as virtudes que o homem comum almeja atingir. Ele tipicamente será guiado por ideais nobres e altruístas e, mesmo que suas motivações sejam egoístas – a exemplo da vingança – suas ações serão consideradas justas. Ser um herói, para Campbell é um ato moral. Se o herói é moralmente belo então não é incorreto assumir que ele pode, sim, ser fisicamente belo também.

Vilão, entretanto, tem uma origem bastante diferente. A palavra refere-se ao morador de uma vila, possivelmente tendo origem do latim *villanus* – aquele que é ligado a uma *villa* – que coloca o arquétipo na posição social de alguém não-nobre, um camponês em resumo. Ledur e Sampaio (1995) comentam que o sentido de vilão foi, na Idade Média, sendo ressignificado para alguém desprovido de nobreza moral, praticante de atos não nobres ou indignos como roubo e homicídio. Em sua maioria, os chamados vilões da Idade Média eram camponeses e gente à margem da sociedade até então. Como representante do moralmente feio, é comum que o vilão também seja fisicamente feio, para que o consumidor da obra, seja ela de qualquer natureza, tenha uma primeira impressão negativa e a mantenha ao longo da narrativa.

Aqui percebemos melhor a dicotomia da indústria. Se a primeira impressão da personagem humana tem que ser invariavelmente positiva para que ele venda, o que acontece com o monstruoso e diferente na linha de produção? Se um vilão pode ser belo porque então que o herói é sempre detentor de uma beleza que, se não é física, é moral? Limitar o design dos personagens para que todos agradem ao senso de belo do público traz que impactos para a indústria?

Reav3 (2021), um dos responsáveis pelo time de design de personagens do jogo *League of Legends* sinaliza - em uma postagem no blog de desenvolvimento oficial da empresa Riot Games - a escolha do time de reduzir a quantidade de personagens não-humanos e monstruosos lançados por ano. O autor justifica essa escolha explicando o processo de ideação das personagens e do universo que as cerca.

Segundo ele, para que personagens alcancem um nível satisfatório de atratividade e relatabilidade - habilidade da personagem de gerar empatia no público-alvo –ele precisa ser humano. Existem outros fatores temáticos que ajudam a aumentar esses parâmetros incluindo narrativa, paleta de cores e fantasia, porém

o autor pontua que fora alguns pouquíssimos casos fora da curva a regra é que personagens humanoides são os mais amplamente escolhidos para jogo.

Sagan (1995) nos traz uma possível explicação para esse fenômeno:

Os humanos, como outros primatas, são um bando gregário. Gostamos da companhia uns dos outros [...] Os pais sorriem para a criança, a criança retribui o sorriso, e com isso se forja ou se fortalece um laço [...] Os bebês que há 1 milhão de anos eram incapazes de reconhecer um rosto retribuía menos sorrisos, eram menos inclinados a conquistar o coração dos pais e tinham menos chance de sobreviver.

Como um efeito colateral inadvertido, o mecanismo de reconhecimento de padrões em nossos cérebros é tão eficiente em descobrir uma face em meio a muitos outros pormenores que às vezes vemos faces onde elas não existem. Reunimos pedaços desconectados de luz e sombra, e inconscientemente *tentamos* ver uma face.

Mais formalmente, Schell (2003) formula 8 diretrizes principais para se considerar no design de um personagem. Dessas diretrizes, a que fala sobre “Utilizar o poder da face” nos dá uma base de discussão interessante sobre como nosso cérebro é programado para reconhecer rostos humanos e suas expressões. Essa percepção programada, ante ao objetivo de uma empresa de solidificar sua marca e gerar lucro, torna-se uma ferramenta importantíssima quando se entende um personagem como produto. É de se esperar que, se é tão importante para nós humanos nos relacionarmos com outros humanos, então o monstruoso em si não é um bom produto sozinho.

Com isso alcançamos a percepção de que estamos naturalmente mais inclinados a consumir aquilo com que nós, humanos, nos relacionamos melhor: outros humanos. Curiosamente, Reav3 pontua que personagens com formas monstruosas, categorizados por ele como sendo de nicho, alcançam um nível de lealdade e fidelidade bastante profundos ainda que sendo escolhidos por fatias consideravelmente menores do público. Com isso em mente, o esforço atual da equipe de design está em oferecer um meio-termo entre o monstruoso e o humano, com personagens que gerem tanto essa fidelidade quanto a atração e relatabilidade.

**Figura 27 – Irelia/Rakan/Rek'Sai**



Fonte: Riot Game, 2014-2018-2017

## 5 CRITÉRIOS DE ANÁLISE: ASPECTOS E FUNDAMENTAÇÃO

Buscando gerar uma análise mais precisa, que melhor corrobore com a pesquisa até então, um conjunto de critérios foram aplicados na escolha dos personagens a serem analisados, sendo esses:

### 5.1 ASPECTO TEMPORAL

Este critério localiza temporalmente os objetos de análise e tem como objetivo solidificar a percepção de que existe uma mudança de paradigmas de design de personagens do jogo *League of Legends* e que ela ocorre ao longo do tempo de serviço do jogo. É um aspecto que trata da passagem de tempo externa ao universo onde os personagens estão inseridos, ou seja, fala sobre como a produção do início do jogo, em 2009, se diferencia.

Os três personagens escolhidos estão localizados em momentos diferentes do tempo de serviço e carregam construção visual e narrativa condizentes com esses momentos.

### 5.2 CONTEXTO LOCAL

Buscando simular um mundo fantástico composto de culturas ricas que carregam suas características próprias e distinguíveis, a equipe de narrativa da Riot Games começou a montar, em 2016, países e continentes num planeta fictício habitado por personagens fictícios que são dependentes e/ou alterados pelo local físico onde se encontram assim como nós somos alterados pela cultura, tecnologia, espaço físico e temporal onde nos inserimos.

Tendo isso em mente, a categoria de Contexto Local detalha de onde veio o personagem e/ou onde ele se encontra e funciona como descritivo do que podemos esperar de signos da região.

### 5.3 SIGNOS LOCAIS

Complementando o Contexto Local vem a categoria de Signos Locais, que descreve com mais detalhes os signos da região, se existe alguma estética

predominante e qual é a tradução direta do que o Contexto Local encerra na arquitetura, vestimentas, design de personagens e valores.

#### 5.4 AÇÃO LOCAL SOB A PERSONAGEM

O ambiente onde o personagem se encontra é perigoso? Ele é propício à criação e uso de novas tecnologias? É um lugar de calma e contemplação? Se sim, como essas características ambientais influenciaram a narrativa, o visual e o design do personagem?

Essa categoria indica que o personagem é moldado pelo meio em que está inserido. Alterações neste e características deste incutem em alterações e novas características associadas ao visual e à narrativa do personagem em questão

#### 5.5 PALETA DE CORES

A categoria de Paleta de Cores vem para descrever quais os significados que essas cores carregam quando são associadas ao local físico e cultural onde o personagem está inserido, à sua personalidade e à sua fantasia.

É uma categoria dividida em duas partes, sendo a primeira puramente descritiva acerca da cor e seu posicionamento no personagem, e a segunda parte pontuando o aspecto simbólico dessas cores considerando convenções e contexto.

#### 5.6 FALAS E INTERAÇÕES

A forma como o personagem se comunica é um indicativo de como é sua personalidade. Uma fala em tom agressivo pode indicar, contextualmente, stress momentâneo, mas quando todo o conjunto de linhas de diálogo de um personagem aparece falado desta maneira então é correto afirmar que ele é, por natureza ou narrativa, agressivo.

É um elemento importante pois permite identificação do personagem sem depender de visual ou texto e que, em combinação com esses outros elementos, traz mais um tipo de informação acerca da diferenciação de personagens internos na mídia e melhor caracteriza o objeto.

## 5.7 JOGABILIDADE

Descreve o quão bem a narrativa é traduzida em mecânicas de jogo e se há ou não dissonância entre o texto escrito, o visual e a jogabilidade. Um personagem tratado como ágil no texto e construído para parecer ágil visualmente subitamente se mover de maneira lenta constitui uma dissonância ludonarrativa.

Um personagem experiente em sua profissão cometendo erros básicos sem justificativa narrativa também constitui em uma dissonância ludonarrativa. Já uma personagem que viveu a vida toda em um lugar de dificuldades, apresentar marcas e uma jogabilidade que sejam facilmente associadas a essas dificuldades garante que não há dissonância, que o que o personagem faz está claramente descrito em toda a sua construção.

## 5.8 POSICIONAMENTO E A TERCEIRIDADE ASSOCIADA A CATEGORIAS INTERNAS

Outra categorização interna importante é a de posição. Trata-se da localização física usual ou de um padrão na forma que um campeão específico inicia o jogo, determinada por seus valores numéricos associados, regras de metajogo, e mecânicas próprias, para além de senso comum dos jogadores e de acordos interpessoais. Esta localização é dependente, ainda que não de maneira exclusiva, das classes de campeão e pode, momentaneamente, conter personagens que não foram inicialmente pensados e aplicados numa dada posição.

É possível encontrar um padrão indicando que certos signos são direcionados ou são mais presentes em certas posições. Essa natureza de concordância social sobre o que aparece mais em qual lugar é também o que direciona jogadores para suas posições de maior conforto. Se um personagem carrega signos de uma determinada posição, jogadores de todos os níveis de habilidade que preferem exercer aquele cargo interno são mais atraídos a consumir esse novo campeão do que seriam em relação a outros. Posições mais populares costumam apresentar personagens com um número maior de cosméticos compráveis, e apresentam também uma quantidade maior de lançamentos de campeões em si. Isso teoricamente ofereceria uma maior variedade de fantasias, mas o que acontece é

que quanto mais popular a posição, mais limitado a um grupo arquetípico os novos personagens são.

Entender a natureza contextual da terceiridade associada à cultura da comunidade jogadora é o que vai nos permitir direcionar os personagens escolhidos para o grupo arquetípico de foco. As definições para posição são as seguintes, descritas de maneira convergente:

- **Rota Superior:** região localizada na porção superior do mapa. Personagens direcionados à rota superior são, comumente, definidos pela combinação de capacidade de dano com resistências elevadas que garante mais independência em relação a outras posições. São personagens com fantasias de força, habilidade marcial e/ou treinamento militar em sua maioria;
- **Rota do Meio:** região que corta o centro do mapa. Personagens direcionados à rota do meio são definidos pelas suas resistências baixas e capacidade de dano elevada. A fantasia usual associada com a rota é a de intelecto utilizado para combate;
- **Selva:** maior região do jogo. Personagens direcionados à selva servem ao propósito de assegurar objetivos fora das rotas e auxiliar outros personagens, conferindo vantagem numérica momentânea. É a posição com maior variedade de fantasias associadas e é pra onde é direcionada a maioria dos campeões monstruosos que não se encaixam nas outras rotas;
- **Rota Inferior:** por fim, temos a região localizada na porção inferior do mapa. Dois campeões habitam essa região, sendo:
  - Um personagem com capacidade de dano elevada, cuja fantasia costumeiramente revolve acerca de violência, destruição e agilidade;
  - E um personagem que carrega ou uma fantasia de proteção, ou de controle, ou que confere valores que garantem a sobrevivência dos dois.

## 5.9 CLASSES DE CAMPEÃO

Este critério reduz a variedade de objetos se utilizando de algumas das inúmeras classificações internas que a equipe de desenvolvimento utiliza para categorizar seus personagens. A escolha reduzida de categorias funcionará principalmente para aplicação parcial da metodologia de grupo de controle, onde um

conjunto de objetos é agrupado para permitir o estudo de um número reduzido de variáveis por vez.

Classe, nas definições do jogo, é um conjunto de padrões e capacidades predefinidas que deriva das estatísticas dos campeões e de valores numéricos que, por combinação variada, caracterizam personagens internamente com valores de dano, alcance, resistências e mobilidade variados e adequados à função – à classe – que exerce.

O grupo controle deste trabalho se encontra na Rota Inferior e a Classe dele é a de Atirador, popularmente conhecida como ADC (*Attack Damage Carry*, inglês para Carregador de Dano Físico). Essa função engloba personagens que atacam à longa distância e possuem ferramentas para oferecer uma parcela maior no dano causado pelo time. Essas características moldam a construção dos objetos, que estão sempre equipados com armas de longa distância de todo o tipo, indo desde lanças, passando por revólveres e rifles até cristais mágicos e suco gástrico expelido a grandes velocidades. Personagens nessa posição também trazem, comumente, narrativas que abordam temas de violência, incluindo crime, revolta e sobrevivência.

## 5.10 TROPOS NARRATIVOS

Segundo Rizzo (2005), tropos são mecanismos e convenções que roteiristas, escritores e ilustradores utilizam para facilitar e categorizar a construção de um personagem ou segmento. Conhecidos também pelo nome de clichês narrativos, os tropos entregam uma coleção de características mais ou menos concisa que atua no senso de familiaridade do consumidor da obra, pois apresenta essa coleção se utilizando de signos que juntos funcionam de uma determinada maneira.

De acordo com Duarte (2018, p. 85), o tropo adquiriu um novo sentido, que adveio dos estudos de cinema, TV e, mais recentemente, da literatura. Foi no início do século XXI que o tropo passou a ser utilizado de forma mais sistemática como um termo que resume o emprego das figuras de linguagem na criação de "uma imagem universalmente identificada imbuída com diversas camadas de significado contextual, criando uma nova metáfora visual" (Rizzo *apud* Duarte, 2018, p. 85).

Dessa maneira, os tropos podem ser entendidos como elementos que se repetem em certas narrativas e, portanto, se tornam reconhecíveis pelos leitores,

uma vez que o leitor reconhece determinado padrão e já sabe o que esperar, pois já foi exposto ao mesmo em outras narrativas (Ariani *apud* Rizzo, 2023, p. 18).

Utilizo o conceito de tropo como facilitador na categorização dos personagens presentes na etapa de análise deste trabalho. Optei pelo uso do site TV Tropes como base de dados pela sua diversidade de fontes, detalhamento e discussão interna.

### 5.11 CLASSIFICAÇÃO ARQUETÍPICA DE HARTAS

Alternativamente, Hartas (2005) apresenta uma classificação arquetípica mais simplificada, em categorias mais amplas, que nos permite um início de análise mais sólido, convergindo então na categorização e detalhamento dos tropos. Esta classificação será utilizada em conjunto ao material de tropos.

As categorias são:

- **Game Cuties (Fofuras de Jogo):** personagens cartunizados e expressivos, voltados à apresentação de textos e sub-textos total ou parcialmente humorísticos;
- **Big Biceps (Bíceps Grandes):** personagens cujo visual evoca força física através da construção corporal e/ou de uso de poucas roupas;
- **Sexy and Sassy (Sensuais e Sagazes):** evocam a sensualidade e frequentemente usam da violência para atingir seus objetivos.
- **Mad, Bad and Dangerous (Loucos, Maldosos e Perigosos):** são personagens que fogem das convenções e padrões abraçados pelo público-alvo;
- **Femme fatale:** é uma definição tangencial a Sexy and Sassy, possuindo muitas das mesmas características, ainda que seja majoritariamente aplicado ao público feminino;
- **Reluctant Hero (Herói Relutante):** indivíduos comuns que em primeiro momento buscam não se envolver com a aventura;
- **Fascinating Flaws (Falhas Fascinantes):** sofrem de algum distúrbio mental que os deixa sem qualquer remorso, ou que afetam sua capacidade de empatizar com outros personagens. É um arquétipo mais presente em vilões.

- ***The Trickster (O Malandro)***: se utilizam de inteligência e/ou furtividade, evitando o uso da força. Comumente representados por ladrões, magos, espiões e assassinos;
- ***Behind the Mask (Por trás da Máscara)***: arquétipo de mistério acerca de quem exatamente é o personagem que o jogador está vivendo em jogos de primeira pessoa;
- ***Fantastic Creatures and Faerie Folks (Criaturas Fantásticas e o Povo das Fadas)***: representa criaturas fantásticas similares a fadas ou elfos de folclore, com narrativas ou visual associado;
- ***Monster Mash (Mix de Monstros)***: evocam força física associada a características animais. Frequentemente se mostram ingênuos e amigáveis;
- ***Oddballs (Esquisitões)***: têm aparência e carregam aspectos de fantasia infantil. Sua narrativa é de difícil compreensão imediata, mas o desenvolvimento da história atenua esta situação;
- ***Bosses From Hell (Chefões do Inferno)***: arquétipo comumente aplicado a chefes de jogos, mas que também descrevem inimigos ou personagens difíceis de serem derrotados, com aparência de força e invencibilidade;
- ***The Modern Everyman (Um Zé Qualquer)***: personagens deslocados do mundo em que se encontram, apresentando características de uma vida pacata numa outra realidade (geralmente a nossa).

Personagens podem ser categorizados em 1 ou mais arquétipos, o que vem com o objetivo de detalhá-los de maneira mais exata, além de trazer variação interna através do número elevado de combinações possíveis.

## 5.12 ÍNDICES DE POPULARIDADE

Como complemento aos quadros de análise, dados acerca da popularidade dos personagens escolhidos também serão apresentados. São dados que possuem grande variação baseada em metagame, uso por jogadores profissionais, balanceamento de atributos, dentre outros. Sua exatidão é limitada ao período da coleta e pode apresentar discrepâncias com coletas realizadas anteriormente ou posteriormente. São dados exatos, porém com contexto adaptado.

- **Pick Rate:** termo em inglês que traduz para taxa de escolha mede a usagem de um personagem. O *pick rate* indica que o personagem foi escolhido para ser jogado numa dada porcentagem do total de jogos. *Pick rates* altos indicam popularidade alta para um campeão, que pode ser causada tanto pelos atributos estarem altos, quanto pelas interações com itens serem eficientes, pela combinação de habilidades ou pela interação da comunidade com o personagem.

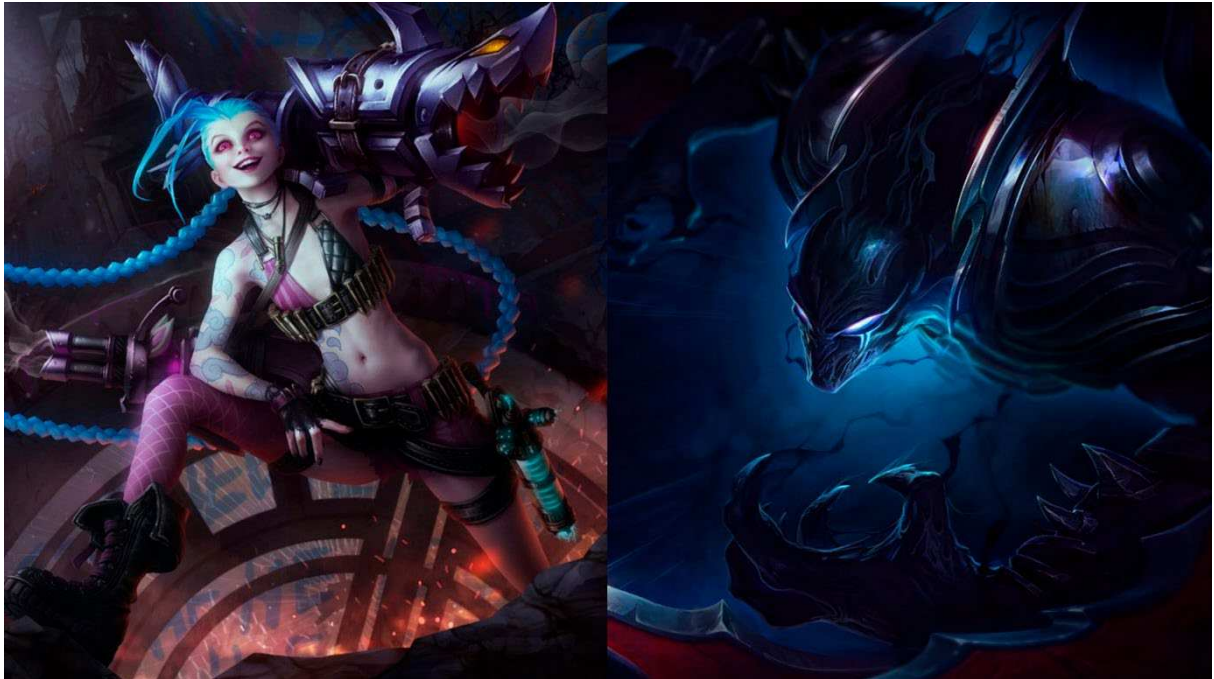
Um exemplo de *pick rate* alto que se relaciona com as causas citadas é o do personagem Nocturne. Segundo Reav3 (2021) o personagem é descrito como sendo muito popular com jogadores iniciantes, o que faz subir sua taxa de escolha, mas que não possui a mesma popularidade em níveis de jogo maiores, pois o personagem não possui um conjunto de habilidades interessantes nem números que o tornem jogáveis.

O ponto aqui é que uma taxa de escolha alta que indica popularidade também é indicativo de que o visual, a fantasia e a narrativa daquele personagem são atraentes para o público jogador. Dito isso, é correto pensar que personagens mais humanizados, com fantasias mais reconhecíveis, adaptados a um padrão de beleza específico são, por desígnio, mais populares.

Enquanto o *pick rate* do Nocturne, que é um personagem popular entre jogadores iniciantes, estacionou entre 5% e 7%, a personagem Jinx, garota propaganda do jogo há anos, aparece em 21,7% de todas as partidas jogadas. Sua escolha como personagem central no material de divulgação do jogo não é a toa e seu *pick rate* mais alto até o momento chega a aproximadamente 35% em fevereiro de 2015.

É sintomático que, dentro de um banco contendo mais de 160 personagens, um sozinho angaria 35% das escolhas para a dada posição. Vale dizer que não é uma taxa completamente dependente da beleza descrita por Eco ou do Efeito Halo. Elementos como balanceamento, *ban rate*, aparição em mídia externa de propaganda ou narrativa também influenciam na popularidade direta do personagem, mas não é incorreto dizer que antes de ser personagem central de qualquer mídia externa o objeto em questão precisa ser popular.

Figura 28 – Nocturne e Jinx



Fonte: Riot Games, 2013

- **Ban Rate:** define a taxa de banimento. Personagens considerados fortes pela comunidade, seja por uma itemização específica ou por um aumento de números em seus atributos, são banidos da escolha em jogos profissionais e não profissionais. Esse número se relaciona especificamente com o quanto seus números e funcionalidades estão acima dos de outros personagens da sua função.
- **Win Rate:** define a taxa de vitória de um personagem. Jogadores que selecionam esse campeão costumam ganhar mais jogos se este campeão estiver mais forte.
- **Quantidade de cosméticos:** a quantidade de cosméticos de um personagem define o quão popular ele é dentro da comunidade, mas definem de uma maneira diferente. O dado aponta para o tamanho da rentabilidade do personagem baseado na relação da comunidade com seu visual, narrativa e *win rate*.

Personagens com uma quantidade maior de cosméticos lançados dentro de um espaço menor de tempo são, comparativamente, mais populares que personagens com uma quantidade de lançamentos menor.

Como recorte temporal, os dados que alimentam esta tabela foram coletados em 13 de março de 2024.

### 5.13 QUADROS DA RELAÇÃO NARRATIVA, VISUAL E DE DESIGN DE PERSONAGEM

Tomo como referência as contribuições do trabalho de Peirce sobre a análise semiótica e associa-a a tropos literários como forma de categorização simplificada do conjunto de características que o personagem apresenta. O método descrito é dividido em três etapas, e o foco deste trabalho se limitará à terceiridade, aos aspectos convencionais-simbólicos da categoria semiótica. Para efeitos de simplificação, a descrição da primeiridade, caracterizada pela identificação crua e descontextualizada dos elementos que formam um personagem, será deixada de lado em prol da identificação desses elementos dentro do contexto social, tecnológico, cultural e temporal do jogo.

Optei pelo uso da *modelsheet* (ou, no caso do primeiro campeão analisado, do seu modelo original) do personagem - que detalha como os objetos foram transpostos para o jogo - e das *splash arts* oficiais, que são construídas buscando entregar a fantasia de maneira mais imediata e, na maior parte dos casos, mais simplificada.

#### 5.13.1 Corki, o Bombardeiro Ousado

##### 5.13.1.1 Contexto de produção

Corki se destaca como um aviador e inventor, cuja temática está intrinsecamente ligada à fusão de tecnologia com habilidades aéreas. Seu visual e narrativa foram elaborados para refletir seu papel de piloto exímio e destemido. Sua narrativa se desenrola em torno da Bandle City, um dos locais fictícios do universo

de LeagueofLegends, onde Corki é membro do Esquadrão Ágil, uma unidade aérea que defende sua terra natal.

O personagem foi lançado originalmente em 2009, junto da abertura oficial do para o grande público após dois anos de desenvolvimento. Seu visual é abertamente inspirado no personagem Gyrocopter, do modo de jogo modificado DotA (sigla para *Defense of the Ancients*, do inglês Defesa dos Anciões), criado por Eul, Steve Feak e IceFrog em 2003. A modificação foi feita em cima do jogo *Warcraft III*, lançado em 2002 pela empresa americana *Blizzard Entertainment*, e foi responsável pelo nascimento e sucesso inicial do gênero MOBA.

Esse é um ponto importante. Por ser uma modificação de outro jogo, um jogo todo pautado na estética medieval de alta fantasia estilizada ao modo Blizzard – com ombreiras gigantes, muitos espinhos, caveiras e silhuetas grandes – o personagem Gyrocopter não teria como ser de outra forma. O modelo do personagem é uma caricatura de aviões militares mais antigos, suas falas são uma caricatura da linguagem em códigos usadas por pilotos americanos de época, tudo estilizado pra caber na direção de arte do jogo base.

Figura 29 – Gyrocopter



Fonte: Warcraft III, Blizzard Entertainment, 2002

*League of Legends*, em seu lançamento, apresentava uma direção de arte bastante próxima a *Warcraft III*. Guinsoo e Pendragon, dois dos desenvolvedores de DotA, foram contratados pela Riot Games para desenvolvimento do novo jogo e direcionaram a jogabilidade enquanto o visual era adaptado para um estilo menos característico que evitasse as denúncias de direitos autorais da então gigante Blizzard.

Corki é a reprodução exata dos mesmos conceitos norteadores do Gyrocopter, adaptado visualmente para o novo IP. O paradigma de design da época de lançamento ainda devia muito ao jogo base e é patente a diferença visual de personagens da época de lançamento em relação aos mais atuais. O personagem é, de muitas formas, o que descrevi como “feito acidental”, pois seu design não comete nenhum pecado realmente marcante além de ser inspirado numa outra produção e estar datado.

A qualidade geral dos seus cosméticos, associada a um modelo antiquado e a uma narrativa que não recebeu atualizações significativas desde seu lançamento, em 2009, constroem um personagem impopular mesmo em momentos em que seus números, seu poder garantido por balanceamento da equipe de desenvolvimento, estão mais altos que o normal.

#### 5.13.1.2 Modelsheet Corki

O personagem é um aviador caricato com um bigode imitando o balonista japonês Gaishi Nagaoka. O bigode é um de dois elementos que quebram a monotonia marrom do couro no modelo do personagem em si. Ele usa um capacete de aviador antigo com um espinho no topo, ao estilo de motoqueiros. Suas luvas são marrons tal qual o resto do seu figurino. O cachecol adiciona o outro elemento de quebra dos tons marrons.

A aeronave imita um peixe estilizado, muito provavelmente um tubarão, visto que o animal sempre foi um motivo comum de *nose art* em aviões de guerra. O corpo parece ser feito de várias faixas de metal parafusadas umas nas outras. A aeronave não possui asas e mantém-se no ar graças a duas hélices de madeira decoradas com runas mágicas sem significado aparente. A nave possui quatro

escapamentos amarelos, dois de cada lado, indicando uso de combustível para funcionamento.

Os armamentos da aeronave são uma metralhadora saindo da boca metálica do tubarão e dois mísseis abaixo, segurados como se num bombardeiro antigo. Os mísseis são amarelos com textura xadrez, imitando talvez foguetes de animações ao invés de mísseis reais.

**Figura 30 – Modelo Corki**



Fonte: Riot Game, 2009

#### 5.13.1.3 *Splash art* e quadro de análise - Corki

O personagem encontra-se no espaço aéreo de alguma região indefinida, fugindo de outras aeronaves indistintas, mas semelhantes em forma. Ao fundo é possível ver um dirigível estilizado que está em processo de destruição, com buracos na estrutura e fumaça preta vazando pelo objeto.

O ponto focal da imagem é o personagem, que é uma adaptação fidedigna do seu modelo, a única diferença vindo numa paleta de cores menos saturada. A ponta do seu cachecol está pegando fogo, aludindo à sua loucura ou temeridade como aviador.

O ângulo da imagem é em *plongée*, numa visão superior ao objeto, indicando um movimento de ascensão. Também é um ângulo holandês, onde toda a composição está posicionada na diagonal, o que alude à natureza dinâmica da ação representada.

As cores são majoritariamente quentes, com apenas o metal da aeronave quebrando a temperatura. O fundo é composto de tons dessaturados e cinzas, o que fortalece o objetivo de ter o personagem como ponto focal da imagem através do contrato.

**Figura 31 – Corki, o Bombardeiro Ousado**



Fonte: Riot Game, 2013

**Quadro 01 – Corki, o Bombardeiro Ousado**

ASSUNTO	QUESTÃO DA ANÁLISE
Contexto local	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A primeira versão da sua biografia detalha que o personagem vem de uma região chamada <i>Bandlecity</i> onde é imortal e convive com outros personagens e pessoas de sua raça. Na época o plano não tinha um visual ou estética atribuída, portanto o único signo associado era a raça do personagem;</li> <li>• Sua raça na época era descrita como uma versão diminuta de humanos, com traços faciais exagerados e</li> </ul>

	<p>características animais como pelos e presas;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Em dado momento Corki migra para Piltover, um país fantástico que carrega influências visuais de teslapunk e steampunk na arquitetura, vestimentas, cultura e valores nacionais que acompanham o progresso através da indústria;</li> </ul>
Signos locais	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teslapunk aparece em Piltover na forma de grandes Bobinas de Tesla, de energia elétrica exposta. As roupas seguem um estilo proletário dos Estados Unidos da década de 10. A paleta dessa estética é centrada em tons de azul, cobre e latão;</li> <li>• Já o Steampunk aparece em construtos movidos a vapor e em roupas que estilizam as vestimentas da realeza Vitoriana. A paleta dessa estética é centrada em vermelhos e bronze polido;</li> <li>• A paleta da cidade é formada de tons escuros de azul que apontam para a natureza trabalhadora das pessoas, além de ser signo de intelecto. O dourado do bronze insere uma fantasia de realeza proletária, de nobreza no ato da invenção;</li> </ul>
Ação local sob a personagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efetivamente nenhuma, o personagem não possui ferimentos, cicatrizes ou características visuais únicas causadas pelas regiões em que se encontra;</li> <li>• Seu design aparece sempre associado à aeronave que pilota, que não existiria não fosse o contato com a região. Apesar dessa relação, seu visual não bebe das inspirações que formam a estética atual do lugar;</li> </ul>
Paleta de cores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A paleta de cores do personagem apresenta tons cinzentos que apontam para o metal de sua aeronave;</li> <li>• Sua pele é branca e se encontra majoritariamente coberta por uma touca e óculos de aviação, além de bigodes brancos;</li> <li>• Suas vestes são marrons, indicando couro ou material semelhante, ao estilo de aviadores antigos;</li> <li>• Seu cachecol é vermelho e vibrante;</li> <li>• <b>Aspecto simbólico:</b> Tons de amarelo, marrom e vermelho aparecem pontualmente, aludindo à natureza explosiva e barulhenta tanto do personagem quanto da profissão em que atua;</li> </ul>
Falas e interações	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suas linhas de diálogo mostram um personagem que é a caricatura de um piloto militar inglês da primeira guerra, com maneirismos antiquados e uso de termos análogos a códigos de aviação;</li> </ul>

Descrição da Fantasia	<p>Três fantasias constroem a personagem - TV Tropes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tropo do <i>Gadgeteer Genius</i></b>: ele aparece em personagens como Inspetor Bugiganga (Inspector Budget, Bruno Bianchi, Jean Chalopin, Andy Heyward. 1983-1986) ou Bulma, de Dragon Ball (Akira Toriyama para Weekly Shonen Jump, 1984-1995). O tropo descreve a fantasia de um personagem intelectual cujo trabalho é inventar aparatos que podem ou não ter utilidade ou funcionamento ideal, muitas vezes usando esse funcionamento não-ideal para gerar humor;</li> <li>• <b>Tropo do Cavaleiro de Sangue</b>: aparece no personagem Shan Yu (Mulan, Walt Disney, 1998) e Ares (mitologia grega). O tropo descreve a fantasia de um personagem que vive e morre para o combate, sempre buscando aprimoramento de físico, de capacidades ou de seu equipamento de luta;</li> <li>• <b>Tropo do <i>Ás da Aviação</i></b>: aparece no personagem Maverick (Top Gun, Paramount, 1986) e em Star Fox (Nintendo EAD, Nintendo, 1993). Ele descreve um personagem que é tanto competente em pilotar aeronaves quanto em combate aéreo;</li> </ul>
Classificação arquetípica de Hartas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><i>Mad, Bad and Dangerous</i></b> (Loucos, Maldosos e Perigosos): Corki é o inventor de sua própria aeronave e um piloto temível mesmo dentro de uma máquina que pode explodir a qualquer momento;</li> <li>• <b><i>Oddballs (Esquisitões)</i></b>: Ele é excêntrico, se comunica apenas por códigos de aviação e frases de efeito relacionadas, além de voar num tubarão metálico;</li> <li>• <b><i>Game Cuties (Fofuras de Jogo)</i></b>: É um personagem diminuto, com um grande bigode estilizado, com falas que aludem para uma voz exageradamente estridente, pilotando uma aeronave de formato estranho;</li> </ul>
Jogabilidade	O personagem apresenta um conjunto de habilidades cuja fantasia se baseia na simulação caricata de um avião militar antiquado, com habilidades de bombardeio, mísseis de longa distância e metralhadoras;
Existe dissonância ludonarrativa?	Não. Sua narrativa oferece uma fantasia de gênio inventor da aviação que é bem traduzida em seu modelo e material promocional.
Pick rate	1,9%
Ban rate	0,3%

Win rate	47,2
Quantidade de cosméticos lançados desde a concepção (2009)	10 cosméticos no total.

### 5.13.2 Jhin, o Virtuoso

#### 5.13.2.1 Contexto de produção

Jhin é uma figura que encarna a fusão entre arte e violência, manifestando-se como um meticuloso assassino e atirador. Seu visual e narrativa são elaborados para transmitir psicose e obsessão artística que definem sua personalidade. Conhecido como "O Virtuoso", Jhin é um assassino serial que vê seus atos de assassinato como obras de arte. Suas ações são movidas por um desejo compulsivo de perfeição artística através da morte.

É um personagem mascarado, com o corpo oculto e nenhum traço físico atraente associado. Sua popularidade é toda carregada pela narrativa intrigante de assassino misterioso, por um conjunto de habilidades considerado sólido e por um balanceamento que nunca tirou ele da relevância, o que coloca beleza como um aspecto importante, mas não necessário para o sucesso do design de um personagem.

Considerado pela comunidade "o melhor design de personagem do jogo", Jhin é popular em todos os níveis de jogo. Ele vem de uma época em que a Riot Games estava preocupada em desenvolver a identidade visual do jogo, época de expansão das equipes de narrativa e arte, o período também considerado pela comunidade como a "era de ouro", que aconteceu entre 2016 e 2018.

Se os personagens de anos anteriores eram mais baseados em *Warcraft III*, foi a partir dessa nova era que a identidade do jogo foi criada e solidificada, aparecendo em todo tipo de material promocional e mídia relacionada.

#### 5.13.2.2 *Modelsheet* Jhin

O personagem é um atirador que usa uma máscara de teatro e uma touca para esconder todas as suas feições. Ele veste um poncho com motivos de ondas que referencia a região originária dele. Em seu ombro cresce uma protuberância que indica um objeto oculto pelo poncho.

Seu braço direito e pernas são mecanizados e construídos de maneira a imitar membros humanos, com uma estilização orgânica e arredondada. Em sua cintura se encontram recipientes dourados como seus membros.

Suas cores principais são o branco, o dourado e o vinho, todas associadas à realeza e nobreza, o que indica que ou o personagem vem dessa classe ou se vê como alguém de igual importância.

Sua arma principal é um revólver de quatro tiros e sua arma secundária é um rifle que ele veste a tiracolo, como uma bengala. O objeto mecânico em seu ombro funciona como munição para a bengala.

Figura 32 –Modelsheets Jhin



Fonte: Riot Games, 2016

### 5.13.2.3 *Splash art* e quadro de análise - Jhin

O personagem encontra-se num ambiente interno bucólico. Atrás dele é possível ver um vitral, ou uma janela elaborada com motivos arvorescos. Aos seus pés está posicionada uma figura, sugerindo um assassinato cometido por Jhin.

O personagem está emoldurado por um espelho quebrado que reflete sua forma de maneira distorcida, o que alude à própria mente doentia dele. O ponto focal da imagem é o personagem, mais especificamente do seu rosto e a construção de seu design respeita o alternar de áreas de detalhamento e descanso para melhor leitura. Sua *splash art* é uma representação fidedigna do modelo 3D.

O ângulo da imagem é em *plongée* como se o personagem nos observasse de baixo após cometer o assassinato, o que vende a ideia de um homem perigoso, um caçador.

A paleta de cores da pintura é mais populada por laranjas, tons de vinho, dourados e sombras frias, todas cores que fazem parte da configuração do personagem.

Figura 33 – Jhin, o Virtuoso



Fonte: Riot Games, 2016

Quadro 2 – Jhin, o Virtuoso

ASSUNTO	QUESTÃO DA ANÁLISE
---------	--------------------

Contexto local	<ul style="list-style-type: none"> <li>Contexto local: é nascido e criado em Ionia, região do jogo que carrega estética e temas panasiáticos, com foco no Japão;</li> <li>É um viajante, as narrativas descrevem viagens por outras regiões, seja em fuga ou outros objetivos. Numa dessas viagens foi armado por uma artesã misteriosa que deu a ele armas de Piltover, uma região no jogo que segue as estéticas <i>steampunk</i> e <i>teslapunk</i>;</li> </ul>
Signos locais	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ionia é carregada de signos do bucolismo japonês, com paisagens campestres e florestais, construções feitas de madeira viva e signos que apontam para formas mais orgânicas;</li> <li>A paleta local é composta de rosas, verdes e azuis juntos a branco e marrom;</li> <li>É uma região caracterizada pela sua relação com espiritualidade, artesanato e artes marciais;</li> <li>Também é uma região em conflito militar dada a invasão de um país vizinho, com efeitos da guerra se desenrolando em narrativas tangentes;</li> </ul>
Ação local sob a personagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>O corpo do personagem é coberto por um poncho e seu rosto é ocultado por uma máscara;</li> </ul>
Paleta de cores	<ul style="list-style-type: none"> <li>A paleta de cores do personagem apresenta tons de vinho, não muito distantes dos tons de rosas de Ionia;</li> <li>Dourados, que te deram a alcunha de Excelência Dourada e que referenciam o latão e o bronze de Piltover, lugar de onde vêm suas armas;</li> <li>Tons de cobre, também associados a Piltover e ao teslapunk da cidade;</li> <li>E branco, em sua máscara e em um manto que cobre todo o seu corpo e equipamentos;</li> <li><b>Aspecto simbólico:</b> Amarelo é associado à doença e à riqueza, que conversam com o aspecto obsessivo da arte do personagem, ao mesmo tempo que adicionam nobreza à sua produção. Vinho é associado à loucura e à riqueza, que solidificam o caráter de doença do amarelo e eleva o valor de riqueza.</li> </ul>
Falas e interações	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suas linhas de diálogo mostram um personagem obcecado pela própria arte, cujas obras misturam assassinato com o florescer da lótus e o crescimento de árvores;</li> <li>Ele também é obcecado pelo número quatro, que aparece repetidamente em seu design de personagem, falas, interações e mecânicas;</li> </ul>

<p>Descrição da Fantasia</p>	<p>Quatro fantasias constroem a personagem - TV Tropes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tropo do Esteticista de Combate:</b> ele aparece em personagens como Dante (Devil May Cry, Capcom, 2001) ou Samira, do mesmo jogo. O tropo descreve um personagem que vê e busca beleza nos conflitos que participa;</li> <li>• <b>Tropo do Atirador de Elite Frio:</b> aparece na personagem Widowmaker (Overwatch, Activision Blizzard, 2016) e em Sova (Valorant, Riot Games, 2019). O tropo descreve a fantasia de um personagem frio e calculista, que prefere o combate seguro à longas distâncias e que não se importa de ser paciente para finalizar seus alvos;</li> <li>• <b>Tropo do Arco Numérico:</b> aparece no jogo Okami (Capcom, 2006), que é baseado na lenda da serpente de oito cabeças e Zelda (Nintendo, 1986) que apresenta o número três em todo o seu planejamento. O tropo descreve a aparição recorrente de um número específico que pode ter tanto peso narrativo quanto ser apenas uma referência, <i>easter egg</i> ou piada interna dos desenvolvedores;</li> </ul>
<p>Classificação arquetípica de Hartas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mad, Bad and Dangerous (Loucos, Maldosos e Perigosos):</b> Jhin é um artista da destruição, sua arte contém morte e explosões;</li> <li>• <b>Oddballs (Esquisitões):</b> Ele é excêntrico, teatral, se move e fala como se estivesse narrando ou participando de uma peça de teatro;</li> <li>• <b>Fascinating Flaws (Falhas Fascinantes):</b> Jhin é um vilão obcecado pela arte própria ou alheia e pode ser descrito como um psicopata, alguém sem empatia mais interessado no espetáculo do que nos riscos dele;</li> </ul>
<p>Jogabilidade</p>	<p>O personagem apresenta um conjunto de habilidades cuja fantasia se baseia nos conceitos de atirador de longa distância, piromaníaco e artista perturbado.</p>
<p>Existe dissonância ludonarrativa?</p>	<p>Não. Sua narrativa oferece uma fantasia de artista obsessivo com obras explosivas de temática natural, direcionamento traduzido em todas as suas habilidades.</p>
<p>Pick rate</p>	<p>11,9%</p>
<p>Ban rate</p>	<p>2,2%</p>
<p>Win rate</p>	<p>49,8%</p>
<p>Quantidade de cosméticos lançados</p>	<p>9 cosméticos no total. O personagem foi lançado em 2016.</p>

### 5.13.3 Kai'sa, a Filha do Vazio

#### 5.13.3.1 Contexto de produção

Kai'sa é uma sobrevivente do Vazio, uma dimensão paralela cheia de monstros e horrores cósmicos. Foi capturada pela dimensão e cresceu tendo que lutar para sobreviver, transformando-se em algo mais do que humano ao se unir com uma criatura simbiótica do Vazio. Essa simbiose lhe conferiu poderes especiais e uma armadura viva que permitem sua sobrevivência nesse ambiente tão hostil.

A questão é que sua aparência é de uma jovem comumente atraente, que usa maquiagem, tem um corpo magro encapsulado num *collant* que demarca toda mínima curva, nenhum indicativo de musculatura desenvolvida, fome, cicatrizes, doenças ou sequer higiene. Anos presa numa dimensão perigosa, onde nenhum cuidado ou civilização alcançam, não agiram de nenhuma forma sobre a aparência da personagem.

Sua popularidade vem da junção de um design feminino comumente atraente, habilidades que oferecem uma quantidade de ferramentas disponíveis mais elevada que o normal e um balanceamento de números que nunca tirou ela do *meta*. De um ponto de vista comercial, Kai'sa é um grande sucesso, sendo um dos carros-chefe para linhas de cosmético e garota propaganda de uma quantidade bastante considerável de mídia externa.

#### 5.13.3.2 Modelsheet Kai'sa

A personagem é uma mulher jovem, atraente, cabelos castanhos e pintura facial roxa. Seu corpo é magro, sem cicatrizes à mostra e é coberto por um *collant* acinzentado que faz as vezes de simbionte alienígena.

Seus ombros possuem um par de lançadores de energia biológicos que lembram partes quitinosas de insetos, aludindo às características visuais associadas a região em que ela habita. Suas pernas e coxas também apresentam estas características.

As coxas são desproporcionalmente grandes, o que aponta tanto para a sexualização da personagem quanto para a indicação de que ela é móvel - ou que possui habilidades que a permitam correr com maior velocidade.

Sua paleta de cores é limitada a tons de cinza azulados, rosa e dourado, cores que a associam diretamente com a região onde ela vive dentro da narrativa do jogo.

Alternativamente, como um comando dentro do jogo, o jogador pode fazer a personagem vestir uma máscara de três olhos, que confere a ela um visual mais monstruoso.

Figura 34 –*Modelsheet Kai'sa*



Fonte: Riot Games, 2018

#### 5.13.3.3 *Splash art* e quadro de análise - Kai'sa

A personagem encontra-se num ambiente indistinto que pode ser um túnel, um buraco ou uma dimensão inteira. Ela está posicionada em cima do que são formas insetóides também indistintas.

O ângulo da imagem é em *contra-plongée*, o que nos coloca na posição de uma das criaturas a sua volta. Sua estrutura de energia nos ombros parece mais

mecânica ou de objeto comparada com o representado no *modelsheet*. O *collant* da personagem está mais detalhado e ela apresenta estruturas que lembram escamas ou placas ósseas nas coxas. Suas armas principais são cristais amorfos.

A sua paleta de cores aqui é mais povoada por tons de roxo e lilás, para além do rosa e do dourado. O ambiente vem com um roxo mais azulado. O posicionamento das cores não está exato com o do modelo, mas apresenta uma variação mínima demais para ser considerado.

**Figura 35** – Kai'sa, a Filha do Vazio



Fonte: Riot Games, 2018

**Quadro 3** – Kai'sa, a Filha do Vazio

ASSUNTO	QUESTÃO DA ANÁLISE
Contexto local	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contexto local: Dentro da narrativa, a personagem teve pouco contato com seu lugar de nascimento, o reino de Icatia;</li> <li>• Dado o evento de destruição deste reino, Kai'sa foi transportada para uma dimensão paralela chamada de O Vazio, onde habitam criaturas amorfas que imitam parcialmente a fauna e flora da dimensão base;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma dessas criaturas, um organismo simbiote semi-inteligente, afixou-se ao seu corpo, oferecendo à personagem meios de sobrevivência ao ambiente hostil em troca de mobilidade e alimentação;</li> <li>• A dimensão é hostil a elementos estrangeiros e com a ajuda do simbiote a personagem aprendeu a lutar contra os seres que ali habitam;</li> </ul>
Signos locais	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fauna e flora locais possuem a característica de não ter uma forma definida, apresentando apenas traços orgânicos como signo reconhecível de vida;</li> <li>• A paleta da dimensão é baseada em tons de roxo, dourado e cinza;</li> </ul>
Ação local sob a personagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apesar de hostil, a personagem não apresenta ferimentos antigos ou recentes;</li> <li>• Seu tipo físico não é condizente com o de uma pessoa em subnutrição, ou que cresceu consumindo alimento não usual da região em que nasceu. Ele tampouco condiz com o esforço de sobrevivência empregado por ela em regime permanente, apresentando traços magros e baixo índice de massa muscular;</li> <li>• Também não apresenta sinais de higiene comprometida. Seus cabelos são limpos, ela apresenta maquiagem no rosto e sua pele não possui marcas de sujeira ou ferimentos e infecções causadas pelo hábito não aprendido de se limpar;</li> <li>• A personagem também se comunica perfeitamente no idioma comum da região, mesmo sendo afastada do convívio humano quando ainda era criança;</li> </ul>
Paleta de cores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A paleta de cores da personagem é majoritariamente composta por tons de roxo, com detalhes em dourado, seguindo a bíblia de design formulada para a dimensão;</li> <li>• Além disso, ela apresenta também tons de pele branca em seu rosto e colo, além de preto nos cabelos, características que ligam ela ao personagem que é seu pai biológico na narrativa;</li> <li>• <b>Aspecto simbólico:</b> Roxo, no contexto do jogo, é a cor associada com aquilo que é alienígena, que advém de uma dimensão outra onde as formas e mentes não são humanas ou conhecidas;</li> </ul>
Falas e interações	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suas linhas de diálogo mostram uma personagem violenta e solitária, características que fazem sentido com a seu passado;</li> <li>• Ela também tem falas que fazem menção à sua fantasia de sobrevivência, além de deixar explícito que ela sente falta do seu pai;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estar associada a um simbiote fez a personagem ser percebida como monstruosa por outros humanos, quando ela eventualmente saiu da dimensão, situação que ocorreu apesar da ação mínima do ambiente em sua aparência;</li> </ul>
Classificação arquetípica de Hartas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sexy and Sassy(Sensuais e Sagazes):</b> a personagem é colocada num collant e sua habilidade de lidar com as criaturas animais é bem descrita em sua narrativa;</li> </ul>
Descrição da Fantasia	<p>Quatro fantasias constroem a personagem - TV Tropes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tropo da Sobrevivente:</b> Ele aparece em personagens como Mogli (O Livro da Selva, Rudyard Kipling, 1894) ou Kraven (Stan Lee e Steve Ditko, Marvel Comics, 1964). O arquétipo descreve a fantasia de um personagem adaptado a viver na natureza, seja ela qual for, além de levar em conta as sequelas que a falta de contato humano gera e como a criação feita por outros animais ou criaturas molda a personalidade e atitudes da personagem;</li> <li>• <b>Tropo do Simbiote:</b> tropo que aparece mais comumente em obras de ficção científica e descreve a relação simbiótica entre um personagem e uma criatura senciente ou não, podendo aparecer em estado parasitário, de comensalismo ou mutualismo, que é o caso da Kai'sa. Todos os estados são baseados em teorias da Biologia e estilizados a serviço da narrativa;</li> <li>• <b>Tropo da Filha Perdida:</b> a figura paterna da personagem sai em sua própria jornada para encontrar a filha perdida, passando por desencontros e alterações em sua própria narrativa em prol da sua missão;</li> <li>• <b>Tropo do Humano Monstruoso:</b> a personagem passou por alterações físicas substanciais que a diferenciam de outros humanos a ponto de sofrer discriminação;</li> </ul>
Jogabilidade	A personagem apresenta um conjunto de habilidades cuja fantasia se baseia no conceito de evoluir e se adaptar, temática que conversa com a característica amorfa da região em que passou sua infância e adolescência.
Existe dissonância ludonarrativa?	Não. Sua narrativa oferece uma fantasia de sobrevivente adaptável e de simbiose mutualista, ambas perfeitamente aplicadas às suas habilidades.
Pick rate	26,4%
Ban rate	5,4%
Win rate	50,7%
Quantidade de	9 (nove) cosméticos no total. O personagem foi lançado em 2018.

cosméticos lançados	
------------------------	--

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pela natureza multidisciplinar da criação de personagens – na verdade pela natureza multidisciplinar da criação artística em si – percebo que ainda não há uma resposta ou método definitivo para análise da relação visual-narrativa. A semiótica, por exemplo e como ferramenta, funcionou e funciona, para mim, como um excelente método para dissecar os signos de um personagem, o que juntamente com um conhecimento dos contextos culturais, sociais, tecnológicos e temporais – e de objetivo de produção – permite uma análise bastante detalhada, se não acertada, do objeto “personagem”. “Contexto” acabou sendo a palavra central deste trabalho.

As tabelas, em combinação com toda a fundamentação teórica e resumo narrativo, cumprem o propósito de descrever signos, tropos e associá-los com popularidade, trazendo a análise para uma dimensão que, mais uma vez, contextualiza os objetivos de produção como dependentes também da natureza de “produto a ser comerciável” da maioria dos jogos. Certos signos são adotados com objetivo claro de tornar os objetos mais atraentes, mais passíveis de consumo e, por conseguinte, de venda.

É uma pesquisa que se beneficiaria muito de um entendimento mais aprofundado tanto de semiótica quanto dos contextos de produção e de cultura, que permitiriam a construção de um método mais complexo e até mais universal. Como montar método nunca foi um objetivo deste, há de se aproveitar essas ideias para um momento futuro de maior sabedoria.

Trabalhar com essa quantidade elevada de fontes e conceitos e criar uma linha de raciocínio convergente foi o maior desafio deste, que levou a muitas reorganizações de lógica interna. Dá para dizer que criei uma narrativa onde o clímax, o ponto de encontro de todo o conhecimento produzido, são os quadros de análise.

É um trabalho que me permitiu oferecer também, em forma de canal de YouTube, um conteúdo crítico acerca da criação e crítica em si de personagens e narrativa em todo o tipo de mídia. O trabalho em inspirou a compartilhar meus conhecimentos e me deu fundamentação para comentar acerca daquilo que sempre me incomodou: os hábitos da indústria de jogos.

Por fim, como todo escritor, a vontade de revisar tudo foi quase maior do que a de entregar. Ainda há muito o que aprender.



## 7 REFERÊNCIAS

- CAMBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Estados Unidos: Pantheon Books, 1949. 414 p. ISBN 978-1-57731-593-3.
- CHARACTER-DRIVEN Game Design: Characters, Conflicts and Gameplay. In: GDTW, SIXTH INTERNATIONAL CONFERENCE IN GAME DESIGN AND TECHNOLOGY AUTHORS:, 2007, N/a. **Character-Driven Game Design: Characters, Conflicts and Gameplay** [...]. [S. l.: s. n.], 2007. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/236680480\\_Character\\_Driven\\_Game\\_Design\\_Characters\\_Conflicts\\_and\\_Gameplay](https://www.researchgate.net/publication/236680480_Character_Driven_Game_Design_Characters_Conflicts_and_Gameplay). Acesso em: 4 jan. 2020.
- COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro: Teoria e Prática**. 4ª edição. ed. Brasil: Summus Editoria, 1984. 496 p. ISBN 8532305407.
- DE AQUINO, Tomás. **Summa Theologiae**. [S. l.: s. n.], c. 1225-1274.
- DIBATTISTA, Maria; MCDIARMID, Lucy (ed.). **High and Low Moderns: Literature and Culture, 1889-1939**. 1st edition. ed. Oxford, Inglaterra: Oxford University Press, 1996. 272 p. ISBN 0195082664.
- DUBEUX, Clarissa. **A beleza e a feiura na contemporaneidade**. A beleza e a feiura na contemporaneidade, [S. l.], p. 73-85, 17 maio 2013. Disponível em: [https://www.academia.edu/111466069/A\\_beleza\\_e\\_a\\_fei%C3%BAra\\_na\\_contemporaneidade?uc-sb-sw=36378821](https://www.academia.edu/111466069/A_beleza_e_a_fei%C3%BAra_na_contemporaneidade?uc-sb-sw=36378821). Acesso em: 17 jun. 2022.
- ECO, Umberto. **História da Feiura**: Organização de Umberto Eco. 1ª edição .ed. [S. l.: s. n.], 2014. v. 456. ISBN 8501034711.
- ESPECIAL: YON-KOMA, AS TIRINHAS JAPONESAS**. AnimePRÓ, [S. l.], p. 1-1, 16 nov. 2024. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20170112180959/http://www.animepro.com.br/7710/especial-yon-koma-as-tirinhas-japonesas/>. Acesso em: 17 fev. 2022.
- GALASTRI, Luciana. A solução para problemas mentais na antiguidade? Furar a cabeça dos pacientes: Você já ouviu falar de trepanação?. **Revista Galileu**, [S. l.], p. 1-1, 23 jun. 2024. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/Arqueologia/noticia/2015/06/solucao-para-problemas-mentais-na-antiguidade-furar-cabeca-dos-pacientes.html>. Acesso em: 17 fev. 2022.
- GARD, Toby. **Building Character**. Gamasutra, [S. l.], p. 1-12, 20 jun. 2020. Disponível em: [http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm). Acesso em: 4 jan. 2020.
- HOCKING, Clint. **Ludonarrative Dissonance in Bioshock**: The problem of what the game is about. Click Nothing: design from a long time ago, [s. l.], p. 1-1, 7 out. 2007. Disponível em: [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html). Acesso em: 17 fev. 2022.

LEDUR, Paulo Flávio; SAMPAIO, Paulo. **Os pecados da língua**: pequeno repertório de grandes erros de linguagem. 8 edição. ed. Porto Alegre: AGE Ltda., 2000. 60 p. ISBN 9788585627140.

LOURO, G. **Um corpo estranho**: Ensaios sobre sexualidade e Teoria Queer. Rio de Janeiro: Ed. Autêntica, 2004.

REAV3, Riot. **OF MEN AND MONSTERS: Why do we make more human champions than non-human ones?./DEV**, [S. l.], p. 1-1, 1 jul. 2024. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/en-us/news/dev/dev-of-men-and-monsters/>. Acesso em: 17 jul. 2022.

SAGAN, Carl. **O mundo assombrado pelos demônios**. Edição de bolso. ed. [S. l.]: Companhia de Bolso, 2006. 512 p. ISBN 853590834X.

SQUIRE, Corinne. **O que é narrativa?**: What is narrative?. Dossiê: Narrativas, [S. l.], p. 1-13, 1 ago. 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/civitas/a/hpRyww6d63ZJFHPM6nXyRjF/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 24 mar. 2024.

THORNDIKE, Edward. A Constant Error in Psychological Ratings. **Journal of Applied Psychology**, [S. l.], p. 25-29, 1 jul. 2024. DOI <http://dx.doi.org/10.1037/h0071663>. Disponível em: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1310153>. Acesso em: 17 jul. 2022.

TIAN, Xiaofei. Pentasyllabic Shi Poetry :New Topics: In Cai, Zong-qi (ed.). **How to Read Chinese Poetry**. New York: Columbia University Press, [S. l.], p. 141-157, 1 dez. 2007.

**TV Tropes**. [S. l.], 17 jul. 2023. Disponível em: <https://tvtropes.org/>. Acesso em: 17 jul. 2022.

HARTAS, Leo. **The Art of Game Characters**. 1ª edição. ed. [S. l.]: Harper Paperbacks, 2005. 192 p. ISBN 0060724315.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. 1ª Edição. ed. [S. l.]: CRC Press, 2008. 520 p. ISBN 0123694965.

BOSCH, Hieronymus. **A Extração da Pedra da Loucura**. [S. l.], 15 jan. 2010. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/A\\_Extração\\_da\\_Pedra\\_da\\_Loucura#/media/Ficheiro:Hieronymus\\_Bosch\\_053.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Extração_da_Pedra_da_Loucura#/media/Ficheiro:Hieronymus_Bosch_053.jpg). Acesso em: 17 jun. 2024.

JJI Manga. *In*: KITAZAWA, Rakuten. **Jiji Manga**. Japão, 2017. Disponível em: [https://www.epfl.ch/campus/art-culture/souvernirs\\_en/2017\\_en/manga\\_en/](https://www.epfl.ch/campus/art-culture/souvernirs_en/2017_en/manga_en/). Acesso em: 17 jun. 2024.

FULLMETAL Alchemist Yonkoma 2. [S. l.], 2014. Disponível em: <https://naoeminhaculpaquenaosoupopular.blogspot.com/2014/12/o-que-e-4-koma.html>. Acesso em: 17 jun. 2024.

WEI, Wang. <https://poems.mahacinasthana.com/en/poems/xiang-si/>. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://poems.mahacinasthana.com/en/poems/xiang-si/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

OKAMI. [S. l.], 3 ago. 2024. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/serie-okami-ja-vendeu-4-milhoes-de-unidades-em-todo-o-mundo>. Acesso em: 17 jun. 2024.

MASTER Chief. [S. l.], 2001. Disponível em: <https://www.halowaypoint.com/pt-br/halo-the-master-chief-collection>. Acesso em: 17 jun. 2024.

MISS Fortune, splash art. [S. l.], 2012. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/miss-fortune/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

MISS Fortune - Ruined King. [S. l.], 2021. Disponível em: [https://hero.fandom.com/wiki/Sarah\\_Fortune](https://hero.fandom.com/wiki/Sarah_Fortune). Acesso em: 17 jun. 2024.

BIOSHOCK, arte de capa. [S. l.], 2007. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:BioShock\\_cover.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:BioShock_cover.jpg). Acesso em: 17 jun. 2024.

ZED, splash art. [S. l.], 2012. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/zed/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

RUINED King: A League of Legends Story. [S. l.], 2021. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/1276790/Ruined\\_King\\_A\\_League\\_of\\_Legends\\_Story/](https://store.steampowered.com/app/1276790/Ruined_King_A_League_of_Legends_Story/). Acesso em: 17 jun. 2024.

MAGESEEKER: a League of Legends Story. [S. l.], 2023. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/1457080/The\\_Mageseeker\\_A\\_League\\_of\\_Legends\\_Story/](https://store.steampowered.com/app/1457080/The_Mageseeker_A_League_of_Legends_Story/). Acesso em: 17 jun. 2024.

FREAKS. Direção: Tod Browning. [S. l.: s. n.], 1932. Disponível em: <https://www.socialistamorena.com.br/freak-show-as-novas-aberracoes/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

SANT'ANNA, Rodrigo. **Adelaide**. [S. l.], 2012. Disponível em: <https://extra.globo.com/tv-e-lazer/rodrigo-santanna-apresenta-musa-inspiradora-da-pedinte-adelaide-do-zorra-afirma-sou-cara-da-pobreza-6533267.html>. Acesso em: 17 jun. 2024.

AFRESCO de Príapo. Casa dei Vetti, 2018. Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Casa\\_dei\\_vettii,\\_vestibolo,\\_priapo\\_che\\_pogia\\_il\\_fallo\\_sulla\\_bilancia\\_01.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Casa_dei_vettii,_vestibolo,_priapo_che_pogia_il_fallo_sulla_bilancia_01.jpg). Acesso em: 17 jun. 2024.

TIA Turbina. [S. l.: s. n.], 2005. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QG5BuCWmTrE>. Acesso em: 17 jun. 2024.

LIMBO of the Lost. [S. l.]: Majestic Games, 2007. Disponível em: [https://www.pcgamingwiki.com/wiki/Limbo\\_of\\_the\\_Lost](https://www.pcgamingwiki.com/wiki/Limbo_of_the_Lost). Acesso em: 17 jun. 2024.

DR. Mundo. [S. l.]: Riot Games, 2009. Disponível em: <https://paperzonevn.com/dr-mundo-classic.t712/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

GATHERER. [S. l.]: Frictional Games, 2010. Disponível em: <https://amnesia.fandom.com/wiki/Gatherers>. Acesso em: 17 jun. 2024.

NEMESIS. [S. l.]: CAPCOM, 1999. Disponível em: <https://residentevil.com.br/wiki/nemesis-t-type/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

2B. [S. l.]: Platinum Games, 2017. Disponível em: <https://www.comboinfinito.com.br/principal/veja-novas-imagens-de-2b-de-nier-automata-em-soul-calibur-6/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

AHRI, splash art. [S. l.]: Riot Games, 2012. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/ahri/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

VERGIL. [S. l.]: CAPCOM, 2019. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/375628425176953903/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

SWAIN, splash art. [S. l.]: Riot Games, 2018. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/swain/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

REK'SAI, Irelia e Rakan. [S. l.]: Riot Games, Diversos 2024. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/reksai/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

JINX e Nocturne. [S. l.]: Riot Games, Diversos 2024. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/jinx/>. Acesso em: 17 jun. 2024.

GYROCOPTER. [S. l.]: Blizzard Entertainment, 2002. Disponível em: <https://www.wowhead.com/npc=150201/expedition-gyrocopter>. Acesso em: 17 jun. 2024.

CORKI. [S. l.]: Riot Games, 2013. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/corki/>. Acesso em: 22 jun. 2024.

JHIN. [S. l.]: Riot Games, 2026. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/jhin/>. Acesso em: 22 jun. 2024.

KAI'SA. [S. l.]: Riot Games, 2018. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/champions/kai-sa/>. Acesso em: 22 jun. 2024.

## GLOSSÁRIO

**Cosplayers:** pessoas ou profissionais da comunidade *cosplay* que se fantasiam de personagens de mídias diversas.

**Cult classic:** Clássico de culto. Mídias que, apesar de não alcançar grandes números de venda, possuem uma base de fãs leais como um culto religioso.

**Easter egg:** Elemento dentro de um jogo colocado nele como referência a situações, objetos e mídias externas ao jogo.

**Étimo:** termo que serve como base para a formação de uma palavra.

**Fanarts:** peças de arte de determinada mídia feitas por fãs.

**FPS:** *First Person Shooter*, jogo de tiro em primeira pessoa.

**Interactibilidade:** neologismo para a capacidade de algo em ser interativo.

**Light novel:** gênero novelístico japonês voltado para público infanto-juvenil.

**Ludus:** origem da palavra ludo, em latim.

**Metagame:** o estudo e comentário das regras do jogo fora do jogo, feito de maneira analítica;

**Modelsheets:** bíblia visual que serve de referência para a construção do modelo 3D do personagem, ou modelo em posição de T/A visto em várias visões.

**Pan-asiático:** que concerne à percepção uma identidade asiática homogênea.

**Perspectivas (jogo):** posicionamento do jogador em relação aos elementos do jogo.

**Pixel art:** estilo artístico que simula produção visual de jogos antigos.

**Plataforma (gênero):** gênero com perspectiva em 2D lateral que usa de plataformas para simular terreno.

**Quebra-cabeças (gênero):** gênero que foca em resolução de problemas através de lógica.

**Rejogabilidade:** característica de um jogo de ser jogado novamente após finalizado.

**Shinobi:** ninja, no popular.

**Sinocentradas:** característica de algo cuja identidade é centrada em povos chineses ou culturalmente adjacentes.

**Skins:** cosméticos que alteram o visual base de um objeto dentro de jogo.

**Steampunk:** estética que mistura vestimentas, mobília e arquitetura vitoriana com artdeco, latão e engrenagens, muitas vezes de maneira imprática e puramente visual.

**Storytelling:** o ato de contar uma história e a divisão do seu passo-a-passo.

**Tempo de tela:** quantidade de tempo em que dado objeto aparece em qualquer mídia.

**Teslapunk:** estética que mistura vestimentas, mobília e arquitetura inglesa da década de 10 com eletricidade, bobinas de tesla e ferro, muitas vezes de maneira imprática e puramente visual.