

---

## O protagonista e o game design: Uma análise da história dos personagens através das mecânicas dos videogames<sup>1</sup>

Matheus MENDES SCHLITTLER<sup>2</sup>

Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP

### RESUMO

Dentro do campo das novas narrativas, jogos de videogame se destacam pela sua característica de interatividade, possibilitando experiências que buscam uma imersão com suas histórias. Este artigo propõe analisar a relação entre a construção histórica de personagens em jogos e a evolução dos gêneros de videogames, analisando as características culturais do surgimento da mídia e o desenvolvimento de seus gêneros através do seu *design* e da diversificação de suas lógicas operacionais e modelos jogáveis.

**PALAVRAS-CHAVE:** Videogames; Estudo de Personagens; Design de Jogos; Estudos sobre Gênero.

### Uma breve história dos personagens nos jogos

Apesar da concepção de personagens ser um pilar essencial para a característica interação em jogos eletrônicos — sendo a interação uma das bases mais importantes para a diferenciação de um jogo de videogame para um filme, por exemplo —, foi apenas graças ao avanço tecnológico da potência dos consoles e do aperfeiçoamento de *softwares* para que enfim fôssemos capazes de reconhecer um personagem humanoide nos videogames. O nível de abstração para conceber uma pessoa em um jogo como *Pitfall!* (Activision, 1982), título clássico para o videogame Atari 2600, se torna cada vez menos necessária a partir da melhora dos gráficos, tendo um exemplo icônico em *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985).

Há uma justificativa histórica para tal avanço em apenas três anos do lançamento de *Pitfall!* até a consagração de *Super Mario Bros.*: a mudança de pólo tecnológico, que

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando do Curso de Mídias do IA-Unicamp, e-mail: m235206@dac.unicamp.br

ocorreu graças à crise da fase de ouro dos jogos em 1982, exemplificada com o lançamento de *E.T.*, (Atari, 1982), e o crescimento de desenvolvedoras japonesas, com destaque à Nintendo, que por sua vez utilizaram da estética dos *mangás* — outra cultura também então emergente — como base para a criação dos avatares vistos nas telas. Para além da base cultural, um sentimento de revanchismo sobre as bombas de Hiroshima e Nagasaki se tornou parte da política econômica nipônica, tendo como objetivo a dependência tecnológica dos norte-americanos pelos japoneses (DE PEUTER, DYER-WITHEFORD, 2009). Portanto, jogos japoneses trazem referências estéticas e culturais para seus temas, sejam elas no campo da arte e da mitologia religiosa, como em *Ōkami* (Capcom, 2006); seja criando diálogos sobre a cultura e a sociedade japonesa da época, como em *EarthBound* (Nintendo, 1994) e sua história sobre traumas familiares e sociais.

Para além destes exemplos, a historicidade dos videogames é ambígua. Pode-se considerar a possibilidade de analisar sua trajetória recente a partir de 1962, com o jogo *Spacewar!*, criado por Steve Russell nos laboratórios do MIT; porém o jogo fora de seu domínio computacional é inserido na cultura há pelo menos quatro mil anos (JUUL, 2010). O jogo, segundo Johan Huizinga (1938), é elemento fundamental da cultura. Para o autor, “encontramos o jogo na cultura como um elemento dado, existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase atual” (HUIZINGA, 2020, p. 5), sendo anterior à cultura por ser uma atividade também executada por animais. Contudo, Huizinga falha em não conseguir compreender o jogo como um sistema formal, com sua definição sendo mais aplicada para o conceito de atividade lúdica livre. Entretanto, um detalhe constante na definição de jogo é seu caráter representativo. Tal fato se manifesta, por exemplo, na própria construção linguística, a exemplo de o termo *play* aplicar tanto para *jogar* quanto para *atuar*. Mas esta característica não cria uma distância com jogos eletrônicos, uma vez que há estudos que consideram jogos digitais como teatros digitais (LAUREL, 1985). Pensar na construção das representações dos jogadores nos jogos de um ponto de vista histórico também traz dois pontos de vista. Para os jogos não digitais, a possibilidade não garantida de se criar um personagem diz sobre o faz-de-conta e o *círculo mágico*, definição criada por Huizinga e desenvolvida por Eric Zimmerman e Katie Salen (2004) que diz sobre o espaço — físico ou simbólico — em que o jogo é circunscrito. Desta forma, o personagem é construído pelo próprio jogador, tendo como um bom exemplo os RPGs, ou *role playing games* (jogos de representação, em tradução livre), nos quais os jogadores incorporam e

representam suas criações para fazer suas escolhas e progredir nas histórias criadas pelos mestres das sessões. Jogos de tabuleiro, assim como teatros de boneco, utilizam de algum artefato — seja o peão do xadrez ou o boneco de uma criança — para representar as ações de quem o controla.

De outro modo, jogos digitais dependem do desenvolvimento tecnológico para a construção de seus avatares. No já citado *Spacewar!*, uma figura simples representa uma espaçonave que batalha para sua sobrevivência: seus gráficos simples revelam uma potência pequena do computador PDP-1, se comparado com os portes que existem hoje em dia.

Em outro exemplo clássico, *Adventure*, lançado para o Atari 2600 — uma adaptação ao jogo de ficção interativa *Colossal Game Adventure*, projetado para o computador PDP-10 — tem como seu personagem principal um ponto, que por sua vez representa uma pessoa. Outros títulos do Atari 2600 tentam representar figuras humanoides, como no caso já citado de *Pitfall!*, porém foi apenas com a introdução de jogos japoneses que personagens criaram características psicológicas e arcos narrativos delimitados. Mario, o personagem mais icônico da cultura dos videogames, segundo Greig de Peuter e Nick Dyer-Witthford (2009), é:

(...) um trabalhador — um artesão industrial vestindo um sobretudo e um boné de pano que liberta a princesa Toadstool de uma série de chefes. Ele é, muitas vezes observado, considerado o “cara pequeno” por excelência. Portanto, Mario provoca uma identificação de todas as crianças confrontadas com o mundo grande dos adultos (Kinder 1991), mas suas aventuras também invocam a situação de todo escravo assalariado esforçando-se para combater um sistema caprichoso, poderoso e frustrante. (DE PEUTER, DYER-WITHEFORD, 2009, p.3, tradução nossa)<sup>3</sup>.

Outra cultura também proeminente do Japão nos anos 80 que influenciou a construção de figuras identificáveis é a do *mangá*, nos quais a referência estética é uma base para as criações dos personagens por exemplo feitos por Shigeru Miyamoto, criador de Mario e Donkey Kong, que antes de trabalhar como designer de jogos era aspirante a *mangaká*<sup>4</sup>: com a influência dos *mangás*, surgiram assim personagens com características psicológicas e físicas distintas o suficiente para enfim existir uma identificação entre o jogador e a figura na qual este controla. Entretanto, apesar da iconicidade, Mario não é o

<sup>3</sup> Do original “(...) is a worker — an overall-clad, cloth-capped industrial artisan who liberates Princess Toadstool by overcoming a series of bosses. He is, it is often observed, the quintessential “little guy”. As such, Mario invites identification from every child pitted against the big world of adults (Kinder 1991), but his adventures also invoke the plight of every wage slave striving to beat a capricious, powerful, and frustrating system.”

<sup>4</sup> *Mangaká*, ou 漫画家 em japonês, é o desenhista e roteirista de mangás.

primeiro personagem de jogos que possui tais características. *Pac-Man* foi o ponto de origem de uma individualidade maior nos gráficos e a criação de um ícone cultural — seu surgimento, em máquinas de fliperama, data de cinco anos antes do primeiro jogo da série *Super Mario Bros*.

De Peuter e Dyer-Witthford observam que a diferença dos personagens de jogos japoneses é a já mencionada inserção de artistas e mangakás em seus desenvolvimentos, enquanto a produção norte-americana era realizada exclusivamente por programadores e técnicos em informática, tendo como resultado um desenvolvimento no campo comunicacional: “A partir do momento de *Pac-Man*, o primeiro jogo com um *personagem* identificável, desenvolvedores japoneses adicionaram algo a mais: gráficos e narrativas” (DE PEUTER, DYER-WITHEFORD, 2009, p. 15, tradução nossa)<sup>5</sup>. A partir deste momento, a dependência da tecnologia para se criar narrativas mais concretas e personagens mais desenvolvidos se torna evidente, sendo possível melhorar suas representações com o aumento da capacidade de *pixels* possíveis; e o subsequente desenvolvimento de novos gêneros em jogos diversificam a experiência de personagens em jogos eletrônicos. Para comparação, o Atari 2600 — console de uma era pré-gráfica dos videogames, seguindo a teoria de De Peuter e Dyer-Witthford — tinha potência para processar oito pixels, enquanto o Nintendo Entertainment System, o console que deu origem aos primeiros personagens icônicos de videogame, como Link de *The Legend of Zelda* e o já citado Mario, tinha a capacidade de processar 16 pixels. Na próxima geração, o Playstation conseguiu trazer 32 pixels, enquanto o Nintendo 64 foi o primeiro videogame a conseguir criar gráficos poligonais, contando com 64 pixels.

Com a conquista da terceira dimensão, a expressão de personagens ganha uma ilusão de forma com profundidade que possibilita o maior desenvolvimento dos gêneros em primeira pessoa. É importante lembrar que mesmo com duas dimensões, experiências em primeira pessoa já existiam, como nos casos de jogos com a chamada estética 2.5D, que tenta garantir senso de profundidade mesmo com pixels bidimensionais. O caso dos primeiros jogos de tiro em primeira pessoa, como *Doom II* e *Wolfenstein 3D* (figura 1) possui uma característica peculiar, uma vez que o jogo traz o rosto de seu personagem principal, em sua interface. O objetivo de sua presença é de transmitir as sensações nas

---

<sup>5</sup> Do original: “But from the moment of *Pac-Man*, the first game with an identifiable *character*, Japanese developers added something else: graphics and narrative”.

quais o personagem passa, trazendo o senso de uma espécie de reação do universo em volta.



**Figura 1: *Wolfenstein 3D* e o plano-emblema do personagem B.J. Blazkowicz**

Em uma comparação com a história do personagem no cinema, o rosto do personagem B.J. Blazkowicz remete aos planos-emblemas do cinema de aproximações, enquanto o resto da interface é ocupado pela jogabilidade. Tais planos-emblema possuem uma similaridade na proposta de construção de um personagem com delimitações psicológicas e presença narrativa. Comuns na era do cinema mudo, eram utilizados para fim de apresentar o ator e ter suas reações captadas pela câmera, com o intuito de tentar construir uma camada psicológica no receptor da ação filmada, onde um close-up era colocado junto a uma imagem- atração para fim de criar uma presença (BELLOÏ, 2001). De forma similar, a partir do momento que foi possível enxergar uma reação do personagem que o jogador está comandando através de um close-up, surgia uma forma rudimentar de criar personagens comandados em primeira pessoa com características psicológicas, deixando a barreira entre jogador/jogo cada vez mais tênue.

**Após a conquista da terceira dimensão: novas tipagens para personagens**

---

Outras questões pontuais com a história do cinema coincidem. Jogos de estilo *arcade*, ou os chamados por Jesper Juul de *jogos de emergência* (2010) se assemelham ao cinema de aproximações, uma vez que os mesmos não são preocupados em criar uma narrativa coesa, mas os mesmos dizem sobre o *fascínio* de suas imagens e imersões. Assim como o cinema de aproximações, os jogos *arcade* estão relacionados com a origem da história dos videogames, sendo estes construídos com regras simples, porém efetivas, que “(...) criam desafios indiretamente porque elas interagem entre si”<sup>6</sup> (JUUL, 2010, p. 67, tradução nossa). Portanto, jogos de emergência não possuem em sua concepção original a necessidade de desenvolvimentos de personagens, focando em trabalhar com o fascínio de sua tecnologia para atrair a atenção do jogador.

Jogos chamados *casuais* geralmente estão nesta categoria, apesar de jogos de emergência não serem exclusivamente casuais. Muitos destes exemplos não possuem um personagem com características psicológicas, focando mais na ideia de desafios do que pensar em alguma história *per se*, além de uma ambientação visual e um breve contexto do objetivo que o jogador tem que passar. Um exemplo é *Peggle* (2007), desenvolvido por Jason Kapalka e distribuído pela PopCap Games. Em *Peggle*, não existe um personagem, mas imagens que representam mecânicas que podem ajudar na sua jogabilidade, sem consistência psicológica e com propostas puramente cosméticas, entretanto, suas regras e seu *design* são feitos de forma na qual a rejogabilidade é o principal foco.

No outro lado estão os *jogos de progressão*, os que suas regras “(...) configuram diretamente cada desafio consecutivo do jogo”<sup>7</sup> (2010, p. 67, tradução nossa). Aqui há um espaço maior para suas narrativas e criações de personagens para desenvolver uma consistência psicológica que se diferencia e progride sua história. Jogos de progressão podem ser mais focados em narrativa, e estão cada vez dominando mais sua indústria, tendo destaque pela interação de suas histórias.

Com o avanço tecnológico dos gráficos, a conquista dos espaços tridimensionais, e mais recentemente a realização da utopia de uma realidade virtual, novos gêneros foram consolidados e novas formas de se criar um personagem começaram a surgir. Por exemplo, o aperfeiçoamento técnico dos RPGs eletrônicos possibilitou a criação de avatares baseados em aspectos físicos, psicológicos e até mesmo morais que abre a porta

---

<sup>6</sup> Do original: “(...) set up challenges indirectly because the rules of the game interact.”

<sup>7</sup> Do original: “(...) directly set up each consecutive challenge in a game”.

---

para a transferência das personalidades do jogador para o jogo. Em outras palavras, o jogador pode se transformar em um personagem nos universos fantásticos representados. Utilizando esta mesma tecnologia, também há a possibilidade de uma subversão de tal personalidade, abrindo um mundo de possíveis representações e de um distanciamento que pode ser criado através de jogos para assim construir seus universos. São dois campos possíveis para a interpretação de um personagem em jogos: aqueles que são feitos através da *aproximação* e aqueles que são feitos através de *distanciamento*.

Entretanto, ainda há os jogos que contam com personagens que já possuem seus atributos físicos antes mesmo do começo da jogatina, com características psicológicas que, similarmente aos filmes, são descobertas a partir do desenrolar de suas narrativas. Com isso, buscando um diálogo cada vez mais próximo de outras categorias do audiovisual, a indústria dos jogos acabou por importar a incorporação de atores em suas produções. A ideia de atores em jogos, não obstante, vem de longa data, considerando a capacidade de dar voz aos personagens que controlamos, sendo David Hayter um caso exemplar no mundo dos jogos. O ator deu voz para o personagem Snake, da série *Metal Gear*, entre os títulos *Metal Gear Solid* e *Metal Gear Solid: Peace Walker* (1998 - 2010), desenvolvidos por Hideo Kojima. Todavia, a introdução da voz em personagens é mais antiga: com o objetivo de ajudar na construção psicológica de seus personagens, o primeiro registro da utilização de uma voz original em jogos é no fliperama *Sinistar* (1983), com o vilão homônimo ao jogo possuindo apenas uma fala, “*I am Sinistar*”, contudo suas vozes eram cheias de limitações, tanto por razões de espaços em seus *hardwares* quanto pela tecnologia necessária para a de introdução de uma voz em seus jogos, sendo necessária a introdução do CD-ROM com o primeiro PlayStation (CHENG, 2014) para ser possível introduzi-las em suas narrativas propriamente ditas, não sendo apenas apreços estéticos.

Mas o avanço tecnológico permitiu a digitalização de corpos de atores para assim dar vida aos personagens: a voz deixa de ser a única forma possível de interação de um ator em um jogo. Outro título de Hideo Kojima, *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), se torna destaque pela riqueza de detalhes do personagem Sam, interpretado por Norman Reedus (figura 2). *Death Stranding* é um caso que busca elementos peculiares quanto à construção do personagem, que vão além do primor gráfico e da densidade narrativa com todos seus elementos culturais que ainda serão explorados neste artigo.

Sam em dados momentos parece ter consciência de ser um personagem, quebrando a quarta parede e tomando consciência da câmera que o observa, o olho do jogador. De uma forma similar à introdução de um Lakitu como o *cameraman* das aventuras de Mario em *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), Sam interage com a câmera, a chamando para se aproximar e indica visualmente o que o jogador tem de olhar. Este detalhe, se analisado um pouco além do puro efeito cosmético de criar uma imersão maior, revela não só um desenvolvimento psicológico e até sensível ao personagem, mas também cria uma espécie de consciência do jogo ser apenas um jogo; como também ajuda no reconhecimento do jogador como um elemento-chave com a função de agente de mudança no espaço virtual.

A grande diferença entre *Death Stranding* e *Super Mario 64* se encontra no fato de que no segundo jogo não há uma busca por imersão maior, além de que tal característica não busca um efeito de elaboração maior do personagem. Desta forma, *Super Mario 64* busca uma justificativa cosmética para limitações da tecnologia e do próprio design do jogo, tendo como objetivo a construção de um universo apresentado mais crível ao jogador, no entanto a presença ou a ausência do Lakitu se torna dispensável para a construção psicológica e representativa de Mario.



**Figura 2: Norman Reedus como Sam, em *Death Stranding* (2019)**

Além dos protagonistas, os personagens nos quais o jogador possui controle direto sobre eles, também existem outras representações que possuem características psicológicas, físicas e narrativas que vão além do jogador — os personagens embutidos em suas tramas, chamados de *bots* (AARSETH, 2012). Para o trabalho, será considerado

---

que existem basicamente dois tipos de personagens embutidos, sendo eles os NPCs, ou *non-playable characters* (personagens não-jogáveis, em tradução livre); e os adversários, podendo estes ser chefes, sub-chefes ou apenas adversários comuns.

Os NPCs são personagens que o jogador interage ao longo de seu percurso, que possuem características físicas e psicológicas distintas, embutidos no código do jogo seja como forma de mentor nos seus tutoriais, seja para guiar o personagem ao percurso da história, aqueles que dão assistência ao jogador, ou até mesmo os que indicam uma nova missão. Os NPCs podem ser vistos como personagens coadjuvantes e secundários, onde sua missão é de auxiliar a construção do universo jogável ou extradiegético — aquele que vai além da tela e tem como função de incrementar informações novas no mundo em que o jogo passa.

Os adversários são os personagens que não possuem uma atitude amigável com o jogador, sendo eles muitas vezes as ferramentas que proporcionam os desafios principais nos jogos. Eles podem ter vários significados dentro de suas histórias, sendo comum ter vários tipos diferentes de adversários, fazendo suas distinções através das suas interfaces para fim do jogador compreender qual maneira de abordá-los, criando novas estratégias, variando no sistema de cada jogo.

Ainda existem os personagens que são ao mesmo tempo NPCs e adversários, com jogos nos quais toda sua base se encontra no choque entre os mesmos. Um exemplo é *Undertale* (Toby Fox, 2015), onde a personagem Toriel, além de funcionar como um NPC-guia de tutorial, também é uma “chefe” na qual o jogador enfrenta. Casos de jogos nos quais adversários se tornam personagens jogáveis também ocorrem, como em *Shin Megami Tensei III: Nocturne* (Atlus, 2003), no qual em seus turnos, similarmente aos jogos da franquia *Pokémon* (Game Freak: 1997 - atualmente), é possível de transformar seus inimigos em aliados, os utilizando como mecânica para suas próximas batalhas.

Para finalizar as diferentes tipagens de personagens, é importante analisar brevemente o trabalho de Bob Rehak, que faz uma análise dos avatares em jogos de videogame. Sua pesquisa é importante para compreender a relação entre o jogador e o personagem, porém sua análise focada na teoria receptiva não ajuda na categorização de personagens que este trabalho propõe.

Mas é de interesse ressaltar alguns pontos trazidos por Rehak no seu texto *Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar* (2003), uma vez que o mesmo busca uma explicação da relação entre jogador/jogo por um viés da psicanálise. O autor afirma que

---

(...) jogadores efetivamente existem junto aos seus avatares em uma dialética instável na qual sua heterogeneidade essencial não deveria ser omitida. Jogadores experienciam jogos através do intermediário exclusivo do outro — o avatar —, os ‘olhos’, as ‘orelhas’ e o ‘corpo’ nos quais são componentes de um complexo aparato tecnológico e psicológico<sup>8</sup>. (REHAK, 2003, p. 104, tradução nossa).

A afirmação do autor complementa que há uma relação no sistema entre jogador/jogo. A partir desta, o jogador exerce a agência no mundo do jogo e o jogo é transformado, criando um significado particular. No entanto, Rehak foca apenas na recepção do jogador, enquanto a construção do personagem não é apenas mérito do jogador/observador. Há algo necessário a se dizer sobre a forma na qual o jogo é construído, tendo como ponto de partida o seu design e sua criação, detalhes que partem do desenvolvedor e das *formas de interação* do jogador com o jogo, o que ocasiona no surgimento dos gêneros dos jogos.

Noah-Wardrip Fruin, no seu livro *How Pac-Man Eats* (2020) traz uma base para esta definição. O autor enxerga que videogames são construídos a partir da construção de *lógicas operacionais* e *modelos jogáveis*. As lógicas operacionais são quaisquer comandos e reações que um jogo cria, enquanto os modelos jogáveis são o conjunto de lógicas operacionais que possibilitam o jogo de ser fluido, e assim comunicar com o jogador.

Para exemplificar, seguimos com o ato de pular de Mario em *Super Mario Bros*. São consideradas lógicas operacionais:

1. o apertar do botão para cima;
2. a animação do movimento em que Mario faz para indicar que está pulando;
3. a trajetória do pulo de Mario;
4. a colisão de Mario com um bloco de concreto;
5. a animação ativada através da reação do bloco de concreto;
6. o aparecimento — ou a falta — das moedas inseridas dentro do bloco de concreto;
7. a rota após a colisão de Mario com o bloco de concreto;
8. a colisão de Mario com o chão — ou a falta dele —, resultando em um pulo bem-sucedido ou mal-sucedido.

Enquanto isso, a lógica operacional é a realização de todos os eventos sucedidos consecutivamente com o intuito de construir o *design* de um jogo.

---

<sup>8</sup> Do original “(...) players actually exist with their avatars in an unstable dialectic whose essential heterogeneity should not be elided. Players experience games through the exclusive intermediary of another — the avatar — the ‘eyes’, ‘ears’ and ‘body’ of which are the components of a complex technological and psychological apparatus”.

---

Em *How Pac-Man Eats*, Wardrip-Fruin compreende os gêneros de jogos como a relação entre as lógicas operacionais e os modelos jogáveis — ou seja, o gênero do jogo é definido através da interação entre o jogador e o jogo —, sendo possível recombinais tais relações para fim de surgir novas lógicas operacionais inventivas e novas maneiras de se jogar um jogo, sendo a relação entre jogador/jogo algo essencial para a construção dos personagens. Ou seja, os gêneros de jogos surgem através da relação entre o personagem — o *avatar* definido por Rehak — e o jogador, e como as atitudes do jogador e os modos nos quais o personagem vão alterar no mundo do jogo.

Contudo, pensando na constatação de Huizinga que o jogo tem um laço estreito com a cultura, uma questão surge: a criação de personagens tem alguma relação com culturas diferentes? A estética tradicional do país influencia no jogo produzido? Ou são meras referências cosméticas?

### **Conclusão: o personagem como elemento cultural nos jogos eletrônicos**

Video games fazem parte do ecossistema da cultura da convergência, sendo definida por Henry Jenkins (2006) como “(...) onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor se interagem de maneiras imprevisíveis” (2015, p. 3). Jogos podem trazer referências artísticas e culturais que transcendem os pixels, unindo artes analógicas e computação de última geração e trazendo referências culturais milenares para momentos de distração. O já citado *Ōkami* traz referências da cultura pictórica japonesa,

Mas a construção destes universos vai além destes exemplos. Com a dominação japonesa na arte de fazer videogames, muito de sua cultura foi implementado em seus mundos. A relação do *aqui = agora* da percepção espaço-temporal da cultura japonesa ajuda a compreender o surgimento narrativo/temporal do jogo, sendo uma justificativa plausível para aqueles que enxergam com desconfiança a narratividade de um jogo<sup>9</sup>. Shūichi Katō (2007) relata a ausência de um tempo futuro na construção verbal japonesa, buscando a ênfase no contexto do *momento* em que as coisas acontecem, não tendo tanta

---

<sup>9</sup> No estudo de jogos houve um debate sobre a existência ou ausência de narrativas em jogos. Jesper Juul (2001) pontua que a relação temporal narrativa de jogos não segue padrões da narratologia tradicional, uma vez que a história é construída no momento em que o jogo é jogado. Segundo o autor, a falta de certeza na conclusão das atitudes é um ponto que prova a necessidade de analisar jogos de uma forma que vá além da sua análise literária, buscando uma metodologia lúdica. Entretanto, nos trabalhos posteriores de Juul, o autor já possui uma postura mais moderada, compreendendo que as regras reais de um jogo criam seus universos ficcionais.

importância para aquilo que já se passou — o ditado que “não se entra no mesmo rio duas vezes” é uma boa representação desta postura. Portanto, pensando que os *personagens* com características psicológicas e estruturas narrativas surgiram através da explosão de jogos nipônicos — e sua subsequente dominação mercadológica — nos anos 80, não é exagero pensar que a consolidação narrativa dos jogos traz influências da própria cultura japonesa. Sobre a língua japonesa, Katō afirma que:

Uma das características claras do japonês moderno, pelo menos se comparado com as línguas europeias, é que a sua gramática, mais do que a estruturação do tempo segundo a relação entre o antes e o depois sobre uma linha do tempo, tem a notável tendência de se dirigir para a expressão da reação do falante em relação aos acontecimentos que se sucedem temporalmente. A memória traz os acontecimentos do passado para perto do estado psicológico do falante, e a previsão, os acontecimentos do futuro. O passado deságua no presente do falante, e o futuro do mundo escorre do presente do falante. (KATŌ, p. 67, 2012)

Com o desenvolvimento e consolidação das narrativas através do aspecto lúdico dos videogames criados por produtoras japonesas, os jogos feitos por desenvolvedoras norte-americanas foram cada vez mais se apropriando de estruturas narrativas nítidas no cinema hollywoodiano, com grande ênfase em *cutscenes*, *cinematics* e arcos narrativos pré-estabelecidos, os transformando em experiências narrativas mais concretas, criando uma tradição estética e formal mais ocidental para determinados títulos comparadamente com seus relativos japoneses. É o caso de jogos como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) e *Control* (Remedy Entertainment, 2019), que utilizam dos artifícios da própria linguagem cinematográfica para contar suas histórias — não surpreendentemente, *The Last of Us* é o segundo título de seu estúdio com adaptação para o cinema.

Vale ressaltar que também existem jogos japoneses com ênfase em narrativa, como o já citado *Death Stranding*, enquanto há jogos com grande influência formal dos fliperamas produzidos nos Estados Unidos, como é o exemplo de *Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2* (Activision, 2020) e de toda a cultura de jogos digitais esportivos nos estúdios EA Entertainment (DE PEUTER, DYER-WITHEFORD, 2009). Mas a imersão cultural para determinados jogos e seus gêneros é nítida, como o exemplo dos JRPGs, os RPGs japoneses, como é o exemplo dos títulos da série *Final Fantasy* (Square Enix), que combinam a estética da cultura mangá com os modelos jogáveis de estratégia comuns nos jogos deste gênero. Um de seus jogos, *Final Fantasy VII* (Square Enix, 1997), chegou ao ponto de ter sua adaptação para um filme animado, lançado em 2005 com o nome *Final Fantasy VII: Advent Children*, no qual sua maior ênfase é a narrativa embutida do jogo,

---

uma vez que há uma possibilidade de variação para as narrativas emergentes em jogos<sup>10</sup>, criando um desafio para adaptações de jogos para o cinema. No caso de *Final Fantasy*, a referência à cultura do *anime* e do *mangá* fica nítida no próprio design dos personagens e no roteiro futurista que o jogo apresenta. Entretanto, sua complexidade formal — suas regras e possibilidades de interação delas com o resto do mundo jogável — é a característica com maior destaque do jogo e a franquia como um todo.

Como observado, pode-se afirmar que a tradição da construção de um personagem, com características psicológicas e arcos narrativos, provém muito da dominação industrial japonesa e sua imersão cultural, com sua aproximação à cultura do *mangá*, além da intenção de construir uma narrativa com suas histórias, que dialoga com a própria construção frasal da língua japonesa. Logo, não é errado afirmar que muitos personagens foram construídos a partir de referências culturais japonesas e trazem reflexos de tradições e costumes do país oriental. Outro exemplo é a criação da personalidade dos *Pokémon*. Para além das narrativas e entrando na estética, muitos monstros colecionáveis do jogo têm suas origens em mitos orientais, tendo um destaque para os *Yōkai* do folclore japonês. Um exemplo conhecido é do *Pokémon Froslass*, que no seu verbete da Pokédex no jogo *Pokémon Sword* (Game Freak, 2019) diz que “após uma mulher morrer em uma montanha congelada, seus arrependimentos continuaram. Deles, este Pokémon surgiu. Seu alimento favorito é almas congeladas”. Sua história e design de personagem vão de encontro com o *Yōkai* conhecido como *Yuki-onna* (do original 雪女, com tradução livre para “mulher da neve”), entidade que personifica o frio (ALT e YODA, 2016) e que também costuma “(...) guiar viajantes extraviados, garantindo que eles morram por exposição ao frio ou pelo seu suspiro congelante para ter certeza que eles encontrem a mesma morte, porém fazendo o processo mais rapidamente” (BANE, p. 334, 2012, tradução nossa).

Em conclusão, é possível enxergar uma relação entre a cultura em que o jogo é desenvolvido com a própria construção do personagem. A mudança de pólo do desenvolvimento de jogos para o Japão ajudou na consolidação de compreender jogos como possíveis de construir narrativas complexas, mesmo que hoje em dia há um grande foco em jogos com narrativas cinematográficas produzidos tanto no ocidente quanto no oriente. A diversificação da tipagem de personagens foi possível graças à conquista dos

---

<sup>10</sup> Existem duas narrativas em um jogo: a narrativa embutida, aquela que está dentro do código do jogo; e a narrativa emergente, aquela que o jogador cria a partir do momento em que o jogo é jogado.

gráficos poligonais, possibilitando níveis de imersão e de rompimento distintos, por muitas vezes ajudando na categorização de gêneros nos jogos eletrônicos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen. A Narrative Theory of Games. *In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATION IN DIGITAL GAMES*, 12., 2012, Raleigh; EL-NASR, Magy Seif (org.). **Anais** [...]. Nova York: Association for Computer Machinery, 2012, 1 v.

ALT, Matt; YODA, Hiroko (org.). **Japandemonium Illustrated: The Yōkai Encyclopedias of Toriyama Sekien**. Mineola: Dover Publications, 2016.

BANE, Theresa. **Encyclopedia of demons in world religions and cultures**. Jefferson: McFarland & Company, 2012.

BELLOÏ, Livio. **Le regard retourné: Aspects du cinéma des premiers temps**. Québec, Paris: Nota Bene/Méridiens Klincksieck, 2001.

DE PEUTER, Greig; DYER-WITHEFORD, Nick. **Games of Empire: Video Games and Global Capitalism**. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2015.

JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2010.

KATŌ, Shūichi. **Tempo e Espaço na Cultura Japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KAZUHIKO, Komatsu. **Yōkai Culture: Monsters, Ghosts and Outsiders in Japanese History**. Tóquio: Japan Publishing Industry Foundation of Culture, 2017.

LAUREL, Brenda. **Computers as Theatre**. Boston: Addison-Wesley Professional, 2013.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

LOUGHNANE, Adam. **Japanese Aesthetics**. Disponível em <https://plato.stanford.edu/entries/japanese-aesthetics/>. Acesso 06 jul 2022.

REHAK, Bob. Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar. *In: J. P. WOLF, Mark; PERRON, Mark (org.). The Video Game Theory Reader*. 1. ed. Nova Iorque: Routledge, 2003. p. 103-127.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos: Principais conceitos: Volume 1**. São Paulo: Blucher, 2012.

WARDROP-FRUIIN, Noah. **How Pac-Man Eats**. Cambridge: The M.I.T. Press, 2020.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no Fliperama: Videogames e Luta de Classes**. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

## JOGOS CITADOS

**CONTROL**. Espoo: Remedy Entertainment, 2019, 1 jogo eletrônico.

**DEATH Stranding**. Tóquio: Kojima Productions, 2019, 1 jogo eletrônico.

**DOOM II**. Richardson: id Software, 1994, 1 jogo eletrônico.

**EARTHBOUND**. Quioto: Nintendo, 1994, 1 jogo eletrônico.

**E.T. the Extraterrestrial**. Sunnyvale: Atari, Inc. 1984, 1 jogo eletrônico.

**ŌKAMI**. Osaka: Capcom, 2006, 1 jogo eletrônico.

**PAC-MAN**. Tóquio: Namco, 1980, 1 jogo eletrônico.

**PEGGLE**. Seattle: PopCap Games, 2007, 1 jogo eletrônico.

**PITFALL!**. Santa Mônica: Activision, 1982, 1 jogo eletrônico.

**POKÉMON Sword**. Tóquio: Game Freak, 2019, 1 jogo eletrônico.

**SHIN Megami Tensei III: Nocturne**. Tóquio: Atlus, 2003, 1 jogo eletrônico.

**SPACEWAR!**. Cambridge: Steve Russell, 1962, 1 jogo eletrônico.

**SUPER Mario 64**. Quioto: Nintendo, 1996, 1 jogo eletrônico.

**SUPER Mario Bros**. Quioto: Nintendo, 1984, 1 jogo eletrônico.

**THE Last of Us**. Santa Mônica: Naughty Dog, 2013, 1 jogo eletrônico.

**THE Legend of Zelda**. Quioto: Nintendo, 1985, 1 jogo eletrônico.

**THE Legend of Zelda: Breath of the Wild**. Quioto: Nintendo, 2017, 1 jogo eletrônico.

**TONY Hawk's Pro Skater 1 + 2**. Santa Mônica: Activision, 2020, 1 jogo eletrônico.

**UNDERTALE**. Boston: Toby Fox, 2015, 1 jogo eletrônico.

**WOLFENSTEIN 3D**. Richardson: id Software, 1992, 1 jogo eletrônico.