



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

O USO DE ESTEREÓTIPO COMO FERRAMENTA PARA A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS EM JOGOS DIGITAIS

RAPHAEL BIONDE FARIA

Americana, SP
2016



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

O USO DE ESTEREÓTIPO COMO FERRAMENTA PARA A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS EM JOGOS DIGITAIS

RAPHAEL BIONDE FARIA

rabifa@hotmail.com

Projeto desenvolvido em cumprimento curricular da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da FATEC – Americana, sob a orientação do Prof. Esp. Gustavo Carvalho Gomes de Abreu.

Área: Jogos Digitais

Americana, SP
2016

**FICHA CATALOGRÁFICA – Biblioteca Fatec Americana - CEETEPS
Dados Internacionais de Catalogação-na-fonte**

F236u FARIA, Raphael Bionde
O uso de estereótipo como ferramenta para a criação de personagens em jogos digitais. / Raphael Bionde Faria. – Americana: 2016.
42f.

Monografia (Curso de Tecnologia em Jogos Digitais). - - Faculdade de Tecnologia de Americana – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza.

Orientador: Prof. Esp. Gustavo Carvalho Gomes de Abreu

1. Esteriótipo (Psicologia social) 2. Desenho 3. Jogos eletrônicos I. ABREU, Gustavo Carvalho Gomes de II. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia de Americana.

CDU: 159.922.4

76

Raphael Bionde Faria

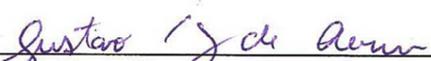
O USO DE ESTEREÓTIPO COMO FERRAMENTA PARA A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS EM JOGOS DIGITAIS

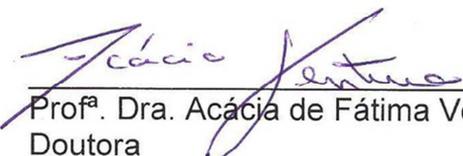
Projeto desenvolvido em cumprimento curricular da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da FATEC – Americana, sob a orientação do Prof. Esp. Gustavo Carvalho Gomes de Abreu.

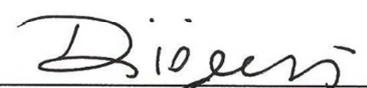
Área: Jogos Digitais

Americana, 6 de dezembro de 2016.

Banca Examinadora:


Prof. Esp. Gustavo Carvalho Gomes de Abreu (Presidente)
Especialista.
Faculdade de Tecnologia de Americana


Prof^a. Dra. Acácia de Fátima Ventura (Membro)
Doutora
Faculdade de Tecnologia de Americana


Prof. Me. Diógenes de Oliveira (Membro)
Mestre
Faculdade de Tecnologia de Americana

Raphael Bionde Faria

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a minha família por todo apoio.

Aos meus amigos por toda ajuda ao longo deste percurso.

Ao meu orientador pela atenção ao trabalho.

DEDICATÓRIA

Aos meus pais e amigos.

RESUMO

Usualmente considerado como algo negativo, os estereótipos podem ser compreendidos como modelos que na área de jogos digitais, podem influenciar o processo de criação de personagens. Compreendendo esse cenário, esse trabalho tem como objetivo avaliar a utilização de estereótipos enquanto ferramenta de criação de personagens em jogos digitais. Para isso, realizou-se uma pesquisa de campo que teve 39 participantes que responderam um questionário que investigava a compreensão sobre estereótipo e as principais características atribuídas a um guerreiro bárbaro, tipo de personagem escolhido como referência. Os resultados indicaram que a maior parte dos participantes compreendia estereótipo como modelo ou padrão e ao enunciar as características de um guerreiro bárbaro trouxeram concepções semelhantes a personagens já existentes, o que contribuiu para a criação de um personagem clichê. Assim, destaca-se que o uso de estereótipos pode ser útil na criação do personagem, se tomado no momento inicial de elaboração, como ponto de partida para o projeto.

Palavras chaves: estereótipos; design de personagem; jogos digitais.

ABSTRACT

Usually considered negative, stereotypes can be understood as models that in the area of digital games, can influence the process of creating characters. Understanding this scenario, this work aims to evaluate the use of stereotypes as a tool for creating characters in digital games. For this, a field research was carried out that had 39 participants who answered a questionnaire that investigated the understanding on stereotype and the main characteristics assigned to a barbarian warrior, type of character chosen as reference. The results indicated that the majority of the participants understood stereotype as a model or pattern and when enunciating the characteristics of a barbarian warrior they brought similar conceptions to existing characters, which contributed to the creation of a cliché character. Thus, the use of stereotypes can be useful in the creation of the character, if taken at the initial moment of elaboration, as starting point for the project.

Keywords: *stereotypes; character design; digital games.*

Sumário

1	INTRODUÇÃO.....	12
2	DESIGN DE PERSONAGEM	14
3	ESTEREÓTIPO	23
4	MÉTODO	29
5	RESULTADOS	31
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
	REFERÊNCIAS.....	46

Lista de Figuras

Figura 1 - Exemplo de circunflexo.	20
Figura 2 - Exemplo de circunflexo de personagens.	21
Figura 3 - Exemplo de silhueta do personagem Mario (Mario World).	22
Figura 4 - Exemplo de silhueta no personagem Ezio (Assassin's Creed 2).	22
Figura 5 - Exemplo de tipo móvel ou estereótipo.	23
Figura 6 - Exemplo de tipo móvel ou estereótipo.	24
Figura 7 - Exemplo de página impressa por meio da estereotipagem.	24
Figura 8 - Gráfico das respostas de quantas pessoas sabem o que é estereótipo. ...	31
Figura 9 - Personagem do jogo Diablo 2 (lançado em 2000).	34
Figura 10 - Kratos personagem principal do jogo God of War (lançado em 2009). ...	35
Figura 11 - Ax Battler personagem do jogo Golden Axe (lançado em 1989).	35
Figura 12 - Personagem do jogo Gauntlet (lançado em 2014).	36
Figura 13 - Personagem do jogo Torchlight (lançado em 2009).	36
Figura 14 - Personagem do jogo Clash of Clans (lançado em 2012).	37
Figura 15 - Conan, o Bárbaro (filme da década de 80).	37
Figura 16 - Rollo personagem da série Viking (lançada em 2013).	38
Figura 17 - He-man (desenho animado da década de 80).	38
Figura 18 - História em quadrinhos do Conan (lançada na década de 70).	39
Figura 19 - Gráfico para obter a aparência física do personagem.	40
Figura 20 - Gráfico para obter a vestimenta do personagem.	41

Figura 21 - Gráfico para obter as armas do personagem.....	41
Figura 22 - Estudo de silhueta do personagem desenvolvido.....	42
Figura 23 - Personagem desenvolvido.....	43
Figura 24 - Espada desenvolvida.....	44
Figura 25 - Machado desenvolvido.....	44
Figura 26 - Escudo desenvolvido.....	44

1 INTRODUÇÃO

Com o sucesso dos primeiros jogos digitais, através dos fliperamas na década de 60, o número de jogos digitais aumentou muito com o passar dos anos. Schuytema (2008 p.7) explica que: “Um game é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitado por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final”. O autor considera que:

As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a “alma do game”. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do game (SCHUYTEMA, 2008, p.7).

Em outras palavras, um jogo digital é constituído por uma jornada divertida, composta por regras que é percorrida pelo jogador e não só pela conclusão do mesmo. Ao observar com mais atenção para a palavra “jornada”, pode-se interpretá-la no ramo de jogos como “*gameplay*”; Schuytema (2008) esclarece que todo o percurso que o jogador faz do começo ao fim do jogo pode ser chamado de *gameplay*.

Os personagens são elementos que compõem um jogo, e será por meio deles que o jogador percorrerá a jornada proposta. A área responsável pela criação dos personagens é usualmente conhecida como “*character design*”, ou seja, um ramo da ilustração que se dedica a criação de personagens para animação, jogos digitais, histórias em quadrinhos, mascotes e etc.

Segundo a Oxford University Press (2001, p. 387) *design* significa projeto enquanto personagem, segundo a definição de Perez (2010, p.1) é uma palavra de

etimologia francesa que significa uma pessoa fictícia sendo interpretada por uma pessoa real.

Com o avanço e a criação de novas mídias narrativas, o significado de personagem estendeu-se não só pela interpretação de uma pessoa por outra, mas também a representação de outros seres, como animais e objetos inanimados. Assim, a área de *design* de personagem representa o desenvolvimento de um projeto de um personagem que será desenvolvido para um jogo, livro, desenho animado, etc.

Na hora do desenvolvimento do personagem, o ilustrador utiliza diversos conceitos para sua criação, por exemplo: semiótica, arquétipos e estereótipos. Este último item é bem peculiar, pois popularmente, entende-se que estereótipo é um sinônimo de generalização, preconceito, modelo, usualmente, algo negativo.

Ferreira (2009, p.377) explica que estereotipia é: “Processo pelo qual se duplica uma composição tipográfica, transformando-a em fôrma compacta, mediante moldagem de uma matriz”. Por isso, entender que estereótipo é um modelo está correto, já que estereotipar é copiar a partir de uma matriz.

Dentro desse cenário, esse trabalho tem como objetivo avaliar a utilização de estereótipos enquanto ferramenta de criação de personagens em jogos digitais. Para isso, apresenta dois capítulos teóricos em que discorre sobre o processo de criação de personagens e o conceito de estereótipos. No capítulo seguinte, apresenta a pesquisa de campo realizada que buscou compreender a compreensão dos participantes sobre estereótipos, além de criar um personagem de guerreiro bárbaro e suas armas, apoiado nas principais concepções trazidas pelos participantes. Por fim, o capítulo de considerações finais apresenta as contribuições do trabalho para a área estudada.

2 DESIGN DE PERSONAGEM

Os ilustradores se dedicam cada vez mais na criação de personagens que conservem a narrativa. Já que inúmeras vezes, o personagem é a chave para o sucesso ou fracasso do produto independente da mídia, podendo arrecadar milhões.

Comumente, verifica-se que as pessoas se sentem fascinadas com algum personagem. O que pode ocasionar esse fascínio, é muitas vezes, a aparência física, vestimenta e até mesmo a história do personagem e sua personalidade. Tendo isso como base, é de extrema importância o processo de criação de um personagem, sendo fundamental, o profissional avaliar o que irá compô-lo.

Para a criação de um personagem, Seegmiller (2008) esclarece que o desenvolvimento de um personagem não é diferente dos outros trabalhos metodológicos, já que quando se cria um método de trabalho, pode-se beneficiar o desenvolvedor com a organização do trabalho desde o começo ao fim. Outro aspecto levantado pelo autor é que quando um personagem é criado sem um método, é praticamente o mesmo que remar em círculos com um barco, já que quando se cria um personagem se só rabiscarmos o papel aleatoriamente com ideias sem nenhuma direção, ou seja, sem chegar em lugar algum.

Na tentativa de desenvolver um processo de criação de personagens de um jogo, Cordeiro et al. (2006) define que o mesmo pode ser dividido em duas partes. Na primeira parte, constitui-se o *design* propriamente dito dos personagens, onde são definidos os perfis dos personagens com base nos atributos e características retirados do roteiro e futuramente ganharão formas através da arte conceitual do jogo, definida como o *concept art*. Na segunda parte do desenvolvimento, realiza-se a modelagem, seja ela 3D ou 2D, esta etapa é onde o personagem ganha

acabamento já no meio digital, no qual será animado com base em suas características, já definidas na primeira etapa.

Para auxiliar o desenvolvimento da primeira etapa, Seegmiller (2008) aconselha a utilização das seguintes perguntas, algo que podemos chamar de *briefing*:

- Como o personagem será usado?

É preciso saber se o personagem será um *Non-Player Character* (NPC) que é um personagem que o jogador não irá controlar durante o jogo, ou se ele será um personagem jogável. Mesmo que ele seja um NPC ainda sim é relevante saber qual a importância que ele terá, por exemplo: se será um personagem de plano de fundo só para preencher o cenário ou se ele será um personagem que irá interagir com jogador, pois o nível de detalhes será diferente de um para o outro.

- Como o personagem será exibido? O personagem será simples ou complexo?

Também é preciso saber qual o tipo de mídia no qual o personagem irá aparecer. Se o jogo será feito para console, computador ou ainda para smartphone, o nível de qualidade da imagem pode mudar, então não adianta criar um personagem com muito detalhe. Se o jogo irá possuir uma cena, o nível de detalhe do personagem para uma cena é maior do que ele apresenta durante o jogo. Além disso, muitas vezes os modelos de um jogo 3D são renderizados como imagem para serem utilizados no material publicitário.

- Qual o tamanho do personagem com relação aos outros?

Saber o tamanho de cada personagem em um jogo é importante ainda mais se for para um jogo 3D, já que a quantidade de polígonos utilizados será diferente e o tamanho das texturas também. Embora ainda esteja na fase de projeto, é importante

saber que o personagem poderá necessitar de mais processamento para ser criado durante o jogo devido a seu tamanho.

- O personagem será animado? Quanto movimento o personagem terá?
Como ele será animado?

Alguns NPC's que aparecem muitas vezes eles só ficam parado ou possui pouca animação e até mesmo o personagem que será jogável, o nível de *design* para cada um será diferente. Dependendo de como ele será animado, é preciso obter informações do responsável pela animação sobre o que é necessário ter no *design*.

- O personagem será visto por quais ângulos?

Se o personagem que será criado for para um jogo 2D, apenas um lado dele irá aparecer por vez, mesmo que ele apareça em diferentes ângulos, já um personagem para um jogo 3D provavelmente será visto por todos os lados.

- O personagem estará perto o suficiente para ver expressões faciais?

Para um jogo 3D será preciso saber se o personagem será visto bem de perto, pois muitas vezes só uma textura resolve, mas as vezes é preciso criar polígonos.

- O personagem necessitará falar?

Um personagem que fala necessitará de mais geometria do que um que não fala, ele necessitaria de uma boca com articulações. O responsável pela modelagem necessitará de uma visão clara de como terá que ser feito.

- Qual o nível de detalhamento necessário para o personagem?

Nos jogos mais antigos as mãos dos personagens eram representadas por blocos e quando um personagem segurava um objeto, o mesmo era modelado como parte da mão dele, porém nos jogos mais atuais as mãos dos personagens possuem

articulações. É preciso saber se o personagem será realista, estilizado, surreal, pois cada um tem um nível de detalhe a ser utilizado.

- A quem o personagem necessita apelar visualmente?

Conhecer o público alvo que o personagem será destinado é de extrema importância em sua criação, pois é a partir deste conhecimento que será possível definir o nível de detalhe dos personagens, uma vez que o público infantil não notará a quantidade de detalhes do personagem, já o público mais adulto irá.

Após o desenvolvimento do *briefing*, no qual se adquire todas as informações iniciais necessárias para o desenvolvimento do personagem e o projeto de criação foi definido, inicia-se a segunda etapa do projeto denominada de desenvolvimento artístico do personagem.

Para auxiliar a segunda etapa, Schell (2008, p314) apresenta nove instruções que auxiliam na construção de um jogo, que devem ser estudadas na hora do desenvolvimento de um ou mais personagens:

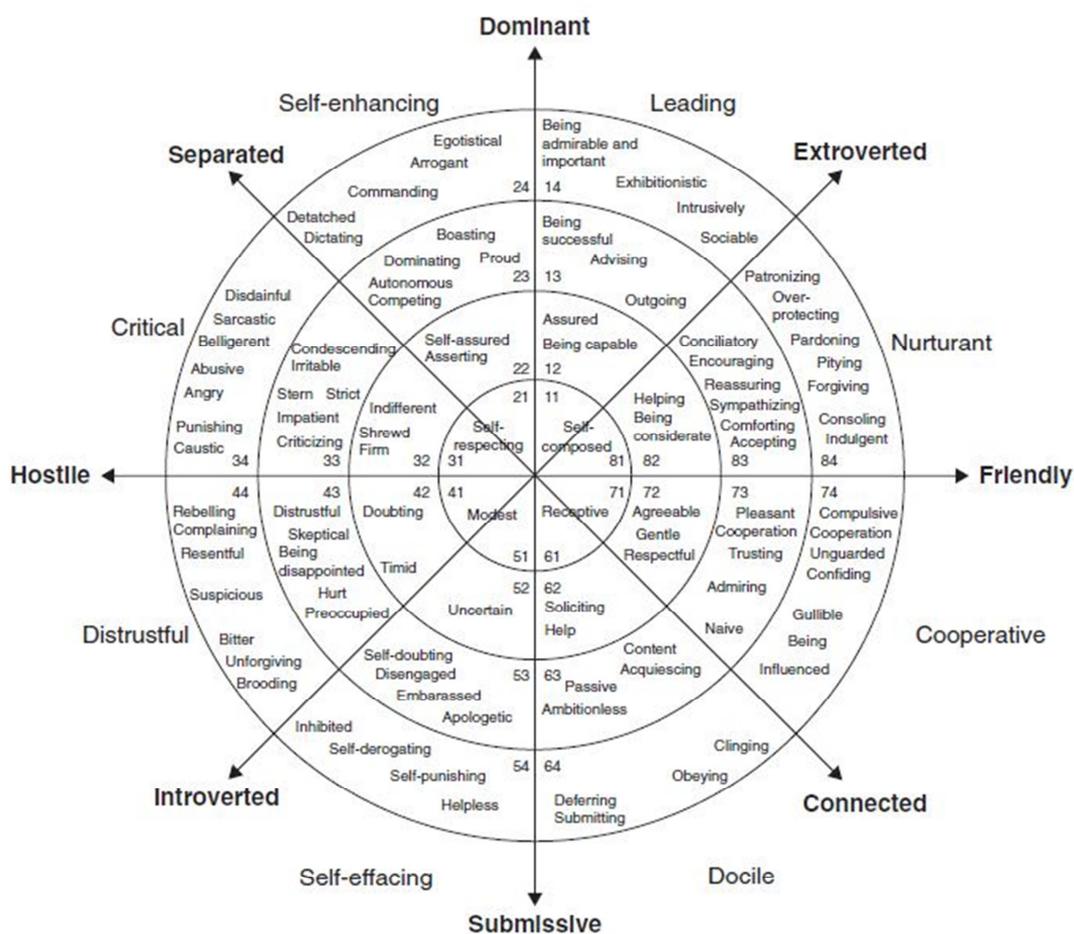
- Listar as funções do personagem: listar as funções que cada personagem deverá ter, para que tenha melhor visualização da existência de cada um;
- Usar e definir a personalidade do personagem: detalhar a personalidade de cada personagem que direcionará as ações e comportamento de cada um;
- Usar um circunplexo¹ interpessoal: utilizar um gráfico para medir o nível que o personagem se relacionará com outro (Figura 1);
- Usar uma rede/teia de personagens: basicamente é o mesmo que o circunplexo interpessoal, só que agora é como um personagem pensa do outro (Figura 2);
- Utilizar status: aqui será definido quem terá mais status;
- Usar o poder da voz: a voz humana tem a capacidade de atingir níveis profundos do subconsciente;

¹são relações interpessoais.

- Usar o poder da face: o cérebro humano tem capacidade de interpretar facilmente uma expressão facial;

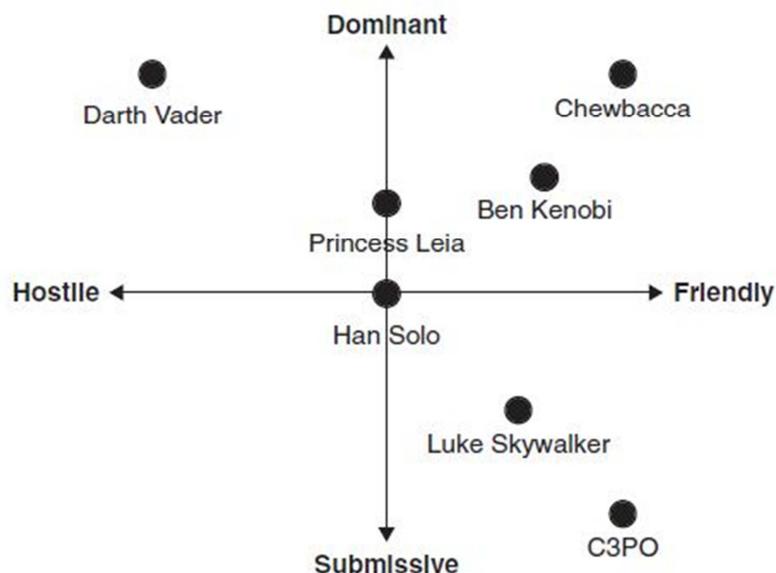
- Histórias poderosas transformam personagens: não é uma regra, mas transformar o personagem ao longo da história é uma boa ideia, seja fisicamente ou em sua personalidade;
- Evite o vale misterioso: pessoas tendem a rejeitar algo diferente, ou que foge muito do padrão.

Figura 1 - Exemplo de circunplexo.



Fonte: Schell (2008, p347)

Figura 2 - Exemplo de circunplexo de personagens.



Fonte: Schell (2008, p347)

Após a finalização da criação artística do personagem, Seegmiller (2008) sugere que o ilustrador faça as seguintes perguntas, para ter conhecimentos se seu *design* está correto:

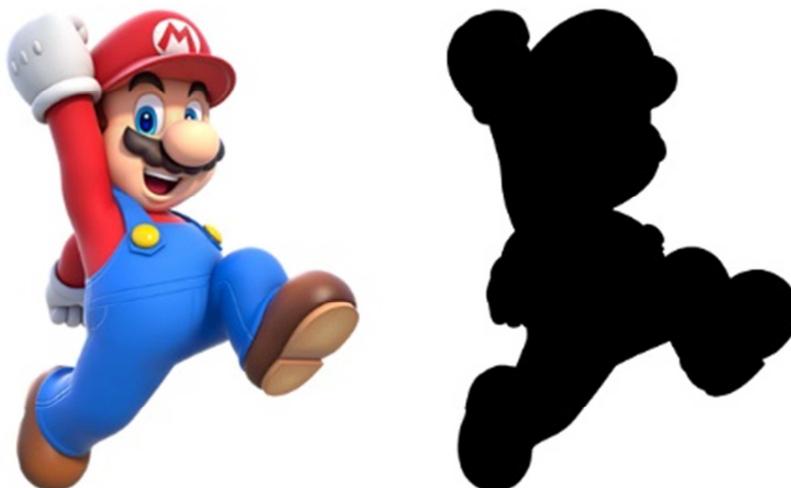
- O personagem consegue sustentar a si próprio se retirado de seu ambiente?

É preciso ter o conhecimento se é possível entender o que é o personagem fora do seu ambiente. Por exemplo, se foi criado um herói ou vilão, ao mudar o ambiente, o contexto que eles se encontram ainda é possível entender que o vilão continua aparentando ser mau e o herói, bom.

- A silhueta ou perfil do personagem é reconhecível por si próprio?

Um personagem que possui uma silhueta facilmente reconhecível é visualmente mais forte. Ao ver a silhueta de um personagem, se ela beneficiar a percepção do personagem, então o *design* está correto, conforme apresentado nas figuras a seguir, sendo a Figura 3 um desenho mais estilizado e a Figura 4 mais realista.

Figura 3 - Exemplo de silhueta do personagem Mario (Mario World).



Fonte: <http://wreckitralph.wikia.com/wiki/Mario>

Figura 4 - Exemplo de silhueta no personagem Ezio (Assassin's Creed 2).



Fonte: <http://photoscapebrushes.blogspot.com.br/2011/08/assassins-creed-brotherhood.html>

3 ESTEREÓTIPO

Popularmente, entende-se que estereótipo é um sinônimo de generalização, modelo ou rótulo, sendo comumente visto, como algo ruim. Martins (1996, p.263) define estereotipar como: “reproduzir uma composição tipográfica por meio de fôrmas nas quais se derramem um metal fundido”. Ferreira (2009, p.377) explica que estereotipia é “Processo pelo qual se duplica uma composição tipográfica, transformando-a em fôrma compacta, mediante moldagem de uma matriz”.

Em outras palavras, estereótipo surge no meio da impressão, já que estereótipo ou também chamado de “tipo móvel” é um pedaço de metal com uma letra gravada nele, que será utilizada para reproduzir esta letra diversas vezes, como pode ser conferido nas figuras abaixo (Figuras 5,6 e 7).

Figura 5 - Exemplo de tipo móvel ou estereótipo.



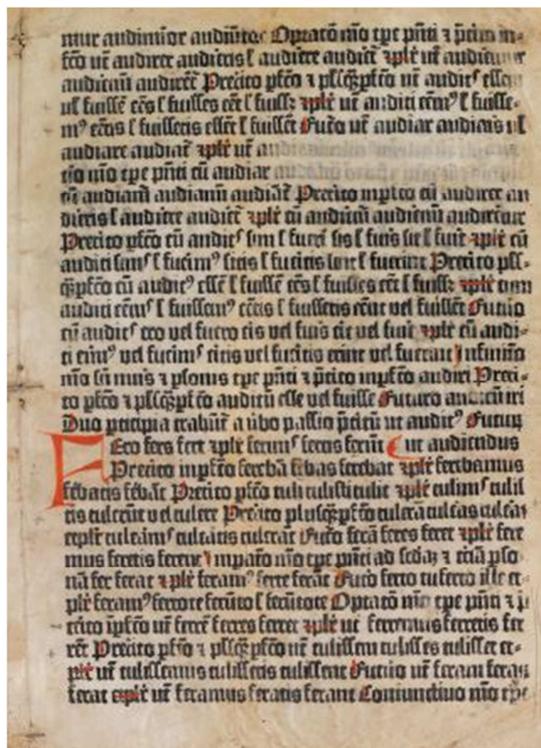
Fonte: <http://www.rafaelhoffmann.com/aula/mpi1.html>

Figura 6 - Exemplo de tipo móvel ou estereótipo.



Fonte: <http://www.rafaelhoffmann.com/aula/mpi1.html>

Figura 7 - Exemplo de página impressa por meio da estereotipagem.



Fonte: <http://www.rafaelhoffmann.com/aula/mpi1.html>

Deste modo, entender que estereótipo é um modelo está correto, já que estereotipar é copiar a partir de uma matriz. Porém com o tempo, essa palavra deixou de ser utilizada apenas no meio da impressão, passando a ser utilizada para nomear de forma generalizada como uma pessoa é ou deve ser. Por exemplo, dizer que rosa é cor de menina ou mulher bonita tem que ser magra. Pode-se dizer que esses são exemplos claros de estereótipo, nos quais se pode traduzir a palavra estereótipo nesse primeiro exemplo como rótulo, já que a cor não define o gênero da pessoa. No segundo, pode-se entender estereótipo como modelo generalizado, pois as mulheres que não são magras também são bonitas.

Atualmente, o uso de estereótipos está muito vasto, pois sempre tentam de alguma forma generalizar algo ou alguém. Segundo Ricken (2013), isso deve-se a um legado que herdado da antiga burguesia que condenava quem possuía alguma ideia inovadora, já que estimulavam a condecoração do individualismo. O autor ainda levanta que após um tempo a Sociologia retoma o assunto (estereótipo) para identificar classes sociais, por exemplo: negros, roqueiros, funckeiros, judeus, latinos, etc. Assim, os estereótipos deduzem os atributos dos indivíduos, como: aparências, opção sexual, status financeiro e até mesmo o modo de agir; porém remetendo a algo preconceituoso.

De acordo com Lopes (2009), quando existe uma situação de desconforto social, por exemplo, ao entrar em um lugar com pessoas totalmente desconhecidas e é necessário interagir com elas; cria-se uma espécie de base sobre o que esperar que essas pessoas possam fazer, o que possibilita a preparação, de alguma forma, perante as possíveis atitudes desses indivíduos.

Em um cenário como o descrito acima, o estereótipo condiciona o olhar antes mesmo que seja possível avaliar algo que foi visto. De acordo com Lippmann

(2008), quando nosso conjunto de estereótipos está bem fixado, nossa atenção é chamada por fatos que o apoiam, evitando o que os contradizem. O autor também ressalta que na maior parte dos casos, nós fazemos o contrário do que seria normal, assim, definimos antes de ver, onde o usual seria ver para então definir.

Quando dialogasse sobre os estereótipos não devesse deixar de mencionar os arquétipos, assim como o estereótipo está fixado em nossa cultura, os arquétipos estão fixados em uma espécie de inconsciente coletivo, conforme explica Jung (2012). A camada mais superficial do inconsciente é definida como o inconsciente pessoal, já a camada mais profunda que não possui interferência das experiências pessoais do indivíduo, sendo assim, inata. Esta camada mais profunda é denominada pelo autor de inconsciente coletivo, pois não há interferência da experiência pessoal, sendo constituída de conteúdo e modos de comportamento que são os mesmo em cada indivíduo. Os conteúdos presentes no inconsciente coletivo são definidos como arquétipos, ou seja, um “tipo genérico” já definido, sendo os estereótipos, as características de cada tipo.

São esses arquétipos, de certo modo universais, que estão presentes em nossa cultura por meio de histórias e tipos de personagem que existem na arte, literatura, filmes e atualmente nos *games* (NOVAK, 2011). Jung (2002) estudou os arquétipos, destaca-se 5 tipos, sendo eles: Eu, Sombra, Persona, Anima e Animus. O Eu representa quem realmente cada pessoa é, toda sua personalidade e seu jeito de ser que é completamente oposto da Sombra, em outras palavras, o Eu é oposto da Sombra e vice-versa. A Persona é um tipo de “máscara”, usando este comparativo das antigas peças teatrais onde os atores usavam máscaras para interpretarem outra pessoa, que o indivíduo usa para entrar padrões estabelecidos

pela sociedade. A Anima seria o lado feminino que está presente no homem e o Animus por sua vez é o lado masculino que está presente nas mulheres.

Além dos 5 tipos de arquétipos citados anteriormente estudados por Jung, quando é falado sobre histórias sejam elas para livros, animações/filmes ou *games*, existem mais tipos de arquétipos conforme destaca Novak (2011). Esses arquétipos “[...] são usados em todos os meios de entretenimento para reforçar a conexão com o público com a história”. Esses arquétipos são:

- Herói

O herói é o personagem que centraliza toda a história, em outras palavras, é o protagonista da trama. Dentro de um game, é com ele que o jogador percorre o jogo, o herói é o oposto da sombra.

- Sombra

A sombra como dito anteriormente é o oposto do herói, desta forma ela seria o antagonista da trama, no game é representado pelo vilão mais difícil de se derrotar que normalmente aparece no fim do jogo, mas podendo aparecer em outros momentos.

- Mentor

O mentor é o responsável por guiar o herói em sua jornada, normalmente ele é mais velho que o herói e é através dele que o herói recebe as primeiras informações necessárias para começar sua jornada.

- Aliados

São responsáveis por ajudar o herói em sua trajetória, geralmente eles compartilham objetivo (derrotar a sombra). Eles costumam aparecer em situações difíceis de serem realizadas apenas pelo herói.

- Guardiã

O guardião é responsável por bloquear o progresso do herói, até que ele se mostre apto de continuar, nem sempre este arquétipo aparece “fisicamente” na história, já que ele pode ser muitas vezes um bloqueio mental que o próprio herói possui como o medo, indecisão. Em outras ocasiões, o guardião acaba sendo um laçao, um servo da sombra.

- Trapaceiro

Os trapaceiros são personagens neutros na história que simplesmente gostam de criar confusão, muitas vezes elas podem causar grande dano no herói, ou apenas são brincalhões. O trapaceiro pode ser até a própria sombra ou algum aliado.

- Mensageiro

O mensageiro é responsável por mudanças na história e fornecem informações ao herói. Muitas vezes, a mudança que eles causam é o próprio incentivo ao herói de continuar sua jornada.

Cada arquétipo está carregado de certas características físicas e psicológicas provenientes do inconsciente coletivo. Quando alguém pensa em um herói, esse normalmente é visualizado com uma pessoa carismática, sorridente e que todos podem confiar e depositar suas esperanças. Já um vilão, sendo a sombra, o oposto, será visto como um personagem obscuro, que todos desejam estar a distância e temem. Percebe-se assim que há um certo mapeamento de características, que pode ser utilizado para a construção de um personagem para qualquer fim.

4 MÉTODO

A fim de avaliar a utilização de estereótipos enquanto ferramenta de criação de personagens em jogos digitais realizou-se uma pesquisa de campo com o intuito de investigar o que os participantes entendem como estereótipo e as principais características atribuídas a um guerreiro bárbaro, informações essas tomadas posteriormente, como base para elaboração do personagem.

Participaram 39 pessoas que responderam o questionário disponibilizado online e divulgado através das redes sociais, no período de 16/05/2016 a 13/06/2016. O questionário foi composto pelas questões apresentadas abaixo:

- Você sabe o que é estereótipo?

() Sim () Não

- Se a resposta anterior foi “Sim” explique e exemplifique.

- Marque as características físicas de um guerreiro bárbaro:

- Fraco
- Forte
- Alto
- Baixo
- Cabelo comprido
- Cabelo curto
- Careca
- Magro
- Obeso
- Atlético

- Marque as armas usadas por um guerreiro bárbaro:

- Espada
- Faca/Adaga
- Escudo
- Lança
- Machado
- Martelo
- Arco e Flecha

- Marque o tipo de vestimentas e armaduras usadas por guerreiros bárbaros:

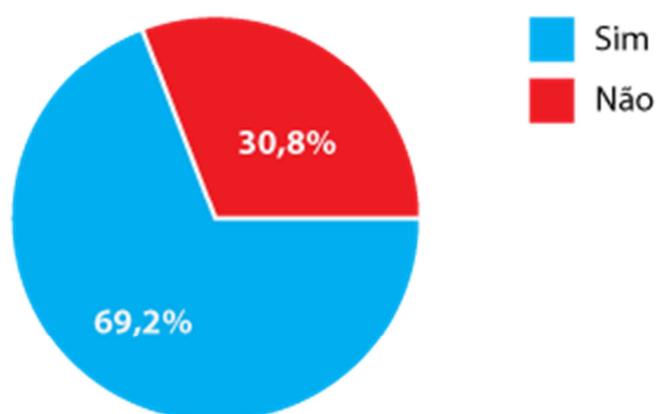
- Simples com pele de animal e armadura forte (pesada) em partes do corpo
- Simples com pele de animal e armadura fraca (leve) em partes do corpo
- Simples com couro e armadura forte (pesada) em partes do corpo
- Simples com couro e armadura fraca (leve) em partes do corpo
- Simples com pele de animal e sem armadura
- Simples com couro e sem armadura

Após, as respostas dos participantes serem organizadas, realizou-se a criação de um personagem, no caso um guerreiro bárbaro, acompanhado de sua vestimenta e armas a fim de complementar a análise sobre o uso de estereótipos na criação de personagens.

5 RESULTADOS

Após o levantamento das respostas obtidas no questionário, os dados foram convertidos em gráficos para melhor compreensão dos mesmos. Na parte do questionário que abordava a compreensão dos participantes sobre estereótipo, observa-se que 69,2% afirmaram saber o significado de estereótipo, enquanto 30,8% não sabiam, conforme ilustrado na Figura 8.

Figura 8 - Gráfico das respostas de quantas pessoas sabem o que é estereótipo.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Avaliando as respostas dos participantes que responderam “Sim” no questionário, pode-se afirmar que de forma geral, esse grupo considera o estereótipo como modelo/padrão criado pela sociedade. A minoria das respostas constitui-se apenas de exemplos sem a explicação, porém destaca-se que esses exemplos de certa forma já expressam a opinião destas pessoas com relação a palavra abordada. Apresenta-se abaixo as respostas dos entrevistados:

- “Padrões criados pela sociedade para julgar alguém sem conhecer.”

- “Conan.”
- “São aparências, roupas, cultura e etc.”
- “Set de qualidades e detalhes que são encontrados em um grupo específico.”
- “Pressupostos sobre determinada pessoa.”
- “Imagem preconcebida de determinada pessoa, coisa ou situação.”
- “São características e/ou atributos pressupostos em um indivíduo ou grupo. Exemplo: As bruxas (clássicas) têm verrugas no rosto e chapéu pontudo.”
- “Estereótipo seria a imagem que fazemos de alguém de acordo com alguma(s) característica(s) dela. Ex. Se o homem usa camiseta cor-de-rosa ele é gay.”
- “Estereótipo é a imagem preconcebida de determinada pessoa, coisa ou situação.”
- “É um modelo pré-concebido de algum grupo de pessoas. Como por exemplo os Vikings, todo mundo tem um modelo deles em sua mente.”
- “A forma como imaginamos que as pessoas devam ser.”
- “São generalizações que as pessoas fazem sobre as características ou comportamentos dos outros. Por exemplo: Beleza (a maioria das pessoas acha que ser bonito é estar dentro do peso).”
- “Características físicas, traquejos.”
- “Tipo.”
- “Algo que as pessoas tomam como certo quando ouvem alguma palavra.”
- “Estereótipo são os comportamentos e características de um indivíduo.”

- “Modo que você enxerga outra pessoa.”
- “É algo que julgamos saber baseado em algum modelo com características semelhantes, por exemplo dizer que todo usuário de drogas é vagabundo, violento e ladrão.”
- “Um perfil.”
- “É uma forma de generalizar um grupo, tribo ou estilo de pessoas por uma ou mais características.”
- “Generalizações baseadas em características do indivíduo. Ex: Loira burra.”
- “São características pré-estabelecidas sobre algo.”
- “Estereótipo é algo preconcebido de alguma coisa.”
- “Por exemplo falar que somente mulheres de cabelo comprido são bonitas e as de cabelo curto não.”
- “É uma ideia de como uma pessoa de um nicho específico terá a sua aparência.”
- “Características de um tipo por um senso comum, mesmo que na sua maioria não sejam verdades.”

Como pode ser observado na Figura 8, nem todas as pessoas sabem o que significa estereótipo, mas, sabem como é um guerreiro bárbaro, pois, todas responderam a parte em que questionava sobre a aparência do guerreiro. Tal acontecimento deve-se provavelmente ao fato de que essas pessoas já possuem um modelo (estereótipo) de como deve ser um guerreiro bárbaro, construído a partir de filmes, seriados, desenhos animados, jogos e até mesmo histórias em

quadrinhos. Apresenta-se a seguir exemplos de personagens veiculados pelas diversas mídias.

Figura 9 - Personagem do jogo Diablo 2 (lançado em 2000).

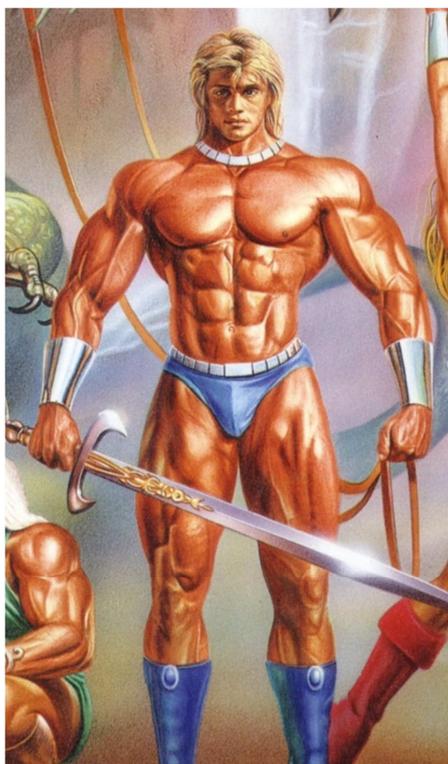


Fonte: <http://www.d2tomb.com/barbarian.shtml>

Figura 10 - Kratos personagem principal do jogo God of War (lançado em 2009).



Fonte: <http://www.poeghostal.com/2009/09/review-kratos-god-of-war-neca.html>
Figura 11 - Ax Battler personagem do jogo Golden Axe (lançado em 1989).



Fonte: <https://www.icaryon.com/beatem-all-consoles>

Figura 12 - Personagem do jogo Gauntlet (lançado em 2014).



Fonte: <http://blog.us.playstation.com/2015/07/07/gauntlet-slayer-edition-coming-to-ps4-this-summer/>

Figura 13 - Personagem do jogo Torchlight (lançado em 2009).



Fonte: <http://www.runicgamesfansite.com/downloads.php?do=file&id=542>

Figura 14 - Personagem do jogo Clash of Clans (lançado em 2012).



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/350084571008545644/>
Figura 15 - Conan, o Bárbaro (filme da década de 80).



Fonte: <https://opipoqueiro.wordpress.com/2011/09/22/a-sobrancelha-de-conan-e-o-menor-de-seus-problemas/>

Figura 16 - Rollo personagem da série Viking (lançada em 2013).



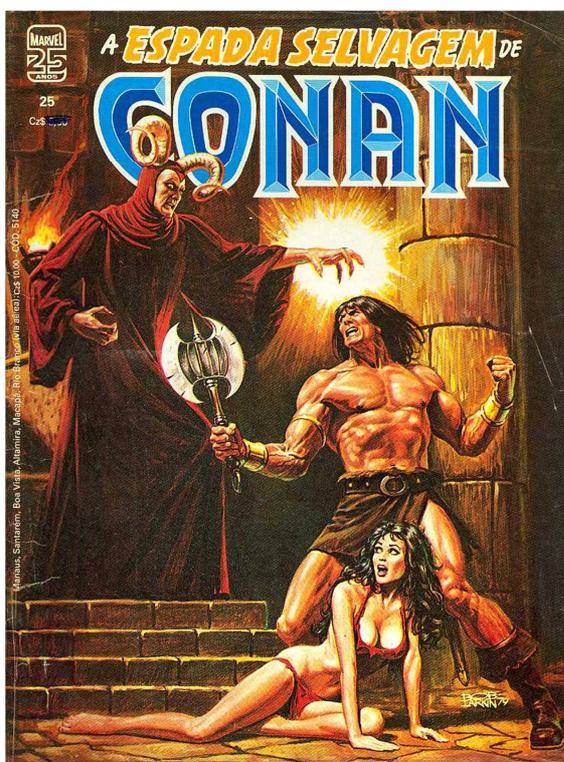
Fonte: http://ihdwallpapers.com/rollo_vikings_season_2_tv_series_2014-wallpapers.html

Figura 17 - He-man (desenho animado da década de 80).



Fonte: <http://pipopca.blogspot.com.br/2012/07/novo-filme-do-he-man-tem-candidato.html>

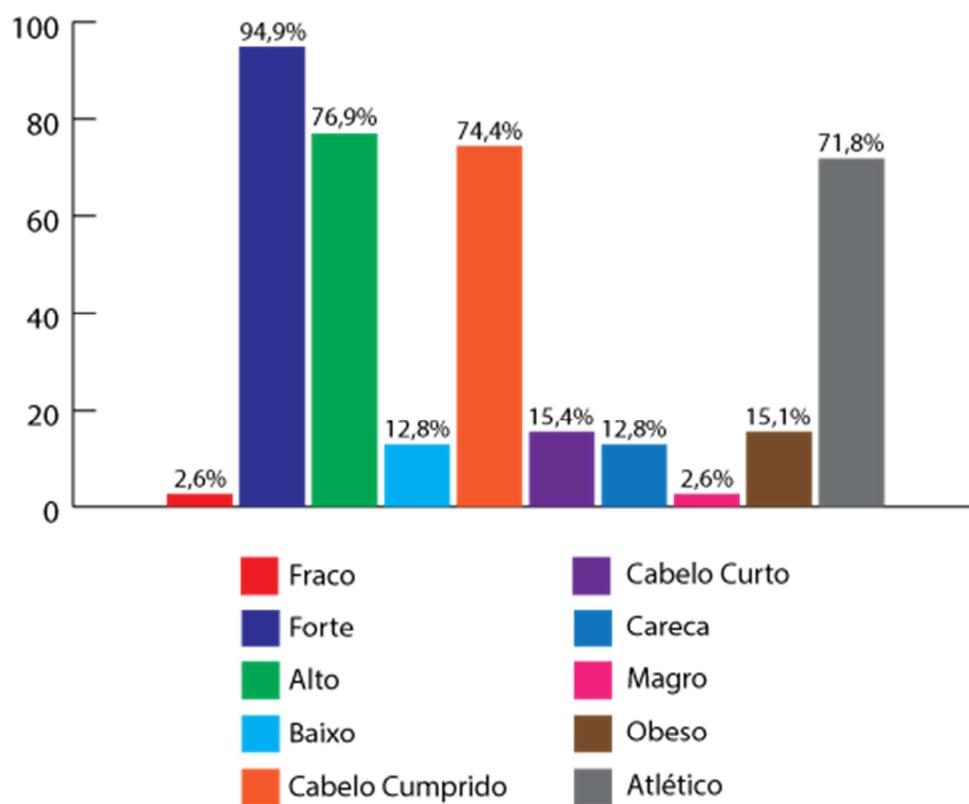
Figura 18 - História em quadrinhos do Conan (lançada na década de 70).



Fonte: <http://gibihouse.xpg.uol.com.br/abril/marvel/conan/esc/esc01.html>

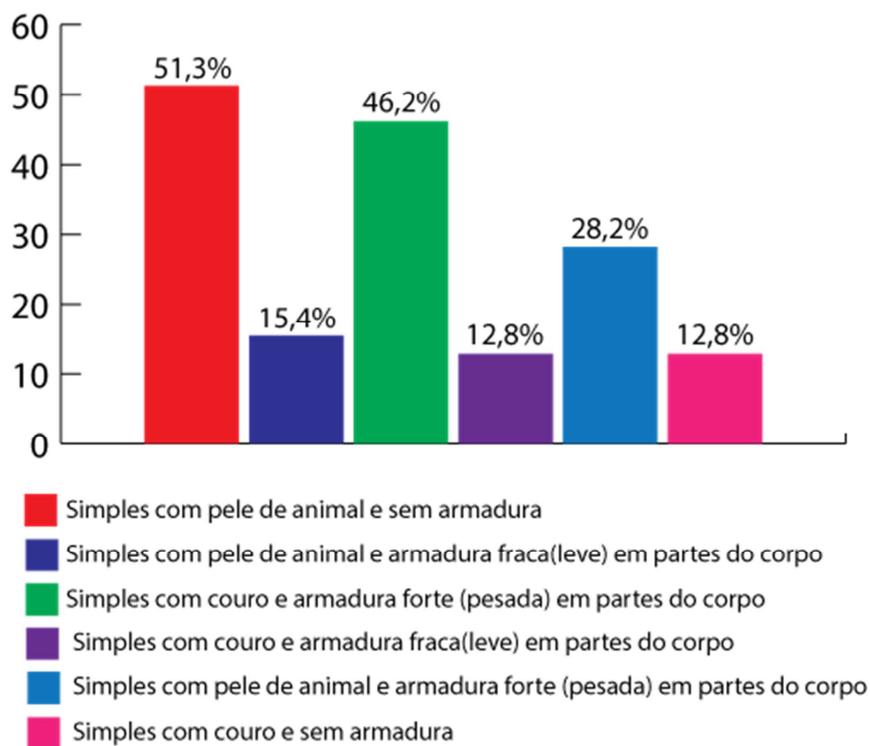
Ao serem questionados sobre a aparência de um guerreiro bárbaro, os participantes indicaram em sua grande maioria que ele deveria ser forte, alto, atlético e deveria possuir cabelo cumprido (Figura 19). Em relação a vestimenta, assinalaram que deveria usar pele de animal e não possuir armadura (Figura 20), enquanto no quesito armas indicaram que deveria usar uma espada, um escudo e um machado (Figura 21).

Figura 19 - Gráfico para obter a aparência física do personagem.



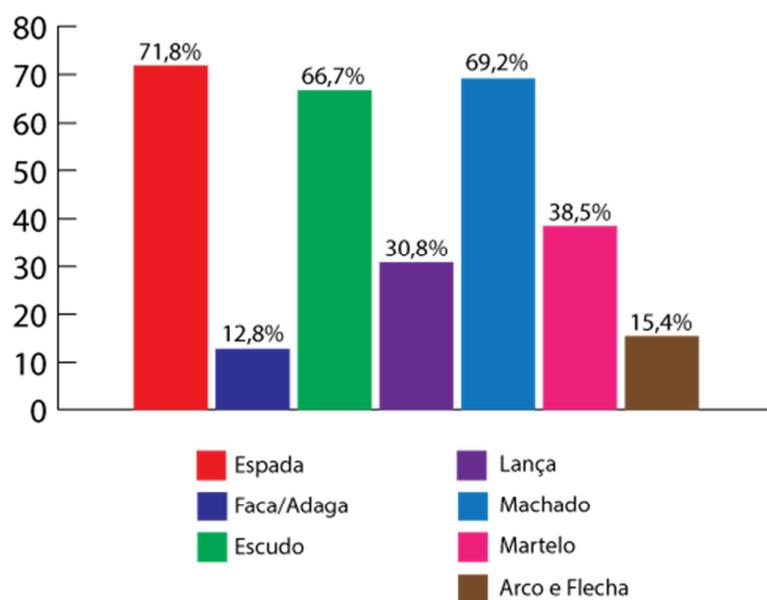
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 20 - Gráfico para obter a vestimenta do personagem.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 21 - Gráfico para obter as armas do personagem.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Quando desenvolvemos o projeto de um personagem, tem-se que levar em conta diversos aspectos que são muito importantes para o *design* do mesmo, para assim, fazer com que ele tenha uma boa captação das pessoas. Desse modo, é importante lembrar que as pessoas tendem a fugir do que diferente do que é estranho.

A partir das informações adquiridas pelo questionário, foi desenvolvido um personagem, sua vestimenta e as armas na tentativa de utilizar o estereótipo como ferramenta do *design* de personagem. A intenção foi oferecer um ponto de partida para uma criação de um personagem independente do gênero e assim, proporcionar um caminho de criação para ilustradores.

A partir dos dados de pesquisa, destaca-se um possível problema que pode observado que é o fato do personagem em questão acabar se tornando muito clichê, uma vez que está carregado de estereótipos. Neste caso, a utilização de estereótipos se tornou útil para criar o personagem, mas talvez não deva ser tomado como um desenho acabado pronto para ser divulgado e sim, como um ponto de partida para o projeto, materializando as ideias que antes estavam apenas descritas no papel ou concebidas pelo ilustrador. Apresenta-se a seguir as imagens do personagem criado e suas armas (Figuras 22 a 26).

Figura 22 - Estudo de silhueta do personagem desenvolvido.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 23 - Personagem desenvolvido.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 24 - Espada desenvolvida.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 25 - Machado desenvolvido.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 26 - Escudo desenvolvido.



Fonte: Elaborada pelo autor.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Trabalho de Conclusão de Curso buscou investigar o uso de estereótipos enquanto ferramenta para a criação de um personagem em jogos digitais. Para isso, foi realizado não só uma pesquisa teórica que mostrasse métodos de desenvolvimento de um personagem e o significado de estereótipo e como ele é usado hoje em dia, mas também o desenvolvimento de um personagem utilizando estereótipos.

Deste modo, pode ser observado que é possível desenvolver um personagem utilizando as características pré-determinadas pela sociedade (estereótipo) como ferramenta para auxiliar em sua construção, entretanto, ressalta-se que o uso de estereótipos pode acarretar na criação de um personagem clichê, ou seja, muito parecido com os demais.

Em vista disso, o uso de estereótipos como ferramenta para a criação de personagens, parece se tornar útil no início do projeto como ponto de partida da criação. Nesse momento, a identidade do personagem não está muito clara, sendo que o estereótipo pode auxiliar na criação inicial e conforme o projeto for evoluindo, o ilustrador poderá ir lapidando o personagem fazendo com que ele se torne um único.

É importante ressaltar que durante a pesquisa do material bibliográfico que abordassem os assuntos trabalhados, descobriu-se que não há muito material que envolva os dois temas deste trabalho (estereótipo e *design* de personagem). Sugere-se assim, a importância de que novos trabalhos sejam realizados na área a fim de ampliar a compreensão sobre o papel dos estereótipos na criação de personagens.

REFERÊNCIAS

CORDEIRO, C. S., DE SOUSA, C. A. P., SAMPAIO, D. S., TEIXEIRA, L. G., DOMINGUES, B. F., TERRA, V. M., AND CHAIMOWICZ, L. 2006. **Desenvolvimento de npcs para o jogo estrada real digital**. V Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment, 2006, Recife. SBGames 2006.

DICIONÁRIO **Oxford Escolar para estudantes brasileiros de inglês**. Oxford: Oxford University Press. 2001.

FERREIRA, A. **Minidicionário Aurélio de Língua Portuguesa**. Curitiba: Positivo. 2009 DICIONÁRIO Oxford Advanced Learner's Dictionary. Oxford University Press. Oxford. 1990.

JUNG, C. G. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Vozes. 2002.

LIPPMANN, Walter. **Opinião pública**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

LOPES, Leonardo Baptista. **Personagens e Estereótipos**: estudo sobre representação visual de personagens com base em estereótipos. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, 2009, Rio de Janeiro. SBGames 2009.

MARTINS, Wilson. **A palavra escrita**: história do livro, da imprensa, e da biblioteca. 2ed. São Paulo: Ática, 1996.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**. São Paulo: Hucitec. 1993.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. Cengage Learning. 2011.

RICKEN, Dulce. **O estereótipo gráfico e a sua influência no desenho da criança**. 2013. 21 f. Artigo - Artes, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2013

PEREZ, C. **Mascotes**: Semiótica da Vida Imaginária. São Paulo: Cengage Learning. 2010.

SCHELL, J. **The art of game design**: a book of lenses. Morgan Kaufmann. 2008.

SEEGMILLER, D., 2008. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3**. Boston: Charles River Media.

SHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.