

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/325494998>

# A REPRESENTAÇÃO DO CORPO EM JOGOS DIGITAIS THE REPRESENTATION OF THE BODY IN DIGITAL GAMES

Article · June 2018

CITATIONS

0

READS

258

3 authors:



**Heitor Dias Couto**

Universidade Federal do Maranhão

4 PUBLICATIONS 2 CITATIONS

SEE PROFILE



**Ana Carolina Generoso de Aquino**

Universidade Federal do Maranhão

10 PUBLICATIONS 2 CITATIONS

SEE PROFILE



**Bruno Serviliano Santos Farias**

Universidade Federal do Maranhão

53 PUBLICATIONS 58 CITATIONS

SEE PROFILE

## A REPRESENTAÇÃO DO CORPO EM JOGOS DIGITAIS

### *THE REPRESENTATION OF THE BODY IN DIGITAL GAMES*

Heitor Dias Couto<sup>1</sup>

Ana Carolina Generoso de Aquino<sup>2</sup>

Bruno Serviliano Santos Farias<sup>3</sup>

#### **Resumo**

A partir do desenvolvimento digital e da crescente influência dos jogos dentro da sociedade, é possível estabelecer uma conexão entre as modificações que ocorreram no design dos personagens para jogos digitais e as manifestações socioculturais da contemporaneidade. O presente artigo descreve um estudo realizado, a partir de embasamento teórico, sobre como essas conexões são estabelecidas e como o design contemporâneo influencia a representação de personagens do ponto de vista técnico e da representatividade social. É possível observar a evolução das técnicas de desenvolvimento de personagens e estabelecer como as diferentes formas de construção e design são utilizadas em jogos contemporâneos, considerando seu nível de personalização e identificação; e sua influência.

**Palavras-chave:** Representação; Design de Personagens; Contemporaneidade.

#### **Abstract**

From the digital development and the growing influence of the games within the society, it is possible to establish a connection between the modifications that occurred in the design of the characters for digital games and the socio-cultural manifestations of the contemporaneity. This article describes a study based on the theoretical basis of how these connections are established and how contemporary design influences the representation of characters from a technical point of view and social representativeness. It is possible to observe the evolution of the techniques of character development and to establish how the different forms of construction and design are used in contemporary games, considering their level of personalization and identification; And its influence.

**Keywords:** Representation; Character Design; Contemporaneity.

---

<sup>1</sup> Bacharel em Design pela Universidade Federal do Maranhão – UFMA, heitorcdc@gmail.com

<sup>2</sup> Mestranda em Design pela PPGDG – Programa de Pós Graduação em Design – UFMA, carol.aquino31@gmail.com

<sup>3</sup> Doutorando da UNESP, Professor da Universidade Federal do Maranhão – brunoserviliano@gmail.com

## 1. Introdução

A popularização e consolidação dos jogos digitais enquanto parte influenciadora da sociedade tem se desenvolvido constantemente desde sua origem na década de 1950. Sua evolução e propagação sofreu influência social proporcional a suas mudanças tecnológicas, acompanhando a progressiva mudança de percepção dos usuários e desenvolvedores sobre os jogos.

Para Salen e Zimmerman (2012) o design é “um processo pelo qual um designer cria um contexto a ser encontrado por um participante, a partir do qual o significado emerge”. Tal conceito pode ser relacionado ao desenvolvimento de jogos, pois cria o contexto do jogo, produz espaços digitais, narrativas, inteligências e também personagens, que serão utilizados pelo jogador para interagir com o mundo virtual. Schell (2008) comenta que, do ponto de vista prático, o design de personagens poderia se resumir a apenas uma padronização das necessidades dos jogos (como por exemplo, um jogo de fantasia precisaria um protagonista extremamente caricato e estilizado). Contudo, a capacidade de conferir profundidade emocional, carisma, elementos de interesse e representatividade de um personagem deve ser explorada pelo designer. O ato de projetar relaciona ambientes culturais e sociais do ser humano - desde aspectos estéticos a aspectos comportamentais - à contemporaneidade (MOURA, 2010).

Portanto, é possível assumir que o desenvolvimento de personagens possui a característica de não ser conclusivo, mas constantemente mutável. O presente artigo demonstra as modificações observadas na forma como o corpo humano, as características sociais e elementos visuais dos personagens de jogos digitais foram modificadas no decorrer dos anos após a inserção do videogame no mercado, tendo como base a função social que os jogos passaram a assumir.

## 2. Jogos Digitais na Contemporaneidade

Frutos da contemporaneidade, os jogos digitais envolvem novas tecnologias e várias linguagens em ambientes interativos gerando novas formas de relacionamentos e novas experiências afetivas e emocionais, permitindo aos jogadores demonstrar e desenvolver sua identidade. Nesse sentido, desenvolvedores de jogos digitais devem refletir sobre temas da modernidade e as formas representar e apresentar as interações lúdicas.

A contemporaneidade ganha uma nova representação com novos estatutos diante da tecnologia que visualiza e desenvolve uma nova realidade em novos territórios, comenta Garcia (2008). Essa nova realidade, diferentemente de outros momentos, se conduz por deslocamentos constantes e com diferentes manifestações apontando para realidades interativas que modelam as representações e as linguagens. O contemporâneo, conclui o autor, atualiza os sistemas de informações em experiências subjetivas.

As diferentes manifestações tornam nosso momento histórico híbrido, abarcando uma infinidade de linguagens. Nesse sentido, atuar no contemporâneo é entender o olhar sobre nosso tempo presente. Moura (2014) cita alguns temas recorrentes e em transformação como sistemas de comunicação, forma de relacionamento, a busca por prazer nos ambientes e objetos e a individualização e a personalização. A identidade é, sobretudo na atualidade, construída e demonstrada pelos objetos e ambiente que proporcionam experiências afetivas e emocionais.

Agamben (2009) aprofunda tais conceitos e afirma que há uma dissociação temporal do homem contemporâneo gerando nostalgia, mesmo que seja de algo que não tenha vivenciado. Não que o homem contemporâneo não saiba a época em que se vive, mas deseja se deslocar

para outros lugares e épocas para experimentar novas emoções e novas relações afetivas.

A representação nos jogos ocorre de várias formas na linguagem visual. O presente trabalho analisa a representação do corpo, ou melhor, a construção social dos personagens através da imagem corporal. Entende-se corpo tanto como um estado provisório de coleções de informações vinculados em um certo ambiente, como afirma Katz (2008) quanto um objeto que representa o prolongamento humano, atirado aos sentidos, como afirma Moles (1981).

Como coleção de informações nos jogos digitais, o corpo é apresentado manifestado pela tecnológica representando elementos culturais e sociais. As novas tecnologias impulsionaram transformações e debates sobre o corpo. Garcia (2008) discute o corpo como um novo instrumento de escrita contemporânea, reconfigurado pela subjetividade dos sentidos. Os jogos digitais, nessa abordagem, se tornariam o novo livro e a tecnologia nela embutida um lápis que a modela. A modelagem abarcaria estilo de vida, vestuário, arquétipo, entre outras questões sociais.

O objeto modelado torna-se mensagem do homem que fabrica e projeta se tornando mediador entre a mensagem e a sociedade, afirma Moles (1981). Nesse sentido, o objetivo do personagem objeto é resolver uma situação no meio digital, construindo novas significações, projetando o jogador neste ambiente projetado. O personagem se torna objeto de desejo em relações subjetivas tanto na esfera individual quanto coletiva.

As questões sociais e subjetivas são importantes, afirma Portinari (2014) pois um dos princípios fundamentais da modernidade é a invenção da coletividade com identidade autodeterminada. Santaella (2004) complementa essa premissa afirmando que a identidade do homem moderno se constrói pela multiplicidade infinita de imagens, que materializa a subjetividade. Os jogos digitais se tornam mais do que um pixel nesse mosaico moderno.

Nesse sentido, o presente estudo tem como finalidade analisar como os corpos são representados ao longo da história dos jogos digitais e discutir como os personagens podem ser apresentados nos dias atuais.

### **3. Tecnologia dos Jogos Digitais e a Representação do Corpo**

Provenientes de passatempos desenvolvido de forma ocasional para computadores mainframe em laboratórios americanos, os jogos digitais evoluíram até se consolidar como parte importante da cultura contemporânea, como aponta Novak (2010). O autor explica que os jogos digitais deixaram as instituições acadêmicas e se deslocaram para segmentos específicos em fliperamas, arcades, consoles e computadores pessoais. A evolução dos videogames sempre acompanhou o ritmo de desenvolvimento tecnológico, acrescentando novos elementos a cada geração tecnológica. Desde os primeiros jogos com linguagem simbólica e abstrata como o '*Pong*', até produções multimidiáticas milionárias com estética de cinema, múltiplos jogadores e mundos virtuais abertos.

Couto (2016) explica que os jogos eletrônicos das décadas de 1960 a 1980 não aprofundaram a complexidade de suas narrativas e personagens por limitações tecnológica e falta de repertório para esse novo artefato. Os objetivos eram simples e diretos, como atravessar um labirinto, atirar em blocos, rebater uma bola, por exemplo. A simplicidade da linguagem visual, muitas vezes abstrata e geométrica, era reflexo da capacidade do processamento da informação da época.

A evolução tecnológica dos jogos pode ser descrita através do desenvolvimento de seus processadores. Luz (2009) relata que tal progressão se inicia com a primeira geração<sup>4</sup> (1974) de jogos, que possuíam microprocessadores de 8 bits, com sistemas que não tinham como prioridade o processamento gráfico, sem muita resolução da imagem exibida. Na segunda geração (1982) observou-se o início da inserção de personagens com características e personalidades figurativas.

A presença de um personagem que pudesse ser manipulado pelo usuário surgiu com Pacman (NAMCO, 1980) – Figura 1 –, considerado por Luz (2009) como o primeiro personagem de videogame a possuir uma personalidade, nome e atributos, ainda que sua estética e gráficos fossem simplificados, sem recorrer à atributos físicos do corpo humano. Com o passar dos anos, a capacidade de discernimento dos personagens, bem como as características atreladas a estes evoluíram juntamente com o aumento da capacidade gráfica e de processamento das gerações de console.

Figura 1: Pacman (Namco, 1980) desenvolvido por Toru Iwatami.



Fonte: [i.ytimg.com/vi/-CbyAk3Sn9I/hqdefault.jpg](http://i.ytimg.com/vi/-CbyAk3Sn9I/hqdefault.jpg)

Os 16 bits incorporados na quarta geração, iniciada em 1991, permitiram avatares maiores, com maior complexidade, além do início da utilização de polígonos tridimensionais. O salto da capacidade gráfica em HD ocorreu na sétima geração, com jogos desenvolvidos totalmente em um ambiente 3D, com exploração de interfaces que foram melhoradas nas gerações subsequentes, após o início dos anos 2000, com chips e gráficos exclusivos para o processamento de vídeo e áudio, permitindo assim uma maior exploração da capacidade da resolução gráfica permitida pelo software em que o jogo digital está sendo executado (LUZ, 2009).

Por conta desse aprimoramento, foi possível adicionar mais elementos visuais, de jogabilidade, narrativa e função nos jogos. Tornou-se possível a aparição de personagens jogáveis mais complexos e com características visuais únicas, isso contribuiu para que os

---

<sup>4</sup> Geração subdividida utilizando por base as datas de lançamento de consoles e dispositivos para reprodução de jogos digitais.

jogadores se relacionassem cada vez mais emocionalmente, buscando uma identificação com as representações dos jogos.

Santaella (2004) discute a revolução tecnológica e a revolução da comunicação, no qual tiveram significativo desenvolvimento a partir da década de 70, quando começaram a gerar mudanças nos valores culturais na medida em que permitiram o acesso e difusão equitativa das informações. Com isso, grupos minoritários, ou com pouca representação ganharam voz nas relações e produções sociais.

Esse processo pode ser percebido de maneira mais evidente em personagens que estiveram presentes ao longo de gerações e foram alvo de modificações para tornar seus conceitos e representações visuais refletindo o espírito da época em que foram desenvolvidos. Um exemplo dessa transição é a personagem *Lara Croft*, como representado na Figura 2, protagonista dos jogos da série *Tomb Raider*, que esteve sobre mudanças tanto de representação, quanto de narrativa: abandonando a sensualidade para abraçar um maior nível de realismo.

Figura 2: Evolução da personagem Lara Croft (Core Design) no período de 1996-2014



Fonte: <https://youtu.be/PRxPtKT5tEU>

É possível notar que a representação da personagem mais simplificada e geometrizada é reflexo da restrição de capacidade do processamento gráfico das gerações de anteriores. Com a progressão tecnológica, são introduzidos mais detalhes que são representados através da adição de polígonos ao modelo tridimensional da personagem, o efeito de luz e sombra fica mais complexo e realista, e também há a melhoria de nitidez trazida pelo uso de maiores resoluções de texturas. Essas características técnicas auxiliaram a mudança de postura da protagonista de *Tomb Raider* e impactam a percepção simbólica do jogador, que deixa de perceber a personagem como uma aventureira genérica e passa a identificar elementos humanizadores (emoções, fraquezas, valores, etc.) em sua representação.

Rehak (2003 apud LUZ, 2009, p. 74) complementa ao explicar que o personagem de um jogo, ou avatar, atua como mediação pela qual vivencia-se e experimenta-se aquela experiência. O autor continua ao dizer que há uma ligação a nível psicológico entre o jogador

e o personagem, este sendo o próprio corpo temporário do usuário dentro deste meio digital em que está inserido. Compreende-se assim o nível de relevância de sua representatividade e a relevância da capacidade de sua caracterização e personalização.

Os personagens enquanto objetos existem através de suas funções semânticas, servindo como lembrança de uma identidade ou elemento de uma cultura. Na modernidade alguns elementos culturais se tornaram visíveis como o culto à beleza, à juventude, à sexualidade, à riqueza, à violência, à força, etc. Todos representados nos jogos digitais.

Por conta desses elementos culturais, Isbister (2006) cita que a indústria de videogames optou amplamente pelo uso de estereótipos nos jogos, pois facilitam a associação do usuário com um artefato ou conceitos específicos, essa ferramenta social é muito importante para acelerar a compreensão do jogador em situações que exigem a tomada rápida de decisões. O uso de estereótipos como representação dos personagens também era adotado como estratégia para evitar o baixo número de vendas e, por muito tempo, determinou o posicionamento de marketing da indústria de jogos como algo inteiramente masculino e machista, como demonstra Couto (2016). Bistrot (2016) nota que esse fator era facilmente observado na representação dos corpos dos personagens: os masculinos - geralmente protagonistas - são musculosos, altos e com poucas partes do corpo com pele à mostra (usualmente, somente o rosto e os braços despidos) faziam uma clara referência a poder e dominação. Em contrapartida, os personagens femininos eram menores, delicados, com proporções extremamente exageradas nos seios, na cintura e no quadril, ou seja, faziam referência a sedução e a sexualização do corpo feminino, com muito mais pele à mostra (por vezes, somente parte dos seios e da cintura eram cobertos) e com indumentárias muito mais justas e provocantes.

Tais estereótipos se popularizaram na década de 1990, como aponta Couto (2016), juntamente com a ascensão da quarta geração de consoles (com seus representantes mais populares o *Nintendo Super NES* e o *Sega Mega Drive*), que apesar de dispor de uma paleta reduzida de 256 cores, já representava de forma clara o corpo humano. Foi a geração de maior popularização dos videogames, já que o domínio tecnológico permitiu baratear consideravelmente o preço dos produtos - o que ajudou substancialmente na sua difusão. Ao visar a popularização em massa dos seus jogos, Couto (2016) aponta que, a indústria de jogos digitais fez uso de estereótipos baseados nos aspectos sociais da década: em sua maioria preconceituosos, sexistas e machistas, como mostra a Figura 3. Fato facilmente observado na representação sexualizada dos personagens femininos e também na promoção dos jogos dessa geração.

**Figura 3: Representação Feminina nas Propagandas e nos Jogos da Década de 1990**



Fonte: [www.imgur.com/a/fKZrI](http://www.imgur.com/a/fKZrI)

No entanto, o amadurecimento e a popularização dos jogos digitais como forma de entretenimento também fizeram com que os usuários se tornassem mais exigentes e críticos, como cita Isbister (2006), ao não aceitar somente personagens com arquétipos estereotipados, pois a representação dos corpos nos jogos comunicam identidade e essa identificação não estava satisfazendo as novas necessidades dos usuários de se relacionar com os avatares jogáveis, um dos pontos principais da experiência interativa trazida pelos jogos. Couto (2016) aponta que essa mudança social começa a ser percebida nos anos 2000, com a aparição de personagens que rompiam com estereótipos já estabelecidos na indústria e também pelo aumento expressivo de comunicação trazido pela internet. No entanto, essas características só começam a se consolidar na indústria a partir da sétima geração de consoles<sup>5</sup>.

Luz (2009) mostra que os desenvolvedores de jogos digitais tiveram que atender as demandas criadas pela sociedade para adaptar seu design, pois os jogos se tornaram um fenômeno sociocultural que influencia e recebe influência do meio em que se insere. Tal comportamento está consoante a entrada da sociedade na era pós-moderna: crítica às identidades culturais globalizadas (homogeneização cultural) e a favor do reforço das identidades locais como forma de resistência, como mostra Hall (2014).

#### 4. A Função Social dos Personagens Digitais

Códigos imagéticos dependem de pontos de vistas pré-determinados culturalmente e não precisam ser aprendidos conscientemente, podem ser assimilados pela experiência e repertório, afirma Flusser (2016). Bomfim (2003) acompanha esse raciocínio e comenta que toda a criação humana é uma aproximação das lembranças das experiências vividas e nesse sentido se apropriar dessas lembranças é se comprometer com uma comunicação efetiva e significativa.

Os jogos digitais que se apropriam desses elementos sociais e das lembranças coletivas conseguem ter mais êxito na construção do ambiente e dos personagens. Entende-se ambiente a partir do conceito conceito de Moles (1981) no qual conceitua como o que está ao redor do indivíduo, no caso o personagem, tanto espacialmente quanto temporalmente em uma relação interativa, personagem-ambiente. O ato de inventariar o espaço, continua o autor, torna a relação com o ambiente interativa, tanto na etapa de modelagem/criação quanto na etapa de ação lúdica.

Atualmente os personagens são relacionados diretamente aos universos dos jogos desenvolvidos. A forma como o ambiente digital se mostra, influencia diretamente a maneira como os personagens são moldados, pois como Desidério e Rossi (2009) observam, atualmente os jogos são desenvolvidos visando uma transcendência multissensorial. Salen e Zimmerman (2012) descrevem duas estruturas para compreender os dois diferentes componentes narrativos de um jogo: Uma em que o jogador experimenta a narrativa criada previamente e outra em que o usuário se envolve com a narrativa a partir de uma experiência emergente durante a execução do jogo.

Salen e Zimmerman (2012) citam a importância de levar em consideração que o jogador não é apenas o usuário que manipula um personagem dentro do ambiente digital, mas principalmente como um indivíduo que desenvolve interações sociais internas e externas. A

---

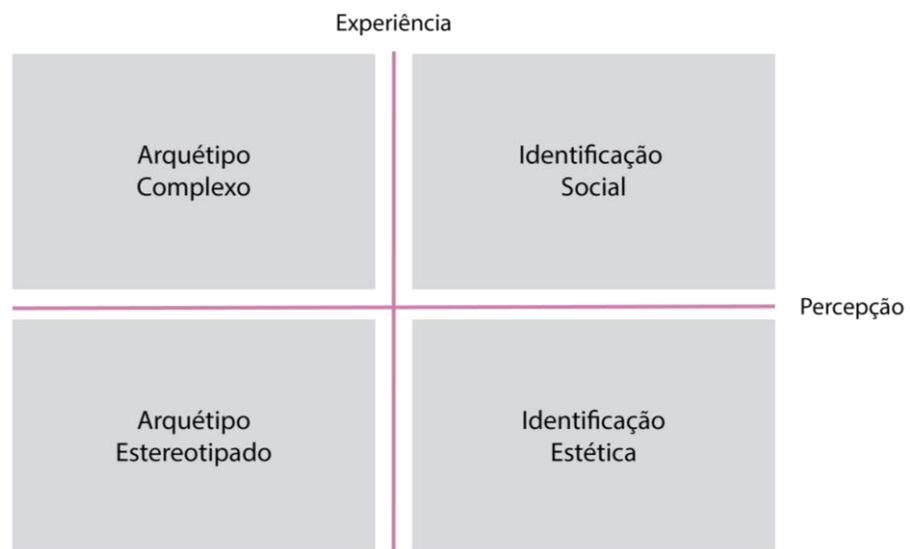
<sup>5</sup> Com início aproximado em 2006, com o *Nintendo Wii*, *Sony Playstation 3* e *Microsoft Xbox 360* como principais consoles.

possibilidade dos jogos de mundo aberto traz consigo dois níveis de interação categorizados por Salen e Zimmerman (2012); Interna, ao ocorrer dentro do mundo do jogo, como produto do sistema, a partir dos papéis que o usuário assume dentro do ambiente digital; e Externa, derivada do papel social trazido de experiências prévias, concepções, etc. Sendo este último responsável direto sobre como o contexto externo pode afetar a comunicação e a interação do jogador.

Observa-se que, mesmo que essas relações internas e externas influenciem diretamente na construção do mundo e do desenvolvimento das narrativas desses ambientes digitais, tais relações também impactam o design dos personagens jogáveis (representação do usuário dentro do sistema) do jogo que incorpora uma função enquanto atuante de uma interação lúdica, podendo esta ser premeditada, fixa ou variável no decorrer da narrativa (SALEN; ZIMMERMAN, 2012).

A experiência é estimulada pela narrativa interativa e a percepção pelas representações visuais. Uma baixa percepção pode ser estimulada pelo uso de arquétipos, modelos padronizados para o consumo rápido, entretanto uma percepção adequada permite o jogador se identificar com a linguagem do personagem projetando sua personalidade para o avatar. Uma baixa experiência pode ser estimulada pela falta de elementos sociais, comprometida apenas com a experiência estética, no entanto uma adequada experiência emprega elementos sociais dialogando com a memória do usuário. Assim, a identificação ocorre pela adequada percepção e experiência, narrativa e representação, como na Figura 4.

**Figura 4: Gráfico comparativo percepção pela experiência**



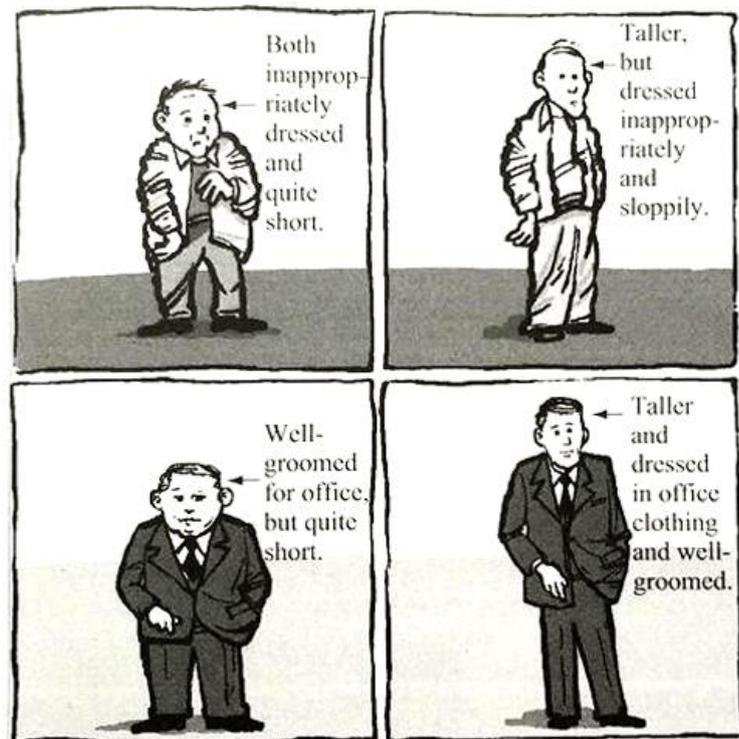
Fonte: Elaborado pelos autores

Isbister (2006) demonstra que decisões e julgamentos feitos pelos jogadores a respeito do papel de um personagem em um universo do jogo são tomadas rapidamente. Após breves instantes, o jogador especula como aquele personagem em questão demonstraria suas características, baseado em esquemas ou protótipos visuais armazenados em sua memória, que são associados a padrões de conjuntos de atributos ou qualidades específicas. Tais indicações visuais incluem características como modo de vestir, forma do corpo, postura, linguagem corporal, idade, gênero, raça e até a companhia do indivíduo. A autora explica que

o uso de estereótipos como ferramenta de comunicação tem um grande poder na percepção do usuário, mas que necessita de extrema cautela ao ser utilizado, pois uma vez que o padrão é estabelecido na mente de uma pessoa, esta tende por buscar características que reforcem ou comprovem aquele estereótipo específico. Desconsiderando atributos que não harmonizem com aquele ponto de vista. Por exemplo, uma pessoa que se considera inteiramente livre de preconceito racial, pode demonstrar atitudes com tendências racistas de forma inconsciente, justamente por faltar uma auto crítica do seu modo de agir.

Isbister (2006) demonstra o funcionamento do uso cotidiano e inconsciente de estereótipos com o exemplo da Figura 5. A autora infere que a maioria das pessoas tende a escolher o homem do canto inferior direito como executivo de sucesso, justamente por exprimir características visuais estereotipadas que representam um 'executivo': suas roupas parecem caras, seu porte objetiva intimidar e impressionar, sua altura (para homens) é associada a responsabilidade e dominância social – atributos relevantes para pessoas que desempenham papéis de liderança. O homem do canto inferior esquerdo veste as mesmas roupas, mas a sua altura indica que ele dificilmente será levado a sério. Os homens representados nos quadros superiores da Figura 5 dificilmente se encaixariam no ambiente corporativo por conta de suas aparências desleixadas e desarrumadas.

**Figura 5: Quadro de Comparação das Características de um Executivo**



Fonte: Isbister (2006)

É responsabilidade do designer mediar quando a comunicação deve ser facilitada – favorecendo o uso de estereótipos – ou permitir um ambiente mais complexo, plural e inclusivo. Um caso análogo seria um jogo de ritmo acelerado, que necessite de uma

comunicação rápida, como são os populares MOBA ou ARTS<sup>6</sup>, que utilizam frequentemente estereótipos para transmitir da maneira mais efetiva possível informações ao jogador. No entanto, é válido lembrar que o argumento de facilitar a compreensão do usuário não justifica a propagação de preconceitos.

Couto (2016) constata que personagens memoráveis que contribuem na relação de identificação jogador-personagem são aqueles que utilizam parcialmente estereótipos, mas também carregam características que desconstruem os padrões propostos a partir de uma maior pluralidade e complexidade de suas representações, dá-se portanto o exemplo da Figura 6.

**Figura 6: Pirata Guybrush Threepwood (*Curse of the monkey island, 1997*) demonstra bem a quebra no estereótipo em sua representação**



Fonte: [www.pcgamesn.com](http://www.pcgamesn.com)

A autora categoriza os personagens jogáveis em três tipos: ferramenta, marionete e máscara, sendo somente o último capaz de assumir grande aspecto social para o jogador e representá-lo com maior precisão. São personagens encontrados comumente em ambientes Multijogador Massivo Online ou MMO's em que grande parte da jogabilidade é direcionada a interação com outros jogadores, que são representados - cada um deles - por suas 'máscaras'. Especialistas afirmam que a oportunidade dada ao jogador de explorar novos elementos visuais na representação do seu corpo virtual ou avatar possibilita a exploração de novas personas - que podem ser variações bem distintas da personalidade usual do usuário - ou de uma representação idealizada do próprio jogador. Jogos que possuem este tipo de personagem geralmente tem seu foco na interpretação de papéis e carregam uma vasta opção de customização do corpo e aparência do personagem jogável - elemento que não é comum nos outros formatos de jogo -, e também mecanismos de expressão social, como animações para representar alegria, tristeza, acenos e outros gestos sociais. Pode-se citar como exemplo os sucessos: *World of Warcraft* e *Second Life*. Personagens máscara proporcionam portanto

<sup>6</sup> Siglas para os termos em inglês: *Massive Online Battle Arena* ou Arena de Batalha Multijogador Online e *Action Real-Time Strategy* ou Estratégia de Ação em Tempo Real. Gêneros de jogos de batalhas entre times ou indivíduos que traçam estratégias e necessitam da tomada de decisões em tempo real para vencer seus adversários. Jogos relevantes desse gênero são, por exemplo: *League of Legends*, *DOTA2*, *Starcraft* e *Player Unknown Battlegrounds*.

uma maior representação social dos seus jogadores através de sua característica de grande personalização e a presença de diversos elementos sociais.

A internet enquanto influenciadora dos jogos digitais traz, através da incorporação da interação de vários jogadores por meio de sua rede, uma nova possibilidade de jogabilidade: o fenômeno *multiplayer*<sup>7</sup>. Trouxe também um novo formato para os jogos digitais, o RPG online. O RPG – *Role Playing Game* ou Jogo de Representação de Papéis – que teve sua primeira menção em 1992 por Bates como uma nova forma de exploração da inteligência artificial, com a internet, recebeu adaptações dentro de suas próprias características, permitindo a interação em tempo real entre os jogadores, produto da união da conexão online e o avanço tecnológico (LUZ, 2009).

Para Severo (2010) customização de personagens se dá início justamente dentro de jogos de RPG, no qual existe uma grande variedade de opções de customização, a sua maioria disponibilizando uma construção inicial de avatares que possuem novas capacidades de alteração do avatar original a ser utilizado. Dando assim uma maior gama de opções ao jogador, não impondo um personagem completo, já com suas próprias características. A capacidade de intervenção do corpo digital é uma evolução decorrente da vontade do ser humano de se expressar e abrir possibilidades, singularidades: novas subjetividades.

Um personagem de videogame é mais do que apenas uma representação digital do usuário, este possui subjetividades, reflete intenções e ações no ambiente em que se insere. Severo (2010) pontua que é possível que um personagem que não atende às expectativas do jogador, o frustra. Se a conexão entre usuário e avatar não é satisfatória, a customização - ainda que em caráter ornamental - gera desconforto no jogador, fazendo assim com que ele preferencialmente opte por controlar personagens que estejam de acordo com as suas predileções, resultando em maior agrado e vínculo entre o corpo virtual e o jogador. A internet também exerce papel importante em como se darão as mudanças nos jogos na sociedade contemporânea, pois atualmente as críticas e comentários dos usuários consumidores dos jogos digitais tem muito mais alcance, peso e meios para se propagar, como por exemplo: redes sociais, fóruns de discussão, comunidades online, portais independentes e outros.

## 5. Considerações Finais

O estudo engloba a representação do corpo humano observada no design de personagens e sua evolução sendo fruto das diferentes manifestações sociais relacionadas a evolução tecnológica e dos estudos feitos na área do design contemporâneo. Menciona-se a importância das questões sociais — de seus novos movimentos, relações e identidades — atreladas ao design de jogos que tiveram sua importância e popularidade alavancadas dentre os meios de entretenimento, adquirindo uma grande influência midiática e sociológica.

Foi realizado um estudo bibliográfico que especifica a transformação da tecnologia utilizada no desenvolvimento de jogos, que influencia diretamente na forma como estes eram projetados. Em seguida foi possível constatar, a partir destes levantamentos a influência que os designs dos personagens digitais possuem no meio social, ainda que caracterizem apenas uma das formas de representar o corpo humano. Com a maior difusão dos jogos digitais (e por consequência maior impacto social) a forma de representar o corpo humano se transforma, muito devido a constante a cobrança de uma parcela do mercado por maior pluralidade e

---

<sup>7</sup> Ou multijogador. Modo no qual vários jogadores participam simultaneamente de forma local ou em rede.

elementos de representatividade nos personagens. Entende-se que a relação entre jogador e personagem se aprofunda quando há um alto nível de identificação no design proposto, pois há uma conexão que se transforma e apresenta uma nova percepção do usuário.

Foi possível observar a ascendente capacidade de atuação dos jogos digitais em contexto social que tanto recebe quanto emite novas possibilidades de evolução da representação do corpo humano. É perceptível a necessidade de estudos aprofundados que enfoquem as mudanças mais específicas que aconteceram dentro do espectro do desenvolvimento digital em decorrência dos diversos artefatos socioculturais da contemporaneidade. Sobretudo um leque de opções para estudos dentro do design que investigue a nível social os impactos destas mudanças que ainda estão em processo de amadurecimento.

### Referências

- AGAMBEN, G. **O que é contemporâneo?** E outros ensaios. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.
- BATES, J. Virtual Reality, Art, and Entertainment. **Presence: The Journal of Teleoperators and Virtual Environments**, v. 1, n.1, p. 133-138, Winter 1992.
- BISTROT, P. C. **A representação das personagens femininas nos games**. 2016. 90 p. Monografia (Especialização) – Curso Tecnologias Da Informação e Comunicação, Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2016. Fonte: <[https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/171591/TCC\\_Paula\\_Bristot.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/171591/TCC_Paula_Bristot.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Acesso em: 24 jul. 2017.
- BOMFIM, G. As possibilidades do design – entre utopias e realidades. In: SIMPÓSIO LABORATÓRIO DE REPRESENTAÇÃO SENSÍVEL, 2., 2003, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2003. CD-ROM.
- COUTO, H. D. **Design e representações de gênero em jogos eletrônicos**: recorte do cenário internacional a partir do estudo de caso de Dragon Age - Inquisition. 2016. 114 f. Monografia (Especialização) - Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2016. Fonte: <<https://drive.google.com/open?id=0B8gqV61pFkTTWDJrV0VZbzBZbDg>>. Acesso em: 24 jul. 2017.
- DESIDÉRIO, D. L.; ROSSI, D. C. Design de jogo multimídia: projeto fundamentado em relações filosóficas. In: **InfoDesign Revista Brasileira de Design da Informação**, v .6, n. 1, p.36-45, 2009. Fonte: <<https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/69>>. Acesso em: 24 de ago. 2016.
- FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2016.
- GARCIA, W. Projeto Orgânico. In: OLIVEIRA, A. C.; CASTILHO, K. (Org.). **Corpo e Moda: por uma compreensão do contemporâneo**. Barueri: Estação das letras e Cores Editora, 2008. p. 281-294.
- HALL, S. **Identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014.
- ISBISTER, K. **Better game characters by design**: a psychological approach. Oxford: Elsevier, 2006.

KATZ, H. Por uma teoria crítica do corpo. In: OLIVEIRA, A.C.; CASTILHO, K. (Orgs.). **Corpo e Moda: por uma compreensão do contemporâneo**. Barueri: Estação das letras e Cores Editora, 2008. p. 69-74.

LUZ, A. R. **Linguagens Gráficas em Videogame**. 2009. 167 p. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

MOLES, A. **A teoria do objeto**. Rio de Janeiro: Edições Tempo Brasileiro, 1981.

MOURA, M. (Org.). **Design brasileiro contemporâneo: reflexões**. São Paulo: Estação das letras e cores editora, 2014.

MOURA, M. Poéticas do design contemporâneo: a reinvenção do objeto. In: SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM CULTURA VISUAL, 3., 2010, Goiânia. **Anais...** Goiânia: Editora da UFG, 2010.

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

PORTINARI, D. B. Da invenção do gosto ao sujeito do desejo. In: COUTO, R.M.; FARBIARZ, J.; NOVAES, L. (Orgs.). **Gustavo Amarante Bomfim: uma coletânea**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SHELL, J. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

SEVERO, A. P. N. Incorporando personagens: a escolha, a customização e a evolução do avatar no game. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 9., 2010, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: [s.n], 2010. p. 94-105. Fonte: <[http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/artanddesign/Full\\_A&D\\_12.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/artanddesign/Full_A&D_12.pdf)>. Acesso em 18 de jul. 2017