

# A Importância da Customização de Personagens na Narrativa de Jogos Digitais

Mayara Araujo Caetano <sup>1</sup>      Edirlei Soares de Lima <sup>2</sup>

<sup>1</sup>UFF, Estudos Culturais e de Mídia, Brasil

<sup>2</sup>PUC-Rio, Departamento de Informática, Brasil

## Resumo

As narrativas apresentadas em jogos digitais têm como principal objetivo entreter e permitir que os jogadores possam vivenciar novas experiências em mundos virtuais diversos. A possibilidade de customização de personagens oferecida em alguns jogos permite que os jogadores participem mais ativamente destas narrativas. Este trabalho aborda a importância da customização de personagens na narrativa de jogos digitais através de um estudo de caso com os jogos *Dead Rising 2* e *WWE Smackdown vs Raw 2011*. Os resultados preliminares apontam uma influência positiva dos mecanismos de customização na imersão e experimentação dos jogadores.

**Palavras-chave:** Jogos, Customização, Narrativa.

## Abstract

The narratives presented in digital games have the objective of entertain and allows players to live new experiences in different virtual worlds. The possibility of character customization offered in some games allows players to participate more actively in these narratives. This paper discusses the importance of characters customization in the narrative of digital games through a case study with the games *Dead Rising 2* and *WWE Smackdown vs. Raw 2011*. The preliminary results indicate a positive influence of character customization on the player immersion and experimentation.

**Keywords:** Games, Customization, Narrative.

### Contato:

mayara.a.caetano@hotmail.com,  
elima@inf.puc-rio.br

## 1. Introdução

As narrativas dos jogos digitais permitem que os jogadores possam vivenciar novas experiências, escapar do cotidiano e assumir novas identidades em contextos narrativos diversos. A possibilidade de customização de personagens tem tornado estas narrativas ainda mais atraentes, permitindo que os jogadores se coloquem no papel de um avatar criado por eles mesmos. Entretanto, essa sutil interferência pode ter enormes consequências na narrativa do jogo. Por exemplo, quais seriam os efeitos da inserção de um

avatar vestindo apenas roupa de baixo na narrativa de um jogo cujo objetivo é matar zumbis? (Figura 1).



Figura 1: Chuck Greene (personagem principal do jogo *Dead Rising 2*) usando apenas roupa de baixo.

Este trabalho tem como objetivo abordar a importância da customização de personagens na narrativa de jogos digitais. Os trabalhos anteriores presentes na literatura propõem-se a relacionar avatares (criados através de mecanismos de customização) com os jogadores reais. Para tal, são feitas correlações entre os jogadores e aspectos sociais e/ou psicológicos. Com esse tipo de pesquisa é possível conhecer um pouco mais o processo de criação de avatares. No entanto, é escassa a existência de trabalhos que mostram as implicações da customização para a narrativa dos jogos. Este trabalho visa analisar a relação jogador vs personagem durante o processo de criação e as consequência que estas customizações tem na narrativa do jogo. Para tal, foi feito um estudo de caso com os jogos *Dead Rising 2* e *WWE Smackdown vs Raw 2011*. A escolha do gênero de ação, ao qual os dois jogos pertencem, foi feita para demonstrar que em jogos deste gênero, ainda que a customização não seja o principal atrativo, ela é importante para as narrativas.

## 2. O Papel da Narrativa e da Customização

A entrada da era digital e virtual no século XX propõem aos indivíduos novos questionamentos sobre os limites do corpo humano. Agora, além do corpo físico, existem versões virtuais (avatares). Os avatares permitem que os indivíduos possam vivenciar novas experiências em mundos virtuais, gerando assim uma instabilidade e um desequilíbrio entre o que é ou não real. A interação entre o corpo físico e as suas respectivas representações virtuais é explorada por Santaella [2003].

A customização de personagens em jogos digitais permite uma maior imersão dos jogadores nas narrativas. Ao criar uma identidade própria, os jogadores criam uma ligação mais forte com a sua versão virtual, podendo assim explorar e relacionar-se com outros personagens de forma mais imersiva do que se estivessem utilizando um personagem pré-definido. Além disso, a customização de personagens também é um tipo de interação entre os jogadores e os seus respectivos avatares. Resultando em uma criação autônoma, criativa e muitas vezes não prevista pelos designers. Contradizendo a antiga relação interação vs reação feita por Williams [1990] a respeito dos jogos digitais.

Jogos digitais têm como principal objetivo proporcionar entretenimento aos jogadores. A narrativa é uma das ferramentas usadas para tal tarefa, além disso, a qualidade da narrativa é importante para manter o interesse dos jogadores. Analisando as narrativas de jogos de sucesso é possível perceber que elas contêm elementos que também são encontrados em narrativas tradicionais [Schell 2011]. Devemos pontuar que a narrativa é uma capacidade humana de comunicação presente antes mesmo dos jogos como conhecemos. Assim, não podemos considerar que a narrativa tradicional, encontrada na literatura, seja absolutamente diferente da narrativa dos jogos. A diferença entre as duas é a capacidade de agir e intervir no desenvolvimento da história.

De acordo com Dubiela e Battaiola [2007], os elementos narrativos que garantem a qualidade geral de uma narrativa são: uma introdução de impacto, um desenvolvimento desafiador e um final que possa manter a experiência positiva do jogo. Para conseguir uma introdução atrativa, normalmente são usados pequenos filmes introdutórios que dão os motivos para a narrativa que será desenvolvida. O desenvolvimento é uma construção feita pelos jogadores em cima de possibilidades pré-definidas pelos desenvolvedores do jogo. É nesse ponto que o jogo propriamente dito começa, pois os desafios da narrativa serão apresentados e conduzidos ao clímax da narrativa. Ao solucionar todos os desafios chegamos ao final do jogo, o qual não necessariamente é o mesmo para todos os jogadores. Podem existir múltiplos desfechos dependendo das decisões tomadas pelo jogador durante o decorrer do jogo.

A presença dos elementos narrativos básicos não necessariamente garante o interesse dos jogadores, pois a maior parte destes busca nos jogos a liberdade de escolha. Para proporcionar isso, as narrativas usam métodos de controle indireto, criando uma sensação de liberdade narrativa, quando de fato na maioria dos casos, essa liberdade é limitada por uma narrativa pré-definida. Uma das formas de proporcionar essa “liberdade” aos jogadores é através da customização de personagens. Os personagens são os componentes da narrativa com os quais os jogadores se identificam, criam empatia e se aproximam mais da narrativa

ficcional. Quanto mais familiarizado e mais empatia o jogador tiver com a narrativa, maior será o seu nível de interesse no jogo. A customização dos personagens reforça essas ligações, pois assim o jogador tem a possibilidade de criar personagens que o agradam. De acordo com Severo [2010], a personalização de personagens influencia diretamente o modo de jogar e a identificação do jogador com o personagem que o representa no ambiente virtual.

As ferramentas de customização de avatares podem ser vistas como laboratórios para a construção de identidades virtuais. Ducheneaut *et al.* [2009] apresenta um estudo com o objetivo de verificar como e por que os jogadores criam avatares; qual o grau de satisfação dos jogadores em relação as possibilidades de customização; e também analisar a usabilidade das ferramentas de customização de personagens. Para isso, um questionário foi aplicado a 180 jogadores dos jogos *Maple Story*, *World of Warcraft* e *Second Life*. Nestes jogos, a representação dos avatares é uma característica marcante, podendo ser uma projeção de identidade para o ambiente virtual e também uma maneira estratégica de interagir na narrativa do jogo. Nos jogos *Maple Story* e *World of Warcraft*, cada jogador pode criar mais de um avatar, podendo assim criar várias identidades para objetivos narrativos diferentes. Já no *Second Life*, cada jogador possui um único avatar em um ambiente que se assemelha mais a realidade do jogador. Os resultados do estudo de Ducheneaut *et al.* [2009], em relação as ferramentas de customização de avatares, mostram que os usuários tendem a concentrar a sua atenção nas características mais comuns dos avatares. Isso indica que, idealmente, os sistemas de customização de avatares devem dar aos usuários uma grande liberdade criativa, mas apenas em áreas seletivas, ou seja, partes do corpo virtual que serão mais visíveis e facilmente reconhecíveis por outras pessoas. A pesquisa também relata que o corpo dos avatares geralmente difere-se do corpo real dos jogadores, os quais tendem a criar avatares mais magros, mais jovens, versões mais modernas de si mesmos.

As semelhanças dos jogadores com os seus respectivos avatares e a maneira como isso afeta o desempenho dos jogadores nos desafios do jogo é explorado por Jang *et al.* [2010]. Em seu estudo, realizado com 675 jogadores de MMORPG, os autores constataram que quando os jogadores criam seus personagens de forma semelhante a si próprios, eles sentem-se mais conectados aos seus avatares e de alguma forma isso faz com que os jogadores tenham um melhor desempenho no jogo. Jang *et al.* [2010] argumenta que uma das possíveis explicações para isso é o fato dos jogadores estabelecerem uma ligação emocional com os avatares criados por eles mesmos.

As pesquisas em customização de personagens vão além da relação jogadores e avatares. Teng [2010] propõe que mecanismos de customização de personagens em jogos online aumentam a satisfação,

imersão e lealdade dos jogadores. A lealdade é algo de grande importância principalmente para o mercado de jogos online, onde as empresas buscam manter os jogadores fiéis ao jogo o maior tempo possível. No estudo realizado por Teng [2010], 865 jogadores de jogos online responderam a um questionário. Os resultados confirmaram que a personalização de avatares aumenta a lealdade dos jogadores direta e indiretamente através do aprimoramento da satisfação e imersão dos jogadores.

Este trabalho busca analisar as relações existentes entre a criação de personagens customizados e a narrativa de jogos digitais. No estudo de caso feito a seguir, podemos observar mais impactos dos níveis de customização para as narrativas.

### 3. Estudo de Caso: Dead Rising 2 e WWE Smackdown 2011

Os jogos analisados neste trabalho em seu grau de customização foram lançados no final de 2010 e pertencem ao gênero de ação, sendo um deles do subgênero de luta. O primeiro jogo analisado foi o *Dead Rising 2*, publicado pela *Capcom* e desenvolvido pela *Blue Castle Game*, sendo uma continuação do enredo do jogo anterior (*Dead Rising*). O segundo jogo foi o *WWE Smackdown vs Raw 2011*, que foi publicado pela *THQ* e desenvolvido pela *Yuke's*, sendo a continuação anual de uma franquia que teve início em 2004.

Como fonte de informação para a análise dos jogos utilizou-se a própria experiência vivenciada ao jogá-los, informações de resenhas feitas por outros jogadores nos sites *Gamespot*<sup>1</sup> e *IGN*<sup>2</sup>, análise de *gameplay* e comentários de outros jogadores através de vídeos presentes no *YouTube*<sup>3</sup>, além de uma pequena entrevista informal com dois outros jogadores com experiência nos jogos analisados. As próximas seções detalham o resultado da análise feita em ambos os jogos.

#### 3.1 Dead Rising 2

No jogo *Dead Rising 2*, tem-se a customização tanto na forma de vestimenta (Figura 2), quanto na criação de armas. A customização é uma inovação em relação ao jogo anterior, o que garante aos jogadores grande satisfação, pois eles conseguem quebrar a narrativa dramática central do enredo, ao mesmo tempo em que criam novos caminhos para explorar o ambiente ficcional da narrativa. As opções de vestimenta estão disponíveis em lojas de departamentos, localizado em shoppings abandonados. Entre as opções, estão desde modelos clássicos masculinos, até modelos de banho exóticos, fantasias e roupas femininas. Elas estão ali

presentes para quebrar a seriedade do jogo, sendo sua função complementar ao entretenimento.



Figura 2: Customização de vestimenta no jogo *Dead Rising 2*.

A criação de armas dá uma nova dimensão de exploração do ambiente no decorrer da narrativa. Existem algumas limitações em relação às armas que pode ser criadas pelo jogador, onde apenas certos objetos podem ser combinados. Além disso, é necessário coletar alguns itens durante o jogo para que o se possa potencializar as armas. Porém, isso não desagrada os jogadores, pois as armas que podem ser criadas são inusitadas e tem usabilidade no decorrer do jogo. Dessa maneira, temos a customização de armas como um objetivo secundário do jogo, o qual amplia a exploração do universo; induz a pensamentos rápidos que aumentam a imersão; leva a decisões inteligentes, ao fazer o jogador optar por pequenas metas em detrimento da meta principal; e põem em questão a possibilidade de falha, pois os jogadores podem ter uma experiência diferente da prevista originalmente relativa ao objetivo principal do jogo, não considerando a “falha” como um agravante e tendo uma liberdade de vivência narrativa.

#### 3.2 WWE Smackdown vs Raw 2011

No jogo *WWE Smackdown vs Raw 2011*, o subgênero de luta é apresentado aos jogadores através da simulação de luta livre. Entretanto, o jogo não se resume apenas a lutas, nele o jogador pode vivenciar o processo de organização de campeonatos, a realização de acordos para determinar os lutadores que se sobressaíram em relação aos demais, além de outros aspectos do mundo da luta livre. Por fim, as lutas são performatizadas pelos lutadores para envolver ainda mais o jogador na narrativa.

O jogo permite que o jogador possa customizar detalhadamente os lutadores, criar arenas que deem maior impacto as lutas e usar elementos de cena como mesas, escadas e gaiolas. Para a análise realizada neste trabalho, interessa mais a customização dos lutadores, pois ela é responsável pela identidade visual dos personagens, que no ambiente ficcional e real, tem mais importância para a narrativa. A presença física dos lutadores é explorada no jogo ao máximo (Figura 3), sendo a opção de customização dela uma das mais detalhadas dos jogos atuais em geral.

<sup>1</sup> <http://www.gamespot.com/>

<sup>2</sup> <http://www.ign.com/>

<sup>3</sup> <http://www.youtube.com/>



Figura 3: Customização de personagens no jogo WWE Smackdown vs Raw 2011.

Durante o processo de customização, os jogadores podem optar por personalizar personagens masculinos ou femininos, os quais possuem opções e características específicas do gênero. O jogo apresenta uma hierarquia de customização dividida em quatro categorias (cabeça, corpo, roupa e outros). Dentro de cada categoria, existe uma hierarquia de opções de customização. Por exemplo, dentro da opção “roupa” é possível encontrar uma subdivisão que corresponde à parte superior do corpo, dentro dessa temos mais subdivisões, como, por exemplo, acessórios para o braço direito, esquerdo ou ambos (Figura 4). A partir destas pequenas subdivisões, os jogadores podem customizar seus personagens com grande riqueza de detalhes. Podendo construir avatares que projetem melhor as suas pretensões para a narrativa ficcional do jogo.

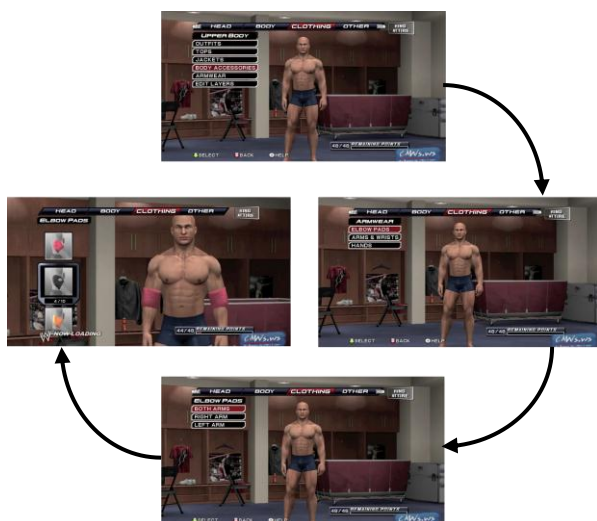


Figura 4: Hierarquia de customização de partes do personagem no jogo WWE Smackdown vs Raw 2011.

Os lutadores são os elementos centrais da narrativa do jogo, a qual é enriquecida com a customização disponível aos jogadores. As lutas performatizadas utilizam as características visuais dos personagens para complementar a personalidade construída para cada lutador na narrativa. A personalidade e as particularidades visuais de cada lutador formam uma identidade que pode ter desdobramentos na maneira como esse lutador se comporta durante as lutas, por

exemplo, se esse será mais agressivo, ousado ou dramático.

#### 4. Conclusões e Trabalhos Futuros

Em ambos os jogos analisados neste trabalho foi possível perceber a influência da customização para imersão e experimentação dos jogadores. Nos dois casos, percebe-se que a narrativa pode ganhar dimensões diferentes a partir das escolhas de customização feitas pelos jogadores. Desta forma, é possível concluir que as ferramentas de customização presentes nos jogos vão além do entretenimento, elas permitem que os jogadores possam participar mais ativamente da criação da narrativa do jogo, ainda que, na maioria dos casos, estas estejam limitadas a predefinições presentes nas narrativas dos jogos e que a customização tenha seus limites, ela continuar tendo uma dimensão positiva para a experiência do jogador.

Em trabalhos futuros, pretende-se explorar ainda os mecanismos de customização de personagens e as suas implicações nas narrativas através de um estudo prático com jogadores, no qual se pretende comparar a experiência proporcionada pelo mesmo jogo com e sem a customização de personagens. Pretende-se também analisar a relação que os estereótipos de personagens têm na experimentação e expectativa dos jogadores.

#### Referencias

- DUBIELA, R.P., BATTAIOLA, A.L., 2007. A Importância das Narrativas em Jogos de Computador. In: *Proceeding of the Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment (SBGames 2007)*.
- DUCHENEAUT, N., WEN, M.D., YEE, N., WADLEY, G., 2009. Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds. In: *Proceeding of the 27th International Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'09)*. New York: ACM Press, 1151-1160.
- JANG, Y., KIM, W., RYU, S., 2010. An Exploratory Study on Avatar-Self Similarity, Mastery Experience and Self-Efficacy in Games. In: *Proceedings of the 12th International Conference on Advanced Communication Technology (ICACT)*, 1681-1684.
- SANTAELLA, L., 2003. Cultura e artes do pós-humano. São Paulo: Paulus.
- SCHELL, J., 2010. A Arte de Game Design: O Livro Original. São Paulo: Campus.
- SEVERO, A.P., 2010. Incorporando Personagens: A Escolha, A Customização e a Evolução do Avatar no Game. In: *Proceeding of the IX Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment (SBGames 2010)*, 94-105.
- TENG, C., 2010. Customization, Immersion Satisfaction, and Online Gamer Loyalty. *Computers in Human Behavior*, 26 (6), 1547-1554.
- WILLIAMS, R., 1990. Television: Technology and Cultural Form. Londres: Routledge.