



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**

VINICIUS CESAR INACIO DA SILVA

**Gênero, Estética e Arquétipos: Um estudo sobre o design de personagens
em RPGs digitais**

**FORTALEZA
2025**

VINICIUS CESAR INACIO DA SILVA

**Gênero, Estética e Arquétipos: Um estudo sobre o design de personagens
em RPGs digitais**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Design do Instituto de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharelado em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Aura Celeste Santana Cunha

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S584g Silva, Vinicius.
Gênero, Estética e Arquétipos: Um estudo sobre o design de personagens em
RPGs digitais / Vinicius Silva. – 2026.
74 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará,
Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design, Curso de Design, Fortaleza, 2026.
Orientação: Profa. Dra. Aura Celeste Santana Cunha.

1. RPG. 2. Gênero. 3. Estética. 4. Arquétipo. I. Título.

CDD 658.575

VINICIUS CESAR INACIO DA SILVA

Gênero, Estética e Arquétipos: Um estudo sobre o design de personagens em RPGs digitais

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Design do Instituto de Arquitetura, Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharelado em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Aura Celeste Santana Cunha

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Orlando Luiz de Araújo (UFC)
Membro externo

Prof. Dr. Diego Enéas Peres Ricca
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Hector Isaias
Universidade Federal do Ceará (UFC)

RESUMO

Este trabalho investiga a influência dos arquétipos narrativos no design visual, funcional e simbólico de personagens em RPGs digitais, analisando como essas construções dialogam com questões de gênero, estética e impacto social. A pesquisa fundamenta-se na articulação entre teorias clássicas — como os estudos de Jung, Campbell e Vogler — e perspectivas críticas contemporâneas, incluindo a Jornada da Heroína de Murdock, para examinar a reprodução e a subversão de estereótipos na mídia interativa. Utilizando jogos contemporâneos apenas como exemplos ilustrativos, o estudo concentra-se na verificação empírica da percepção dos jogadores através de um levantamento quantitativo e qualitativo. Os resultados buscam demonstrar como as escolhas de design e a profundidade narrativa afetam diferentes perfis demográficos, revelando as consequências da representatividade (ou da falta dela) na experiência imersiva e na formação de imaginários sociais. O trabalho propõe, por fim, que a integração consciente entre estética, gênero e arquétipos é fundamental não apenas para o engajamento do jogador, mas para a construção de uma cultura de jogos mais inclusiva e emocionalmente complexa.

Palavras-chave: Arquétipos. Gênero. Design de Personagens. RPG Digital. Impacto Social. Recepção do Jogador.

ABSTRACT

This study investigates the influence of narrative archetypes on the visual, functional, and symbolic design of characters in digital RPGs, analyzing how these constructions engage with issues of gender, aesthetics, and social impact. The research is grounded in the articulation between classical theories—such as the studies of Jung, Campbell, and Vogler—and critical contemporary perspectives, including Murdock's Heroine's Journey, to examine the reproduction and subversion of stereotypes in interactive media. Using contemporary games merely as illustrative examples, the study focuses on the empirical verification of player perception through a quantitative and qualitative survey. The results demonstrate how design choices and narrative depth affect different demographic profiles, revealing the consequences of representation (or the lack thereof) on the immersive experience and the formation of social imaginaries. Finally, the work proposes that the conscious integration of aesthetics, gender, and archetypes is fundamental not only for player engagement but for building a more inclusive and emotionally complex gaming culture.

Keywords: Archetypes. Gender. Character Design. Digital RPG. Social Impact. Player Reception.

RESUMEN

Este trabajo investiga la influencia de los arquetipos narrativos en el diseño visual, funcional y simbólico de personajes en RPGs digitales, analizando cómo estas construcciones dialogan con cuestiones de género, estética e impacto social. La investigación se fundamenta en la articulación entre teorías clásicas —como los estudios de Jung, Campbell y Vogler— y perspectivas críticas contemporáneas, incluyendo el Viaje de la Heroína de Murdock, para examinar la reproducción y subversión de estereotipos en los medios interactivos. Utilizando juegos contemporáneos solo como ejemplos ilustrativos, el estudio se centra en la verificación empírica de la percepción de los jugadores a través de un levantamiento cuantitativo y cualitativo. Los resultados demuestran cómo las elecciones de diseño y la profundidad narrativa afectan a diferentes perfiles demográficos, revelando las consecuencias de la representatividad (o la falta de ella) en la experiencia inmersiva y en la formación de imaginarios sociales. Finalmente, el trabajo propone que la integración consciente entre estética, género y arquetipos es fundamental no solo para el compromiso del jugador, sino para la construcción de una cultura de juegos más inclusiva y emocionalmente compleja.

Palabras clave: Arquetipos. Género. Diseño de Personajes. RPG Digital. Impacto Social. Recepción del Jugador.

LISTA DE SÍMBOLOS

\$ Dólar

% Porcentagem

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Análise em porcentagem dos jogos pela Universidade de Cardiff e Gasglow..50

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Representação visual da jornada do herói.....	20
Figura 2 - Representação visual da jornada da heroína.....	24
Figura 3 - Shenhe (personagem categoria suporte de Genshin Impact).....	29
Figura 4 - Shenhe (personagem categoria suporte de Genshin Impact).....	30
Figura 5 - Hu Tao (personagem categoria DPS de Genshin Impact).....	31
Figura 6 - Planificação Hu Tao (personagem categoria DPS de Genshin Impact).....	31
Figura 7 - Cena de Senua's Sacrifice (Jogo Simulador Hack and Slash).....	32
Figura 8 - Exemplo de um personagem vilão (necromante).....	35
Figura 9 - Exemplo de um personagem suporte (clérigo).....	36
Figura 10 - Exemplo de um personagem de ataque (guerreira).....	37
Figura 11 - Personagens de Honkai Impact 3rd.....	39
Figura 12 - Modelo de combate de Honkai Impact 3rd.....	41
Figura 13 - Cena de Black Myth: Wukong.....	42

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Fator de escolha de novo jogo por gênero.....	55
Gráfico 2 - Importância da história por Orientação sexual.....	57
Gráfico 3 - Importância da estética por orientação sexual.....	58
Gráfico 4 - Importância do Visual por Identidade de Gênero.....	60
Gráfico 5 - Tolerância a enredo fraco por gênero.....	61

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT.....Associação Brasileira de Normas Técnicas

RPG.....Role Play Gaming

LGBTQIAPN+.....A sigla faz referência a lésbicas, gays, bissexuais, transexuais, queer, intersexuais, assexuais e demais orientações sexuais e identidades de gênero.

DPS.....Dano por segundo ou como é mais comumente conhecido DPS é uma mecânica que de jogos em geral que explica o quanto de dano seu personagem é capaz de exercer em outros inimigos ou personagem em uma quantia X de tempo, geralmente utilizada em jogos de RPG ou MMOS está mecânica se estende para diversos tipos de jogos como por exemplo Valorant, COD, LOL.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	15
1.2 Justificativa.....	15
1.3 Objetivos.....	17
1.3.1 Objetivo Geral.....	17
1.3.2 Objetivos Específicos.....	17
1.4 Metodologia.....	17
1.4.1 Tipo de Pesquisa.....	18
1.5 Estrutura do trabalho.....	18
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	18
2.1 Arquétipos narrativos e suas aplicações nos jogos digitais.....	18
2.1.1 Jung, Campbell, Vogler e Murdock: os arquétipos.....	19
A Jornada do Herói (Interpretação Junguiana).....	20
Figura 1 - Representação visual da jornada do herói.....	20
Ato I: A Partida (A Separação do Ego).....	21
Ato II: A Iniciação (O Confronto com os Arquétipos).....	21
Ato III: O Retorno (A Integração).....	22
Relação com jogos.....	22
A Jornada da Heroína.....	24
Figura 2 - Representação visual da jornada da heroína.....	24
Parte I: A Busca pela Aprovação (O Afastamento de Si).....	25
Parte II: A Descida (O Confronto Interno).....	25
Parte III: A Integração (A Totalidade).....	26
2.1.2 A jornada do herói e a jornada da heroína em RPGs.....	27
Figura 3 - Shenhe (personagem categoria suporte de Genshin Impact). 29	
Figura 4 - Shenhe (personagem categoria suporte de Genshin Impact). 30	
Figura 5 - Hu Tao (personagem categoria DPS de Genshin Impact)...	31
Figura 6 - Planificação Hu Tao (personagem categoria DPS de Genshin Impact).....	31
Figura 7 - Cena de Senua's Sacrifice (Jogo Simulador Hack and Slash) 32	
2.2 Design de personagens em rpgs digitais.....	33
2.2.1 Funções visuais, design emocional e mecânica.....	34
Funções visuais.....	34
Figura 8 - Exemplo de um personagem vilão (necromante).....	35
Figura 9 - Exemplo de um personagem suporte (clérigo).....	36
Figura 10 - Exemplo de um personagem de ataque (guerreira).....	37
Figura 11 - Personagens de Honkai Impact 3rd.....	39
Funções mecânicas.....	40

Figura 12 - Modelo de combate de Honkai Impact 3rd.....	41
Figura 13 - Cena de Black Myth: Wukong.....	42
Design emocional.....	42
2.2.2 A influência dos arquétipos na construção de personagens.....	44
2.3 Representação de gêneros em jogos.....	46
2.3.1 Estereótipos, arquétipos e papéis de gênero.....	46
Tabela 1 - Análise em porcentagem dos jogos pela Universidade de Cardiff e Gasglow.....	47
3. INVESTIGAÇÃO SOBRE A PERCEPÇÃO DOS JOGADORES SOBRE A INFLUÊNCIA DOS ARQUÉTIPOS, DA ESTÉTICA, MECÂNICA E DAS QUESTÕES DE GÊNERO NA EXPERIÊNCIA E NA SATISFAÇÃO COM RPGS DIGITAIS.....	54
O Pilar Comportamental: A Mecânica como Requisito de Sobrevivência.....	55
A Dissonância de Gênero: Conquista versus Significado.....	55
Gráfico 1 - Fator de escolha de novo jogo por gênero.....	55
O Olhar Queer e a Busca por Profundidade (Nível Reflexivo).....	57
Gráfico 2 - Importância da história por Orientação sexual.....	57
Gráfico 3 - Importância da estética por orientação sexual.....	58
O Efeito Genshin Impact: A Validação da Estética.....	60
Gráfico 4 - Importância do Visual por Identidade de Gênero.....	60
Tolerância e Retenção: O Preço do Enredo Fraco.....	61
Gráfico 5 - Tolerância a enredo fraco por gênero.....	61
A Crítica ao Cenário Atual: A Hegemonia da Mecânica e o Apagamento Simbólico.....	63
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	64
A Mecânica como Sobrevivência, a Narrativa como Vivência.....	65
A Estética como Linguagem.....	65
A Demanda por Complexidade.....	66
REFERÊNCIAS.....
APÊNDICES.....

1. INTRODUÇÃO

No contexto contemporâneo da cultura digital, os jogos eletrônicos se consolidaram como a principal forma de entretenimento do século XXI. Em especial, os RPGs digitais (*Role-Playing Games*) são responsáveis por experiências narrativas imersivas, nas quais o design de personagens desempenha papel central. Os elementos visuais, funcionais e simbólicos dos personagens são os principais mediadores entre o universo do jogo e a experiência do jogador. Tais personagens não são apenas recursos técnicos ou estéticos: eles condensam valores culturais, expectativas sociais, padrões narrativos e disputas simbólicas. Entre esses padrões, os arquétipos — compreendidos como estruturas simbólicas universais, herdadas culturalmente — são amplamente utilizados para estruturar a narrativa e facilitar a imersão. No entanto, essa mesma estrutura tem sido alvo de críticas por reproduzir estereótipos de gênero, desigualdade representacional e narrativas restritas a modelos ocidentais, heteronormativos e masculinos. Nesse sentido, torna-se necessário investigar como os arquétipos são utilizados e reinterpretados nos RPGs digitais contemporâneos, com foco na diversidade de gênero e na complexidade emocional dos personagens. Este trabalho delimita-se ao estudo teórico-analítico dos arquétipos narrativos aplicados ao design de personagens em jogos RPG digitais, com foco nas dimensões visual, funcional e simbólica desses personagens. A pesquisa propõe o enfoque especificamente em dois jogos: *Genshin Impact* e *Black Myth: Wukong*, selecionados por suas diferentes abordagens culturais e pelo destaque dado à caracterização visual e narrativa dos personagens. Além da análise dos arquétipos utilizados, o trabalho investiga as representações de gênero nesses jogos e como elas afetam a experiência do público, especialmente mulheres e pessoas LGBTQIAPN+. A análise inclui aspectos do design emocional, papéis narrativos, volume de falas, protagonismo simbólico e a ressonância cultural dos personagens.

1.2 Justificativa

O design de personagens é uma ferramenta narrativa e simbólica fundamental no desenvolvimento de jogos digitais, especialmente nos RPGs, onde a relação

entre jogador e personagem é central para a experiência. Entretanto, esse campo ainda carrega desafios ligados à diversidade e à equidade de representações, especialmente no que se refere à presença e à qualidade dos personagens femininos e LGBTQIAPN+.

Embora arquétipos sejam valiosos para a construção rápida de significado e imersão, seu uso acrítico frequentemente perpetua estereótipos e padrões limitantes. Conforme demonstram estudos recentes (Renick & Roberts, 2023; De la Torre-Sierra & Guichot-Reina, 2024), há um desequilíbrio significativo na quantidade de falas e na centralidade narrativa de personagens femininos e *queer* em RPGs digitais, mesmo com um público cada vez mais diverso.

A escolha de *Genshin Impact* (Hoyoverse, 2020) e *Black Myth: Wukong* (Game Science, 2024) como objetos centrais de análise neste estudo não é aleatória, mas estratégica para compreender os pólos opostos e complementares do design de personagens contemporâneo. Ambos os títulos, embora oriundos do mercado asiático — o que por si só já desloca o eixo tradicionalmente eurocêntrico ou norte-americano da 'Jornada do Herói' — operam sob lógicas de produção e recepção distintas.

Genshin Impact foi selecionado por representar o ápice da industrialização do arquétipo. Sendo um jogo de serviço (GaaS – *Game as a Service*) com estética anime globalizada, ele utiliza uma codificação visual rigorosa para garantir que a função do personagem (suporte, ataque, cura) seja legível instantaneamente. Ele é o exemplo perfeito de como a semiótica serve à mecânica de monetização e jogabilidade rápida.

Em contrapartida, *Black Myth: Wukong* foi escolhido por representar o resgate da especificidade cultural e do mito como resistência. Ao adaptar o clássico literário 'Jornada ao Oeste', o jogo propõe um design que não se curva inteiramente às convenções ocidentais de RPG de ação, trazendo uma estética que valoriza a transformação espiritual e a biografia do personagem acima da pura função mecânica. A tensão entre esses dois modelos — um focado na legibilidade global e outro na densidade cultural — oferece o terreno fértil para analisarmos a crise e a potência dos arquétipos atuais.

Diante disso, esta pesquisa se justifica por buscar compreender como os arquétipos são utilizados e reinterpretados nesses RPGs digitais contemporâneos, com foco na diversidade de gênero e na complexidade emocional dos personagens. O trabalho tenta contribuir, assim, para o campo do design de personagens, propondo reflexões que consideram a estética, a funcionalidade e a justiça representacional nos jogos digitais.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo Geral

Analisar como os arquétipos narrativos influenciam o design visual e funcional de personagens em RPGs digitais propostos, com recorte de gênero e profundidade emocional.

1.3.2 Objetivos Específicos

1. Realizar uma pesquisa bibliográfica sobre arquétipos narrativos em jogos digitais e sobre o design de personagens em RPG digitais;
2. Realizar uma análise sobre representação de gênero no design de personagens;
3. Analisar os principais arquétipos utilizados em jogos RPG, com foco nos personagens de *Genshin Impact* e *Black Myth: Wukong*;
4. Investigar a percepção dos jogadores sobre a influência dos arquétipos, da estética, mecânica e das questões de gênero na experiência e na satisfação com RPGs digitais.

1.4 Metodologia

Este trabalho segue a modalidade monográfica, de caráter teórico-analítico, conforme as diretrizes da ABNT NBR 14724:2023, e está fundamentado em métodos qualitativos de pesquisa bibliográfica e análise interpretativa. A investigação proposta visa compreender, por meio de levantamento teórico e análise crítica, como o design de personagens em RPGs digitais é estruturado a partir de arquétipos narrativos e como esses elementos influenciam as representações de gênero e o comportamento do público.

1.4.1 Tipo de Pesquisa

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa e exploratória, com ênfase no levantamento e análise crítica de fontes bibliográficas e acadêmicas atualizadas, envolvendo livros, artigos científicos, bases de dados digitais e materiais audiovisuais de jogos eletrônicos. Também será feito um estudo de caso de dois jogos específicos (*Genshin Impact* e *Black Myth: Wukong*) como exemplos ilustrativos, a partir de critérios de popularidade, relevância cultural e potencial simbólico.

Segundo Gil (2008), a pesquisa exploratória tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, permitindo a construção de hipóteses ou caminhos interpretativos para posterior aprofundamento.

1.5 Estrutura do trabalho

A primeira parte deste trabalho dedica-se ao resgate teórico dos arquétipos narrativos e do design emocional, articulando os estudos clássicos de Carl Jung, Joseph Campbell e Christopher Vogler com as perspectivas críticas de Maureen Murdock sobre a Jornada da Heroína e as discussões contemporâneas acerca da representatividade de gênero em RPGs digitais. Estabelecida essa base, a segunda parte do trabalho avança para a pesquisa de campo, apresentando a análise dos dados coletados por meio de um questionário aplicado a jogadores e jogadoras. Nesta etapa, investiga-se como a teoria se manifesta na percepção do público, cruzando variáveis de identidade e preferência para compreender como a estética, a mecânica e a narrativa influenciam a experiência e a retenção de diferentes perfis demográficos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Arquétipos narrativos e suas aplicações nos jogos digitais

O estudo dos arquétipos no âmbito dos jogos digitais permite desvendar as estruturas invisíveis que conferem sentido e familiaridade à experiência interativa. Etimologicamente originado do grego *archetypon* ("modelo original"), o conceito de arquétipo foi transposto da psiquiatria clássica para o design narrativo para

servir como o esqueleto simbólico sobre o qual se constroem mundos e personagens. Em um ambiente de alta carga sensorial como o dos RPGs, essas estruturas funcionam como mediadoras de sentido, permitindo que o jogador identifique papéis, perigos e aliados de forma quase intuitiva.

A aplicação dos arquétipos nos jogos não se limita à mimese de padrões comportamentais, mas expande-se para a própria territorialidade da narrativa.

A introdução destas teorias no campo do design permite que o arquétipo seja tratado como uma ferramenta técnica e neutra. Como discutido anteriormente, o arquétipo atua como um recipiente semiótico que, quando preenchido com intenção projetual, pode tanto reforçar tradições quanto servir como vetor de resistência e subversão. Assim, os tópicos que seguem detalham o percurso dessas estruturas desde o psiquismo coletivo até a sua materialização em mundos virtuais habitados pelo jogador.

2.1.1 Jung, Campbell, Vogler e Murdock: os arquétipos

O conceito de arquétipo é uma das ferramentas fundamentais para compreender como histórias e personagens são construídos em determinados contextos/culturas, especialmente em jogos digitais - onde a criatividade reina (ou deveria) -. A palavra “arquétipo”, do grego *archetypon*, significa “modelo original” ou “primeira impressão”, “*arché*” (princípio, origem) e “*typos*” (tipo, modelo. Tal conceito foi profundamente desenvolvido pelo psiquiatra suíço Carl Gustav Jung (1959), que propôs que arquétipos são padrões gerais (universais) de comportamento, imagens e símbolos que habitam o que ele chamou de inconsciente coletivo¹.

O inconsciente coletivo (JUNG, 2008), segundo o autor, é uma camada da psique que toda a humanidade possui, composta por mitos, experiências e símbolos que atravessam culturas, épocas e sociedades - um produto histórico-cultural. Jung (2008) defende que arquétipos como o Herói, o Sábio, o Rebelde entre outros, aparecem em religiões, mitos, sonhos e por conseguinte, na ficção e nos jogos.

¹ refere-se a uma camada mais profunda da psique humana, onde residem padrões e imagens herdadas de nossos ancestrais.

Joseph Campbell (2007) expandiu esse conceito debruçando-se sobre centenas de mitologias até encontrar nelas uma estrutura narrativa que fosse recorrente, essa estrutura foi nomeada de Monomito², ou A jornada do herói. Tal estrutura propõe que a maioria das narrativas seguem um modelo composto por períodos/etapas, são elas: o chamado para a aventura, a travessia do limiar, provas, encontros menores, confronto com o inimigo e retorno transformado. No contexto de jogos RPGs digitais, essa jornada é frequentemente a base para construção de enredos e progressões dos personagens.

A Jornada do Herói (Interpretação Junguiana)

Figura 1 - Representação visual da jornada do herói.



Fonte: [A JORNADA DO HERÓI - Deus no Gibi](#), acesso em 28 de dezembro de 2025.

² é um conceito narrativo criado por Joseph Campbell (1949) que descreve um padrão comum de histórias encontradas em diversas culturas e mitologias.

Embora a estrutura narrativa tenha 12 passos, psicologicamente ela se divide em três grandes atos de transformação da psique:

Ato I: A Partida (A Separação do Ego)

1. **O Mundo Comum:** Representa a **Consciência** e a **Persona** (a máscara social que usamos). O herói vive numa rotina segura, mas limitada, ignorando seu inconsciente.
2. **O Chamado à Aventura:** Um sinal do **Inconsciente**. Pode ser um sonho, um erro (ato falho) ou uma crise que sinaliza que o "Eu" atual está incompleto. A psique exige crescimento.
3. **A Recusa do Chamado:** O medo do **Ego**. O Ego quer segurança e controle; ele resiste a mergulhar no desconhecido (o inconsciente) por medo da loucura ou da morte.
4. **Encontro com o Mentor:** O surgimento do arquétipo do **Velho Sábio** ou da **Velha Sábia**. É uma força interna ou externa que fornece ferramentas psicológicas para enfrentar o desconhecido.
5. **A Travessia do Primeiro Limiar:** O herói sai da zona de conforto e entra no "Mundo Especial". Psicologicamente, é a entrada no **Inconsciente Coletivo**.

Ato II: A Iniciação (O Confronto com os Arquétipos)

6. **Testes, Aliados e Inimigos:** O herói encontra partes de si mesmo projetadas nos outros.
 - *Aliados:* Talentos latentes.
 - *Inimigos:* Complexos neuróticos ou traumas.
7. **A Aproximação da Caverna Oculta:** O herói se prepara para enfrentar seu maior medo. É o mergulho profundo nas zonas mais reprimidas da mente.
8. **A Provação (O Confronto com a Sombra):** O ponto central. Aqui ocorre o confronto com o arquétipo da **Sombra** (tudo o que negamos em nós mesmos: raiva, inveja, mas também potências não vividas). O Ego precisa "morrer" simbolicamente para que algo maior nasça.

9. **A Recompensa:** Ao aceitar a Sombra em vez de destruí-la, o herói ganha energia. Psicologicamente, isso é a reintegração de energia psíquica que estava sendo gasta na repressão.

Ato III: O Retorno (A Integração)

10. **O Caminho de Volta:** O desejo de permanecer no mundo dos sonhos ou da fantasia, mas a necessidade de voltar à realidade.
11. **A Ressurreição:** O teste final. O herói deve provar que mudou. É a integração definitiva entre o **Ego** e o **Inconsciente**.
12. **O Retorno com o Elixir:** O herói volta ao Mundo Comum, mas transformado. O "Elixir" é a sabedoria adquirida (o **Self** ou Si-mesmo). Ele agora vive no mundo real, mas conectado à sua profundidade espiritual.

Relação com jogos

Para compreender a predominância dessa estrutura nos jogos, é necessário dissecar a 'Jornada do Escritor' de Christopher Vogler (2006), que adapta os conceitos de Campbell (2007) em doze estágios funcionais, configurando um arco de ascensão e conquista externa. A jornada inicia-se no **Mundo Comum**, onde o herói é apresentado em sua normalidade, seguido pelo **Chamado à Aventura**, que rompe essa estabilidade. Frequentemente, ocorre a **Recusa do Chamado**, fruto do medo ou insegurança, superada pelo **Encontro com o Mentor**, que fornece o conhecimento ou ferramenta necessária (nos jogos, o tutorial). O herói então cruza o **Primeiro Limiar**, entrando no mundo especial da aventura.

A fase de iniciação é marcada por **Testes, Aliados e Inimigos**, onde o protagonista aprende as regras desse novo mundo, culminando na **Aproximação da Caverna Oculta**, o prenúncio do perigo maior. O clímax intermediário é a **Provação**, um momento de morte e renascimento simbólico que leva à **Recompensa** (a posse da espada ou do elixir). O ato final envolve o **Caminho de Volta**, muitas vezes perseguido por forças vingativas, seguido pela **Ressurreição**, o teste final onde o herói aplica tudo o que aprendeu. Por fim, ocorre o **Retorno com o Elixir**, onde o herói volta ao mundo comum transformado e portando algo que cura sua comunidade.

Essa estrutura linear é profundamente sedutora para o design de jogos *action-oriented*³ pois cada etapa tem um correlato mecânico claro: a Provação é o 'Boss Battle'⁴, a Recompensa é o 'Loot'⁵ ou 'Level Up'⁶, e o Retorno é o domínio do sistema (vitória do ciclo).

Entretanto, a transição da psicologia analítica de Carl Jung para o design de personagens exige o reconhecimento de que, no contexto projetual, o arquétipo deve ser compreendido como uma categoria formal neutra. Embora Jung defenda que os arquétipos habitam o inconsciente coletivo como imagens primordiais, no Design, eles operam como receptáculos semânticos que aguardam o preenchimento por meio de signos visuais. Assim, propõe-se o deslocamento do arquétipo enquanto "estrutura de pensamento" para o arquétipo enquanto "unidade semiótica".

Nesta perspectiva, o "Herói" ou o "Mentor" deixam de ser prescrições comportamentais e tornam-se conjuntos de estímulos visuais organizados para gerar legibilidade imediata. A neutralidade do arquétipo reside em sua maleabilidade: a força, a sabedoria ou o conflito não possuem gênero inerente, mas são codificados através da Linguagem das Formas⁷ (Shape Language). Ao priorizar a semiótica sobre a psicologia, o designer ganha autonomia para subverter expectativas: uma forma circular (tradicionalmente associada ao acolhimento e ao feminino) pode ser preenchida com signos de letalidade e autoridade, rompendo com o determinismo biológico e focando na eficácia da comunicação visual.

³ Jogos *Action-Oriented* são aqueles cuja estrutura de gameplay prioriza desafios físicos em tempo real, exigindo do jogador coordenação motora, reflexos rápidos e precisão na execução de comandos.

⁴ Batalha contra o chefe (vilão) final do jogo ou da fase.

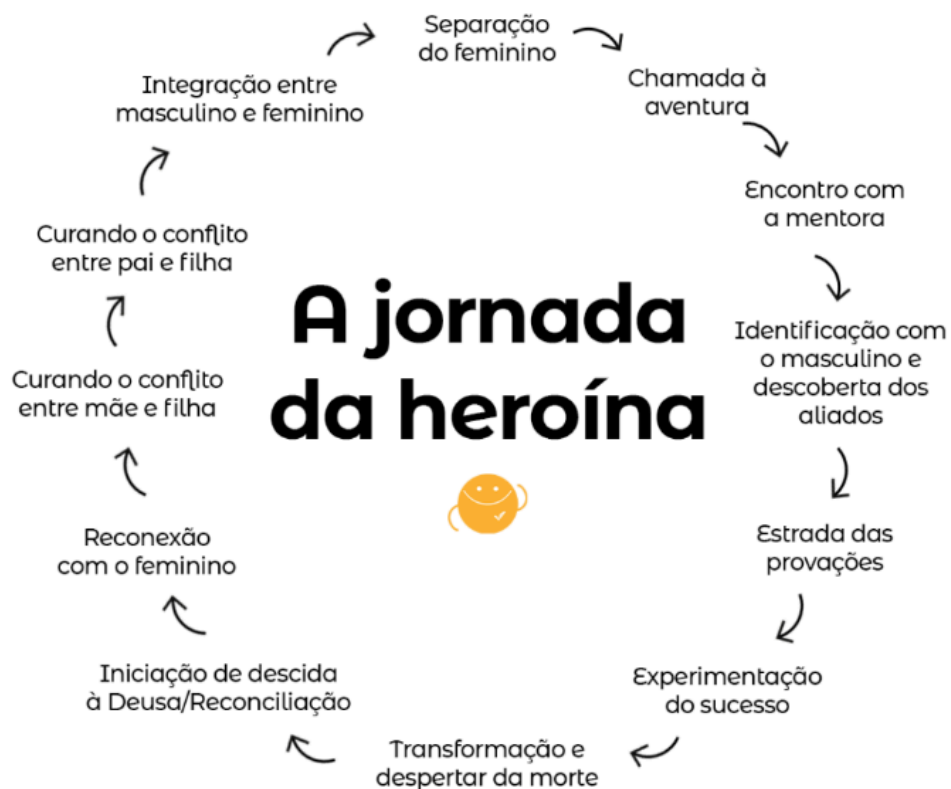
⁵ Recompensas obtidas durante o jogo.

⁶ Subir de nível, passar de fase.

⁷ É um conceito do design, animação e artes visuais que utiliza formas geométricas e orgânicas básicas para comunicar significados, emoções e traços de personalidade de forma subconsciente ao espectador.

A Jornada da Heroína

Figura 2 - Representação visual da jornada da heroína.



Fonte: A Jornada do Herói e a Jornada da Heroína - guia definitivo para autores!, acesso em 28 de dezembro de 2025.

Em contrapartida, Maureen Murdock (1990) argumenta que o modelo de Campbell (2007) falha em endereçar a experiência feminina, propondo um arco cíclico de descida e cura em dez estágios. A jornada começa com a **Separação do Feminino** (Figura 2), onde a protagonista rejeita valores tradicionalmente associados à mãe ou à passividade, buscando validação no mundo patriarcal. Isso leva à **Identificação com o Masculino**, onde ela adota estratégias de força e intelecto para vencer, reunindo aliados nessa nova esfera. Segue-se a **Estrada**

de Provas, onde ela supera obstáculos externos e alcança o **Sucesso Ilusório** — ela venceu as batalhas, mas sente-se vazia.

O ponto de virada ocorre no **Despertar da Aridez Espiritual**, uma crise de sentido que leva à **Iniciação e Descida à Deusa**. Diferente da ascensão do herói, aqui a heroína mergulha em suas próprias sombras e traumas, em um processo não de luta, mas de aceitação. Surge então o **Desejo Urgente de Reconexão com o Feminino**, buscando resgatar a intuição e o corpo que foram negados. As etapas finais envolvem a **Cura da Ferida Mãe/Filha** (reconciliação com a ancestralidade) e a **Cura do Masculino Ferido** (aceitando a força sem toxicidade). O estágio final é a **Integração do Masculino e Feminino**, onde a heroína emerge não apenas vitoriosa, mas completa (*whole*).

Ao contrário do círculo simples de Campbell (2007), a jornada da heroína (MURDOCK, 1990) é frequentemente visualizada como uma descida profunda e um retorno.

Parte I: A Busca pela Aprovação (O Afastamento de Si)

1. **A Separação do Feminino:** A jornada começa com uma rejeição. A heroína rejeita a mãe (ou a figura materna) e o que ela considera "feminino" (visto como passivo, manipulador ou fraco). Ela decide que não quer ter o destino de submissão das mulheres que vieram antes dela.
2. **Identificação com o Masculino:** Para ter sucesso no mundo, a heroína abraça valores patriarcais: lógica, intelecto, poder hierárquico, competição e individualismo. Ela escolhe o "Pai" (simbólico ou real) como mentor.
3. **A Estrada de Provas:** A heroína enfrenta desafios e vence. Ela sobe na carreira, ganha títulos, compete com homens de igual para igual e prova seu valor socialmente. Ela supera os obstáculos externos com eficiência.
4. **A Ilusão do Sucesso (O Falso Benefício):** A heroína alcançou tudo o que queria (o "topo da montanha"), mas sente-se árida, vazia ou exausta. É a "Síndrome da Supermulher". Ela percebe que seguiu um roteiro que não honra sua alma. O sucesso externo não preencheu o vazio interno.

Parte II: A Descida (O Confronto Interno)

5. **A Aridez e a Morte do Ego:** Acontece uma crise (divórcio, doença, demissão ou depressão existencial). As velhas estratégias masculinas de "lutar e conquistar" param de funcionar. Ela sente que foi traída pelo sistema que defendeu. O Ego construído para o sucesso desmorona.
6. **A Iniciação e a Descida à Deusa:** Em vez de subir (como o herói), a heroína precisa **descer**. É um período de introspecção profunda, luto e escuridão. Ela para de agir e começa a *sentir*. Psicologicamente, é o reencontro com o corpo, a intuição e as emoções reprimidas.
7. **Reconexão com o Feminino:** A heroína recupera o valor do feminino que havia rejeitado na etapa 1. Ela aprende a ver a força na receptividade, na nutrição e na criatividade não linear. Ela faz as pazes com a figura da Mãe (interna ou externa).

Parte III: A Integração (A Totalidade)

8. **Curando a Ferida da Mãe/Filha:** É o processo de perdoar as ancestrais e aceitar sua linhagem. Ela entende que sua mãe não era "fraca", mas talvez limitada pelo contexto. Isso cura a ruptura inicial da psique.
9. **Curando o Masculino Ferido:** A heroína percebe que não precisa odiar o masculino. Ela distingue o "patriarcado tóxico" (que a oprimia) da "energia masculina saudável" (foco, proteção, ação). Ela encontra seu próprio *Animus* (lado masculino interno) saudável, que agora serve ao coração, não ao ego.
10. **A Integração do Masculino e Feminino:** O fim da jornada não é uma conquista, mas um casamento sagrado (*Hieros Gamos*). A heroína integra a ação (masculino) com a intuição (feminino). Ela agora pode operar no mundo externo sem perder a conexão consigo mesma. Ela se torna uma mulher inteira (*Whole*).

Em RPGs digitais, essa estrutura demanda uma narrativa que valorize a diplomacia, a empatia, o desenvolvimento de relacionamentos e a resolução de conflitos internos, oferecendo uma experiência de jogo mais reflexiva.

2.1.2 A jornada do herói e a jornada da heroína em RPGs

A jornada narrativa nos RPGs digitais não ocorre no vácuo, mas em uma espacialidade carregada de valores simbólicos que podem ser analisados sob a ótica da **Fenomenologia do Espaço**⁸ de Gaston Bachelard . Em sua obra *Poética do Espaço* (1975), Bachelard investiga como os espaços — da casa ao universo — são receptáculos de devaneio e moldam a experiência do "eu". No design de jogos, o "Mundo Comum" da Jornada do Herói assemelha-se à **casa bachelardiana**: um espaço de verticalidade e proteção, onde a psique do jogador encontra seu centro de ancoragem e segurança inicial.

A travessia do limiar e o mergulho na "Caverna Oculta" representam o confronto com a **imensidão íntima** e o desconhecido. Para Bachelard, o espaço habitado transcende a geometria; ele é carregado de valores emocionais que afetam a percepção do ser. Nos RPGs, a exploração do cenário é uma extensão da exploração da própria interioridade do personagem. O design de níveis (*level design*⁹) utiliza a topofilia — o laço afetivo entre a pessoa e o lugar — para guiar o jogador através de arcos de tensão e relaxamento. A jornada de ascensão e descida (comum às teorias de Campbell e Murdock) encontra na poética espacial um suporte visual: o deserto, a floresta densa ou a masmorra claustrofóbica não são apenas obstáculos técnicos, mas manifestações espaciais dos arquétipos de sombra e renascimento que o protagonista deve integrar.

Christopher Vogler(1998), roteirista e consultor de narrativa em Hollywood, adapta a jornada do herói para o cinema contemporâneo e, por conseguinte, para os videogames. O autor sistematiza doze passos da jornada heróica e oito arquétipos narrativos funcionais, como o herói, o mentor, o guardião do limiar, o arauto e a sombra. Essa abordagem é útil no desenvolvimento de narrativas interativas, como as encontradas em RPGs.

Maureen Murdock (1990), por sua vez, propõe um olhar outro, a autora com sua obra *Jornada da Heroína* lança olhar sobre uma estrutura narrativa que não se

⁸ Procura investigar como os espaços vividos — casa, cantos, gavetas, sótãos — são apreendidos pela consciência e imaginação, transformando espaços geométricos em lugares íntimos de afeto e sonho.

⁹ É o processo técnico e artístico de criar os cenários, desafios, fluxo e atmosfera de um jogo digital.

restringe à lógica heróica patriarcal. A jornada da heroína é interna e cíclica, marcada por fases de rejeição da feminilidade, identificação com o masculino, desilusão, reconciliação com o feminino e a reintegração dos desiguais. Este olhar amplia os horizontes das narrativas quando inclui experiências que perpassam os moldes binários e androcêntricos do monomito tradicional.

Outras autoras também produziram críticas e contrapontos às obras tradicionais do tema. Clarissa Pinkola (1992), em “Mulheres que correm com os lobos”, interpreta contos e mitos utilizando a psicologia arquetípica Junguiana como veículo para propor arquétipos femininos baseados em instintos, criatividade e sabedoria ancestral, por exemplo.

Nos jogos digitais, especialmente nos RPG, a estrutura da jornada do herói é exaustivamente utilizada como esqueleto narrativo. Jogos como *Zelda* (Nintendo, 1986)¹⁰, *The Witcher* (CD Projekt RED, 200&)¹¹, *Mass Effect* (BioWare, 2007)¹² e *Final Fantasy* (Square Enix,2010)¹³ seguem a progressão clássica da jornada. A mecânica de progressão do personagem, o desbloqueio de habilidades e a superação de desafios refletem as etapas do herói estruturadas por Campbell (2007). Essa padronização na narrativa funciona, porém também limita a diversidade de experiências e protagonistas. A jornada da heroína, por possuir mais ênfase em conflitos internos e (re)conciliação de dualidades, dificilmente é representada de forma estruturada em RPGs, devido a sua complexidade e escassez de mulheres no mercado. Quando há protagonistas femininas em jogos, suas histórias frequentemente são moldadas à partir da lógica masculina de conquista e dominação, não refletindo os estágios propostos por Murdock.

Alguns títulos começam a incorporar elementos dessa jornada alternativa. Em *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017)¹⁴, a protagonista atravessa um processo psíquico de perda, luto e enfrentamento de traumas internos, o que se aproxima da lógica da jornada da heroína. Em *Genshin Impact* (HOYOVERSE,

¹⁰ Disponível para download em: [Experimente The Legend of Zelda.](#)

¹¹ Disponível para download em: [Universo de The Witcher Universe | RPGs de ação e aventura.](#)

¹² Disponível para download em: [Mass Effect™ Legendary Edition | Baixe e compre hoje - Epic Games Store.](#)

¹³ Disponível para download em: [FINAL FANTASY XIV Windows® Version Download Page](#)

¹⁴ Disponível para download em: [Hellblade: Senua's Sacrifice no Steam](#)

2020)¹⁵, embora os protagonistas possam ser escolhidos entre homem ou mulher, a narrativa principal ainda se estrutura em torno da jornada tradicional de busca e confronto, mas personagens secundários como *Shenhe* (figura 3 e 4) e *Hu Tao* (figura 5) apresentam nuances emocionais e espirituais que tangenciam elementos da jornada da heroína.

Figura 3 - Shenhe (personagem categoria suporte de Genshin Impact)



Fonte: disponível em [Shenhe e Wriothesley Synergie ?? - Genshin Impact | HoYoLAB](#), acesso em 28 de dezembro de 2025.

¹⁵ Disponível para download em: [Um Viajante Numa Noite de Inverno](#)

Figura 4 - Shenhe (personagem categoria suporte de Genshin Impact)



Fonte: disponível em [Modelo Shenhe \(fonte desconhecida\) : r/Genshin_Impact_Leaks](#), acesso em 28 de dezembro de 2025.

Observando a Figura 3 e 4, referente à personagem *Shenhe*, a análise imagética revela como a *Hoyoverse* (2020) opera a codificação de gênero e função. A paleta de cores, dominada por tons frios de azul, branco e prata, semioticamente afasta a personagem do calor da paixão ou da fúria (comumente associados ao vermelho/fogo), situando-a no campo do etéreo¹⁶, do distanciamento e da espiritualidade 'yin'.

Entretanto, há uma tensão no design: embora sua *lore* (história) seja de isolamento e força sobre-humana, o traje adota recortes laterais na região do quadril e busto que servem ao 'Male Gaze' (olhar masculino) conceito de Laura Mulvey (1975). A silhueta, embora fluida como convém a um usuário de elemento Cryo (gelo), é hiper-feminizada para consumo visual. O design acerta na função mística (o arquétipo da Sacerdotisa), mas desliza para o estereótipo da mulher-objeto, criando a dissonância que parte do público feminino critica: a personagem é poderosa na história, mas visualmente servil ao espectador.

¹⁶ Que eleva espiritualmente; sublime, elevado.

Figura 5 - Hu Tao (personagem categoria DPS de Genshin Impact)



Fonte: disponível em [Genshin Impact Hu Tao build, artifacts, weapons, and more](#), acesso em 28 de dezembro de 2025.

Figura 6 - Planificação Hu Tao (personagem categoria DPS de Genshin Impact)



Fonte: disponível em [hu tao referência de desenho Genshin Impact | HoYoLAB](#), acesso em 28 de dezembro de 2025.

Em contraste, nas **figuras 5 e 6**, *Hu Tao* utiliza a semiótica do dinamismo e do contraste cromático¹⁷. O uso do marrom terroso em oposição ao vermelho vibrante das flores e detalhes comunica uma conexão entre o mundo dos mortos

¹⁷ estuda como a combinação de cores opostas ou vibrantes (contraste) gera sensações de movimento, energia, velocidade ou tensão (dinamismo) em uma imagem ou design.

e a vitalidade da vida. Sua silhueta é marcada por formas mais angulares (o chapéu rígido e as pontas do traje), que sugerem uma personalidade imprevisível e astuta — o arquétipo do *Trickster* (ou *Puer Aeternus*), fundamentado inicialmente por Jung e aprofundado na obra *Puer Aeternus: a luta do adulto contra o paraíso da infância*, de Marie-Louise von Franz (1985). A função de *DPS* (Dano por Segundo) é visivelmente endossada por essa energia cromática, onde o vermelho atua como signo de urgência e potência, subvertendo a morbidez do seu tema narrativo em uma celebração da agência individual.

Da mesma forma, *Black Myth: Wukong* (GAME SCIENCE, 2024) baseia-se no arquétipo do herói mítico chinês *Sun Wukong*, enfatizando superação de desafios, transcendência e transformação espiritual — aspectos compatíveis com o monomito campbelliano. Entretanto, o jogo também incorpora uma abordagem mais cíclica da evolução espiritual, que se aproxima das leituras simbólicas sugeridas por autores como Estés(1992), ao associar crescimento à reconciliação com elementos reprimidos ou esquecidos.

Figura 7 - Cena de Senua's Sacrifice (Jogo Simulador *Hack and Slash*)



Fonte: disponível em [Splatoon 2 – danielpholt.games](https://www.youtube.com/watch?v=...), acesso em 28 de dezembro de 2025.

A composição da **figura 7** funciona como uma representação visual da "**Iniciação e Descida à Deusa**". A escolha de posicionar a protagonista de costas para o espectador, observando uma paisagem vasta e envolta em névoa, não é apenas estética, mas uma decisão de design que comunica a "**Aridez Espiritual**" e o mergulho no inconsciente.

Sob a ótica da semiótica visual¹⁸, as escolhas cromáticas são fundamentais: a predominância de tons frios, azuis e cinzas dessaturados atua como um signo de perda, luto e isolamento. No **nível visceral** do design emocional de NORMAN (2004), essa paleta gera um impacto imediato de melancolia e desolação. A névoa, que apaga os limites do horizonte, serve como metáfora para a dissolução do Ego e o confronto com as **sombras** e traumas internos descritos no texto.

Dialogando com a **Poética do Espaço** de Gaston Bachelard (1993), o cenário de *Senua's Sacrifice* deixa de ser um mero simulador de combate para tornar-se uma **topologia do trauma**¹⁹. O ambiente é uma extensão da psique da personagem: um espaço de "imensidão íntima" onde o deserto e a ruína refletem o estado de sua jornada interna. Assim, a composição da imagem valida a proposta de que a estética no RPG é uma ferramenta de **validação existencial** e resistência narrativa, permitindo ao jogador experienciar a complexidade emocional de uma heroína que não busca apenas a vitória externa, mas a integração de sua própria totalidade.

2.2 Design de personagens em rpgs digitais

No ecossistema dos RPGs digitais, os personagens transcendem a condição de meros avatares ou representações gráficas; eles constituem o principal mediador entre o universo ficcional e a experiência subjetiva do jogador. O design de personagens é, portanto, uma disciplina complexa que articula estética, funcionalidade e simbolismo para converter dados técnicos em entidades dotadas de presença e propósito.

¹⁸ A semiótica visual é o estudo de como as imagens e os sinais visuais criam significado.

¹⁹ Na psicologia, descreve como os eventos traumáticos ficam "marcados" ou "fixados" na vida mental e psíquica da pessoa, e como essa estrutura afeta o funcionamento e o bem-estar mental e físico.

Segundo Jesse Schell (2020), um personagem bem projetado deve ser planejado para operar harmonicamente dentro das mecânicas de jogo e das necessidades narrativas. Esta integração exige que o designer considere três dimensões interdependentes que sustentam o envolvimento do público:

A Dimensão Visual: Responsável pela legibilidade imediata do papel e da personalidade do personagem por meio de formas, cores e silhuetas.

A Dimensão Mecânica: Define as capacidades de ação do personagem dentro do sistema de regras, estabelecendo funções como ataque, defesa ou suporte.

A Dimensão Emocional: Busca estabelecer um vínculo afetivo e reflexivo, transformando o uso de ferramentas digitais em uma vivência significativa e memorável.

Nesta seção, exploraremos como essas dimensões se entrelaçam no gênero RPG. Analisaremos como a semiótica das formas e o design emocional — articulados nos níveis visceral, comportamental e reflexivo de Donald Norman (2004) — são utilizados para materializar arquétipos e, simultaneamente, como essas escolhas de design podem reforçar ou subverter estereótipos de gênero e expectativas culturais. A compreensão destes elementos é o que permite transformar pixels em habitantes de um imaginário social complexo e inclusivo.

2.2.1 Funções visuais, design emocional e mecânica

Funções visuais

Ao falarmos de jogos digitais, principalmente os do gênero RPG, é fácil pensar nos gráficos bem chamativos, nas lutas ou na própria história. Mas existe algo que está ali presente o tempo inteiro, guiando nossa experiência: os personagens. Eles são bem mais do que apenas figuras bonitas na tela. Possuem função, história, propósito definido e presença. Neste tópico, vamos explorar justamente como os personagens são elaborados dentro dos jogos - por que eles têm aquela aparência, aquele papel, aquela forma? E o mais importante, o que tudo isso transmite/causa nos jogadores?

A aparência de um personagem em um jogo não é apenas uma questão de estilo. Ela possui um papel direto em como entendemos e nos relacionamos com o que está acontecendo. Designers de jogos, como Jesse Schell (2020), explicam que

todo personagem é planejado para funcionar dentro da história e das mecânicas do jogo. Isso significa que a forma, os movimentos, as cores dos trajes, o gênero e etc. possuem uma função. Por exemplo, faça um exercício mental em como você consegue identificar facilmente cada um dos personagens, quem é o vilão (figura 8), quem é o guerreiro (figura 9), quem é a curandeira (figura 10) em um jogo, apenas olhando para eles. Isso não acontece de forma não intencional. Os criadores utilizam elementos visuais bem específicos para “dizer” sem usar palavras. Cores escuras e olhos vermelhos podem sugerir perigo; roupas leves e cores claras podem passar uma sensação de pureza. Isso é chamado de legibilidade visual²⁰- e é um dos princípios mais importantes do design de personagens.

Figura 8 - Exemplo de um personagem vilão (necromante).



Fonte: disponível em [wightundeadrpgart](https://www.wightundeadrpgart.com/), acesso em 28 de dezembro de 2025.

²⁰ refere-se à facilidade com que um texto ou elemento visual pode ser lido e compreendido pelo público

A **figura 8** utiliza uma semiótica de formas triangulares e angulares para comunicar instabilidade e perigo. Os ângulos agudos presentes nos adornos da armadura e da coroa evocam agressividade e ameaça. A paleta cromática, dominada pelo preto e vermelho-sangue, atua como um signo de corrupção e autoridade sombria, materializando visualmente o arquétipo da Sombra. A iluminação dramática reforça o caráter antagonista, utilizando o design para "dizer" o perigo sem a necessidade de diálogos.

Figura 9 - Exemplo de um personagem suporte (clérigo).



Fonte: disponível em aminoapps.com, acesso em 28 de dezembro de 2025.

Em oposição ao vilão (figura 8), na **figura 9** o design da curandeira privilegia formas circulares e curvas suaves, que na linguagem visual comunicam acolhimento, pureza e não ofensividade. As cores claras e tons pastéis (amarelo e branco) reforçam a função mecânica de cura e o papel narrativo de suporte, alinhando-se ao arquétipo da "Grande Mãe" ou da "Dadora de Vida". Aqui, a estética é funcionalmente passiva, servindo como um filtro visual de segurança e cuidado dentro da equipe.

Figura 10 - Exemplo de um personagem de ataque (guerreira).



Fonte: disponível em [Sketches — The Art of Linda Lithén](#), acesso em 28 de dezembro de 2025.

A **figura 10** representa uma subversão fundamental dos estereótipos tradicionais de gênero. Por se tratar de uma personagem feminina, seu design abandona as curvas suaves em prol de formas quadradas e robustas (o escudo e a armadura pesada), que denotam estabilidade inabalável e força bruta — atributos historicamente reservados ao gênero masculino. A escolha de uma silhueta de "tanque" ou atacante para um corpo feminino atua como um ato de gênero como resistência, onde a personagem reivindica visualmente uma letalidade e agência mecânica que desafiam o papel de subordinação. A composição comunica que a feminilidade não é sinônimo de fragilidade estrutural, integrando a estética da existência com a mecânica da conquista.

Em jogos do gênero RPG, essa legibilidade é ainda mais essencial, por haver um leque de opções para escolher, o jogador pode escolher "sua estética". Um exemplo disso é o jogo *Genshin Impact*, no seu lançamento (28 de setembro de 2020), cada personagem possuía um visual bem característico e, mesmo antes de jogar, era possível identificar se aquele personagem era de ataque, defesa ou suporte apenas olhando para sua roupa, arma, elementos visuais e postura. Tal leitura visual facilita decisões rápidas durante o jogo, além de auxiliar na imersão do jogador.

A legibilidade visual, contudo, não opera em um vácuo; ela é profundamente influenciada pela semiótica das formas (*shape language*)²¹ e pela psicologia das cores²², que historicamente carregam codificações de gênero. Tradicionalmente, o design de personagens femininos tende a privilegiar formas circulares e curvas suaves, que, na linguagem visual, comunicam não ofensividade, acolhimento e passividade — alinhando-se ao arquétipo junguiano da 'Grande Mãe' ou da 'Donzela'. Em contrapartida, formas triangulares, angulares e quadradas são frequentemente reservadas aos personagens masculinos para denotar perigo, instabilidade, força bruta ou estabilidade inabalável.

O mesmo fenômeno ocorre na paleta cromática: a dicotomia entre 'pureza' e 'corrupção' muitas vezes aprisiona personagens femininas em tons pastéis ou

²¹ consiste no uso deliberado de formas geométricas primitivas (círculo, quadrado e triângulo) para comunicar a personalidade, a função e as emoções de um personagem ou objeto sem a necessidade de palavras.

²²

brancos, reservando o preto, o vermelho-sangue e o cinza — cores de autoridade e experiência de guerra — para o gênero masculino.

Não existem evidências concretas que sustentem os efeitos gerais da cor sobre as emoções e os humores. Também não há um simbolismo universal para as cores, pois culturas diferentes dão significados distintos para cada cor. (LIDWELL, HOLDEN, BUTLER, 2010, p. 48)

A subversão desses estereótipos ocorre quando o design rompe essa expectativa: uma personagem feminina que adota silhuetas agudas e cores escuras não está apenas mudando de roupa, mas reivindicando visualmente uma agência e uma letalidade historicamente negadas ao seu gênero (figura 11).

Figura 11 - Personagens de Honkai Impact 3rd.



Fonte: Arquivo pessoal do autor.

A **figura 11** apresenta um grupo de protagonistas do jogo *Honkai Impact 3rd*, servindo como um estudo de caso fundamental para a discussão sobre a subversão de estereótipos de gênero no design de personagens. Nesta imagem, observa-se o que o trabalho define como a quebra da expectativa visual: personagens femininas que, embora mantenham traços de exuberância estética, adotam silhuetas agudas, acessórios tecnológicos complexos e armas de grande escala.

Funções mecânicas

Mas o visual não é tudo. Cada personagem também cumpre uma função dentro do jogo. Em RPG's, os personagens normalmente possuem papéis bem definidos: uns atacam, outros defendem, outros curam aliados, outros buffam²³, outros aplicam efeitos de controle²⁴ e etc. Essas são as funções mecânicas.

A forma como essas funções são distribuídas tem impacto direto na experiência do jogador. No jogo *Honkai Impact* (Hoyoverse, 2020), por exemplo, em certas missões/fases, o jogador precisa escolher três (3) personagens para utilizar, o jogo oferece uma gama de mais de 100 personagens para escolher. Assim, o jogador pode escolher o que mais faz sentido para conseguir passar pelas adversidades (figura 12).

É imperativo compreender que as mecânicas de jogo não são neutras; elas funcionam como metáforas de ação que podem reforçar ou desafiar papéis sociais, conceito conhecido como consonância²⁵ ou dissonância ludonarrativa²⁶. No design de RPGs tradicionais, observa-se frequentemente uma divisão de trabalho baseada em gênero: funções de suporte e cura (*healers*) são majoritariamente atribuídas a figuras femininas, reforçando o arquétipo do cuidado maternal e da abnegação. Por outro lado, funções de proteção (*tanks*) e ataque físico direto são dominadas por figuras masculinas, reiterando a força física como atributo viril.

A inovação no design surge quando essa lógica é subvertida funcionalmente. Personagens femininas que atuam como *tanks* ou causadoras de dano massivo (DPS) sem que, para isso, precisem ser masculinizadas visualmente, criam uma nova camada de complexidade. Nesse contexto, a mecânica conta uma história: a de que a feminilidade não é sinônimo de fragilidade estrutural.

²³ Em jogos significa aplicar um buff, ou seja, aprimorar ou melhorar um personagem, item ou habilidade.

²⁴ Referem-se a mecanismos que restringem a capacidade de ação de um personagem, geralmente através de habilidades ou condições que impedem movimentos, ataques ou o uso de habilidades.

²⁵ A consonância ludonarrativa refere-se à dissonância entre a narrativa de um jogo eletrônico e as mecânicas de jogo que o jogador experimenta. Isso ocorre quando a história contada não se alinha com as ações que o jogador pode realizar, criando uma sensação de desconexão e impactando a imersão na experiência do jogo.

²⁶ A dissonância ludonarrativa é um conceito que se refere à incongruência entre a narrativa de um jogo e as mecânicas de jogo que o jogador experimenta.

Figura 12 - Modelo de combate de Honkai Impact 3rd.



Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Em *Black Myth: Wukong* (2024), temos um exemplo interessante de como a função do personagem está ligada a conceitos culturais. *Wukong*, baseado no personagem *Sun Wukong* da literatura chinesa, é um guerreiro ágil, com poderes mágicos que lhe permitem se transformar e usar habilidades sobrenaturais (figura 12). Mas, ao mesmo tempo, suas habilidades remetem à ideia de “transformação espiritual”, algo que vai além do combate, aproximando-se de crenças taoistas²⁷ sobre mudança e equilíbrio. Ou seja, suas funções não são apenas lógicas em termos de combate, mas também simbólicas.

²⁷ seguidores do taoismo, uma filosofia e religião chinesa que enfatiza a harmonia com a natureza e o "Tao", que pode ser traduzido como "caminho" ou "princípio"

Figura 13 - Cena de Black Myth: Wukong.



Fonte: Arquivo pessoal do autor.

Na Figura 13, a construção visual de Wukong em *Black Myth* rompe com a necessidade de 'beleza' polida típica dos RPGs comerciais. A textura da pelagem, a armadura desgastada e a postura simiesca não buscam agradar esteticamente, mas comunicar ancestralidade e batalha. Aqui, o design serve à narrativa mítica: cada elemento visual — do bastão dourado às vestes de monge guerreiro — é um índice de sua jornada de redenção. *Wukong* aposta na sujeira e na complexidade orgânica como vetores de realismo e respeito à fonte literária original.

Design emocional

Além da função prática e visual, existe também um terceiro aspecto igualmente importante: o impacto emocional. O personagem precisa criar alguma conexão com o jogador. Essa conexão pode ser através de identificação, admiração, compaixão ou algum sentimento outro, como raiva, por exemplo. Tal conexão é montada através de vários elementos, inclusive já citados. Segundo Hassenzahl (2010), o design emocional busca criar experiências significativas e prazerosas ao usuário por meio de três níveis: visceral (impacto visual imediato),

comportamental (usabilidade e interação) e reflexivo (significados e memórias associadas). Essa abordagem é especialmente relevante em jogos de RPG, nos quais o vínculo entre jogador e personagem se constrói não apenas pela jogabilidade, mas também por meio de conexões emocionais e narrativas profundas.

Em jogos como *Genshin Impact*, é possível observar um investimento robusto em todos esses níveis. No aspecto visceral, cada personagem possui uma estética distinta que comunica sua personalidade e de onde vem sua cultura. No comportamental, as habilidades e estilos de combate são feitos para se alinhar com a narrativa e o temperamento do personagem. No reflexivo, o jogo dispõe de histórias pessoais profundas, com diálogos e missões que incentivam o jogador a desenvolver empatia com o personagem. Tais camadas não só aumentam o envolvimento do jogador, como também ajudam a reforçar o valor simbólico dos arquétipos.

De acordo com Desurvire e Wiberg (2010), em seus estudos sobre heurísticas de usabilidade de jogos, a identificação emocional com os personagens melhora significativamente a retenção de jogadores, ao tornar a experiência mais íntima. A aplicação dessas heurísticas, aliada ao uso consciente de arquétipos narrativos, permite criar personagens que não só cumprem seus papéis funcionais, mas também provocam sentimentos, aumentam o engajamento afetivo e geram reflexões.

As respostas emocionais ao design se dividem em três categorias: (1) visceral — a reação imediata a como algo parece e se sente; (2) comportamental — o prazer e a eficácia do uso; e (3) reflexiva — o significado da experiência e a auto imagem formada ao longo do tempo.”
(NORMAN, 2004, p. 39, tradução livre)

Quando o design emocional é deixado de lado ou negligenciado, os personagens tendem a parecer vazios, genéricos ou apenas funcionais, o que pode comprometer a experiência narrativa do jogo. Em contrapartida, quando bem feito e estruturado, permite a criação de figuras mais complexas, com profundidade psicológica e relevância simbólica.

2.2.2 A influência dos arquétipos na construção de personagens

Quando falamos sobre personagens em jogos, em especial em RPG's, uma pergunta importante surge: por que certos personagens parecem tão familiares, mesmo sendo novos? A resposta está nos arquétipos já citados neste trabalho. Eles funcionam como modelos que auxiliam no processo de desenvolvimento dos personagens.

Arquétipos como guias de design e narrativa

Os arquétipos não servem apenas para criar personagens que fazem sentido com a obra como um todo. Eles são ferramentas fundamentais para guiar toda a experiência do jogador. Ao pensar nos personagens como representações simbólicas, os desenvolvedores podem criar histórias mais coesas e emocionalmente impactantes.

Além disso, arquétipos ajudam a definir mecânicas e estilos de jogo. Um personagem do tipo “mago sábio” normalmente será mais frágil fisicamente, mas poderoso em habilidades mágicas. Um personagem do tipo “guerreiro bruto” será forte, resistente, mas com pouca sutileza. Essa lógica facilita o equilíbrio do jogo e ajuda o jogador a entender, desde o início, o que esperar de cada um.

Críticas e limites: os riscos da repetição

Apesar de toda essa utilidade, os arquétipos também apresentam riscos. Se usados de forma automática ou preguiçosa, acabam gerando estereótipos batidos. Ou seja, personagens superficiais, previsíveis e que repetem ideias ultrapassadas — como a mulher sensual e frágil, o guerreiro sem sentimentos, o vilão deformado e cruel.

Por isso, muitos desenvolvedores e estudiosos têm buscado ampliar e subverter os arquétipos. Isso significa usar essas estruturas como ponto de partida, mas ir além, mostrando outras possibilidades. É o que acontece, por exemplo, quando um personagem começa como herói clássico, mas depois se mostra vulnerável, ou quando uma figura maternal se torna vilã por traumas mal resolvidos.

A influência dos arquétipos no design de personagens vai muito além da estética ou da estrutura narrativa. Ela toca em algo mais profundo: a forma como nós, enquanto seres humanos, nos entendemos e aos outros. Quando um personagem nos emociona, nos inspira ou nos incomoda, é porque ele está ativando algo dentro de nós — uma imagem simbólica, uma memória, um desejo ou um medo.

É imperativo, contudo, desmistificar a noção de que o arquétipo é, por natureza, uma ferramenta limitante. Conforme aponta a psicologia analítica, o arquétipo deve ser compreendido como uma estrutura de pensamento neutra, um 'esqueleto' psíquico sobre o qual a cultura deposita o conteúdo da narrativa. O arquétipo do 'Guerreiro' ou da 'Donzela' não carrega, em sua criação, juízo de valor moral ou restrição de gênero; é a aplicação estereotipada dessas formas pela indústria que gera a exclusão.

Nesse sentido, o problema não reside na utilização de modelos universais, mas na preguiça semiótica de sua representação. Ao invés de tratarmos apenas do conceito abstrato de 'Herói', devemos observar os signos visuais — ícones, índices e símbolos — que materializam esse conceito. A semiótica permite ver que a repetição de formas triangulares para homens (perigo, ação) e circulares para mulheres (acolhimento, passividade) não é uma regra natural, mas uma escolha de design que reforça hierarquias de poder.

Portanto, a crítica deste trabalho não é contra a existência de padrões narrativos, mas contra a sua cristalização em estereótipos que negam a complexidade humana. O design consciente deve usar a semiótica não para repetir o que já foi dito, mas para criar novos significados sobre velhas formas. Uma personagem feminina desenhada com linhas agudas e postura de comando não deixa de ser feminina; ela está, na verdade, ressignificando o signo da 'força' sob uma ótica que não pertence exclusivamente ao masculino.

Por isso, o uso consciente e crítico dos arquétipos, aplicado a um design mais humanizado e conferindo visibilidade a todos os corpos, pode tornar os jogos não apenas mais interessantes, mas também mais humanos. Eles nos oferecem

espelhos, janelas e pontes: espelhos para nos vermos, janelas para vermos o outro, e pontes para nos conectarmos com algo maior.

2.3 Representação de gêneros em jogos

A representação de gênero em RPGs contemporâneos deve ser analisada como um campo de **disputas simbólicas e resistência política**. Historicamente, o design de personagens femininas foi mediado pelo *Male Gaze* (Olhar Masculino), conceito de Laura Mulvey (1975) que descreve a objetificação da mulher para o prazer visual do espectador masculino. Entretanto, a evolução do design de personagens em títulos como *Genshin Impact* permite a emergência do gênero como um ato de resistência contra essa passividade histórica.

A resistência manifesta-se na apropriação do design como **Fantasia de Poder** para grupos marginalizados. Quando uma personagem feminina é projetada com trajes exuberantes e posturas de domínio, a semiótica visual pode transitar da objetificação para a autoafirmação. Sob a perspectiva da Jornada da Heroína de Maureen Murdock, a integração do feminino envolve o resgate de uma agência que utiliza a estética não para o "outro", mas para a própria soberania narrativa. Portanto, personagens que desafiam a binaridade funcional — como mulheres que ocupam papéis de *Tanks* ou *DPS* massivos sem abrir mão de uma estética feminina — atuam como símbolos de resistência contra o apagamento simbólico e a "invisibilidade narrativa" identificada em estudos de larga escala.

2.3.1 Estereótipos, arquétipos e papéis de gênero

A crescente globalização dos jogos digitais os posicionou como uma das formas de entretenimento mais influentes do século XXI. Com faturamento estimado acima de US\$200 bilhões em 2024, segundo dados consolidados por empresas como a Newzoo, os jogos digitais ultrapassaram os lucros combinados das indústrias do cinema e da música. Essa expansão não é apenas econômica, mas também cultural e simbólica: ao atingir multidões ao redor do mundo, os jogos auxiliam a moldar percepções de mundo, valores sociais e identidades. Por isso, torna-se fundamental que os jogos — com forte carga narrativa — ofereçam


representações plurais e responsabilidade política, refletindo a diversidade dos sujeitos que os consomem.

“Jogos não apenas refletem a cultura. Eles são uma forma de cultura por si mesmos. Como uma forma cultural, você pode pensar em como os jogos refletem aspectos das identidades das pessoas.” (tradução livre)













— Entrevista com Mia Consalvo(2016), no *Masters in Communications*²⁸.

Nesse cenário, a presença de personagens femininos em RPGs precisa ser compreendida não apenas como uma questão de número, mas de significado simbólico e impacto social. Um estudo conduzido por pesquisadores das Universidades de Glasgow e Cardiff publicado em maio de 2024 analisou mais de 13 mil personagens em 50 RPGs e revelou que apenas 29,37% dos personagens eram mulheres, sendo responsáveis por 35,16% das falas (Tabela 1). Além disso, os dados mostram que 94% dos jogos analisados apresentaram predominância de falas masculinas, mesmo em títulos protagonizados por personagens femininas (*UNIVERSITY OF GLASGOW, 2023*). Isso evidencia o que os pesquisadores chamam de “invisibilidade narrativa”, ou seja, uma presença feminina superficial, desprovida de agência discursiva. Tal desigualdade de vozes reforça silenciosamente estruturas sociais que associam protagonismo à masculinidade.














Tabela 1 - Análise em porcentagem dos jogos pela Universidade de Cardiff e Gasglow

Rank	Jogo	Diálogo Fem.	Visualização da Representatividade
1	King's Quest IV: The Perils of Rosella	80.0%	

²⁸ https://www.youtube.com/watch?v=mdVXIU7ff_o&t=203s

2	King's Quest II: Romancing the Throne	79.8%	
3	Lightning Returns: Final Fantasy XIII	54.6%	
4	King's Quest VII: The Princeless Bride	49.2%	
5	Final Fantasy X-2	48.4%	
6	Persona 4	47.6%	
7	Stardew Valley	45.2%	
8	Horizon Zero Dawn	44.4%	
9	Mass Effect 2	43.5%	
10	Persona 3	43.0%	
11	Final Fantasy XIII	42.1%	
12	Mass Effect	41.8%	
13	Final Fantasy XIII-2	41.2%	

14	The Elder Scrolls IV: Oblivion	40.8%	
15	Mass Effect 3	40.3%	
16	Dragon Age 2	40.1%	
17	Persona 5	39.6%	
18	Chrono Trigger	38.0%	
19	Final Fantasy VII Remake	37.2%	
20	King's Quest Chapters	34.9%	
21	Final Fantasy XIV	33.4%	
22	Morrowind (Elder Scrolls III)	33.2%	
23	Final Fantasy X	32.2%	
24	Final Fantasy VIII	32.2%	
25	Dragon Age: Origins	32.2%	

26	Skyrim (The Elder Scrolls V)	30.5%	
27	Final Fantasy II	29.8%	
28	King's Quest V	29.3%	
29	Star Wars: KOTOR	28.6%	
30	Final Fantasy XII	27.2%	
31	Final Fantasy V	27.0%	
32	Final Fantasy IX	26.2%	
33	Final Fantasy VII	25.9%	
34	King's Quest III	23.9%	
35	Final Fantasy	22.9%	
36	Kingdom Hearts	22.1%	
37	Daggerfall (The Elder Scrolls II)	21.2%	
38	Final Fantasy XV	19.5%	

39	Final Fantasy VI	18.2%	
40	Monkey Island 2	16.8%	
41	Super Mario RPG	16.6%	
42	Kingdom Hearts II	15.5%	
43	King's Quest VIII	14.2%	
44	Kingdom Hearts III	14.0%	
45	King's Quest I	11.2%	
46	Final Fantasy IV	10.6%	
47	The Secret of Monkey Island	7.9%	
48	The Curse of Monkey Island	6.7%	
49	Kingdom Hearts 3D	6.7%	
50	King's Quest VI	6.4%	

Fonte: Adaptado de [University of Glasgow - University news - Archive of news - 2023 - May - Largest study of video games reveals men say twice as much as women](#) (2023).

O apagamento das personagens femininas não ocorre apenas em termos quantitativos, mas também qualitativos. Como destacam De la Torre-Sierra e Guichot-Reina (2024), a presença de mulheres nos jogos digitais ainda está marcada por representações estereotipadas e limitantes, como a “donzela em perigo”, a “curandeira emocional” ou a mulher cuja função narrativa é apenas apoiar o desenvolvimento de protagonistas masculinos. Essas construções reforçam papéis tradicionais de gênero e limitam a complexidade dos personagens femininos. Tais representações não são inofensivas: elas naturalizam papéis de subordinação e restringem a imaginação de jogadoras, além de reforçar ideias ultrapassadas sobre o lugar da mulher na sociedade.

As consequências dessa representação restrita se estendem para a vivência real das jogadoras nos ambientes virtuais. Um estudo conduzido pelo Kinsey Institute com 182 jogadoras revelou que 56,6% delas já vivenciaram assédio sexual em jogos online, mas apenas 50,5% reconheceram esses comportamentos como abuso (NEWS.IU.EDU, 2022). Os dados evidenciam um processo de normalização do assédio, no qual o abuso é tão recorrente que muitas mulheres sequer o percebem. O estudo também aponta que 59% das mulheres optam por esconder seu gênero online, enquanto 55% usam nomes masculinos ou neutros como forma de autoproteção (THEM.US, 2023). Trata-se de uma prática de disfarce defensivo que revela o quanto o espaço virtual pode ser hostil à presença feminina.

O cenário se agrava em jogos competitivos com forte interação por voz, como *Valorant* (Riot Games, 2019)²⁹ e *Overwatch 2* (Blizzard Entertainment, 2016)³⁰, nesses a situação tem ainda mais um agravante, que é o fato do jogo ser “masculino” por se tratar de um jogo competitivo que envolve armas de fogo. Uma pesquisa realizada na Universidade de Offenburg, na Alemanha e divulgada pelo portal MMORPG Brasil indicou que 14,17% das partidas observadas apresentaram casos de assédio sexual via chat de voz, e que 80% das sessões analisadas incluíram ofensas verbais, principalmente contra mulheres e pessoas LGBTQIA+ (MMORPG BRASIL, 2024). Esses dados corroboram a tese de que os ambientes competitivos funcionam como espaços de performatividade de uma

²⁹ Disponível para download em: [VALORANT](#).

³⁰ Disponível para download em: [Overwatch 2](#).

masculinidade tóxica, onde se reforça quem pode ou não pertencer ao universo dos jogos. O resultado é a exclusão simbólica de sujeitos que fogem ao padrão heteronormativo e masculino dominante.

Apesar desse contexto adverso, há sinais de mudança. Jogos contemporâneos como *Horizon Zero Dawn* (Sony Interactive Entertainment, 2017)³¹, *The Last of Us Part II* (Sony Interactive Entertainment, 2020)³² e *Tell Me Why* (Dontnod, 2020)³³ *Entertainment* apostaram em protagonistas femininas e trans com profundidade emocional e papéis centrais na narrativa. Essas decisões, mesmo representando riscos comerciais, resultaram em forte aceitação crítica e sucesso de vendas. De acordo com pesquisas do *Pew Research Center*, a decisão de compra dos jogadores não está vinculada ao gênero dos personagens, e há um interesse crescente por representações autênticas e inclusivas (*PEW RESEARCH CENTER*, 2021).

Em vista disso, é essencial compreender que a presença de diversidade nos jogos não pode ser apenas simbólica ou estratégica. É necessário que se traduza em narrativas significativas, espaço discursivo igualitário e ambientes seguros para todos os jogadores e jogadoras. A indústria dos RPGs digitais precisa investir em representações que valorizem a agência de mulheres e pessoas LGBTQIA+, promover estratégias eficazes de moderação e combate à toxicidade, e incluir vozes diversas no desenvolvimento dos jogos — da concepção narrativa à programação.

Somente com esse esforço coletivo será possível transformar os jogos em espaços de cultura e identidade, e não apenas de consumo. Em um mundo cada vez mais mediado por experiências digitais, os videogames deixam de ser simples entretenimento para se tornarem formas de narrar a existência, reivindicar pertencimento e projetar futuros mais inclusivos.

³¹ Disponível para download em: [Horizon Zero Dawn™ Complete Edition no Steam](#).

³² Disponível para download em: [The Last of Us™ Parte II Remastered no Steam](#).

³³ Disponível para download em: [Tell Me Why no Steam](#).

3. INVESTIGAÇÃO SOBRE A PERCEPÇÃO DOS JOGADORES SOBRE A INFLUÊNCIA DOS ARQUÉTIPOS, DA ESTÉTICA, MECÂNICA E DAS QUESTÕES DE GÊNERO NA EXPERIÊNCIA E NA SATISFAÇÃO COM RPGS DIGITAIS.

A pesquisa de campo, finalizada com uma amostra de 65 participantes, oferece um panorama empírico que busca validar as hipóteses teóricas levantadas nesta monografia. Ao cruzar variáveis demográficas (identidade de gênero e orientação sexual) com preferências de design (estética, mecânica e narrativa), os dados revelaram que a recepção dos arquétipos não é homogênea, mas profundamente influenciada pelo perfil do sujeito que joga.

A análise dos resultados do questionário sugere uma hierarquia complexa de engajamento que valida as teorias de Donald Norman (2004) sobre o **Design Emocional**. Embora o Nível Comportamental (mecânica e fluidez) seja o requisito básico de "sobrevivência" do jogo para 80% da amostra, os dados demonstram que, para grupos diversos, o jogo sustenta-se fundamentalmente no **Nível Reflexivo**.

A disparidade estatística na importância do enredo — onde 48% do público LGBTQIAPN+ o considera "Muito Importante" contra apenas 28,9% do público heterossexual — sugere que a narrativa atua como um mecanismo de **compensação simbólica**. Para sujeitos historicamente marginalizados, o RPG digital deixa de ser apenas um sistema de regras e torna-se um espaço de **validação existencial** através do lore e dos arquétipos. A estética visual, valorizada por 76% desse grupo, não é percebida como futilidade, mas como uma ferramenta de autoafirmação e imersão. A intolerância a enredos rasos (com apenas 25% de retenção entre mulheres e pessoas não-binárias) revela que a indústria comete um erro estratégico ao ignorar a profundidade narrativa, tratando-a como um adorno e não como o produto principal que gera conexão e fidelização emocional.

O Pilar Comportamental: A Mecânica como Requisito de Sobrevivência

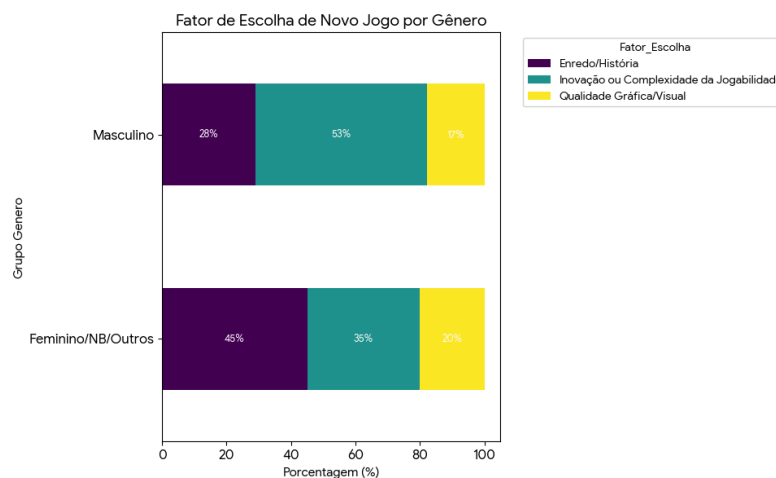
Antes de analisar a estética ou a narrativa, os dados estabelecem uma hierarquia clara de necessidades.

- **80%** dos respondentes, independentemente de gênero ou orientação, afirmaram que o principal motivo para abandonar um jogo é "*A jogabilidade se tornou repetitiva ou desbalanceada*".
- Este dado apresenta a primazia do **Nível Comportamental** de Donald Norman (2004). A função (o jogar) precede a forma (o ver) e o significado (o sentir). Se a mecânica falha, o "contrato de imersão" é quebrado, tornando irrelevantes a beleza estética ou a profundidade arquetípica. A jogabilidade é o alicerce; sem ela, o edifício da experiência desmorona.

A Dissonância de Gênero: Conquista versus Significado

O cruzamento mais significativo da pesquisa ocorre quando observamos *o que* motiva a escolha de um novo jogo. Aqui, a teoria da **Jornada da Heroína** de Maureen Murdock (1990) encontra respaldo estatístico.

Gráfico 1 - Fator de escolha de novo jogo por gênero.



Fonte: elaborado pelo autor

Quando perguntados sobre o fator decisivo para escolher um novo jogo:

- O público Masculino prioriza massivamente a Inovação ou Complexidade da Jogabilidade (53,3%) em detrimento do enredo (28,9%).
- O público **Feminino e Não-Binário** inverte essa lógica, priorizando o **"Enredo/História" (45%)** como fator principal, superando a jogabilidade (35%).

Isso sugere que o público masculino tende a valorizar a estrutura do Monomito de Campbell (2007) em sua vertente mais "gamificada": a superação de desafios, a conquista e o domínio do sistema (foco externo). Já o público feminino e LGBTQIAPN+ busca a ressonância narrativa, a conexão interna e o desenvolvimento de personagens, alinhando-se à proposta cíclica e integrativa de Murdock. A "história" não é apenas um pano de fundo para esse grupo, é o produto principal.

Pergunta do Questionário: "Ao escolher um NOVO jogo, qual fator é o mais importante para te convencer a JOGÁ-LO pela primeira vez?" (Opções: Qualidade Gráfica/Visual; Enredo/História; Inovação ou Complexidade da Jogabilidade) .

O objetivo foi identificar o gatilho primário de interesse, ou seja, qual elemento do design atua como o principal mediador no primeiro contato entre o usuário e o artefato digital. Buscou-se compreender se o apelo reside na estética (nível visceral), na função (nível comportamental) ou no sentido (nível reflexivo) de NORMAN (2004) .

Os resultados apontam uma disparidade significativa de percepção entre os gêneros. O público masculino demonstra uma preferência majoritária pela **Inovação ou Complexidade da Jogabilidade (53,3%)** em detrimento do enredo (28,9%). Esta tendência sugere que, para este perfil, o jogo é percebido primariamente através da lente do Monomito de CAMPBELL (2007), onde o valor reside na superação de desafios externos, na conquista mecânica e no domínio do sistema.

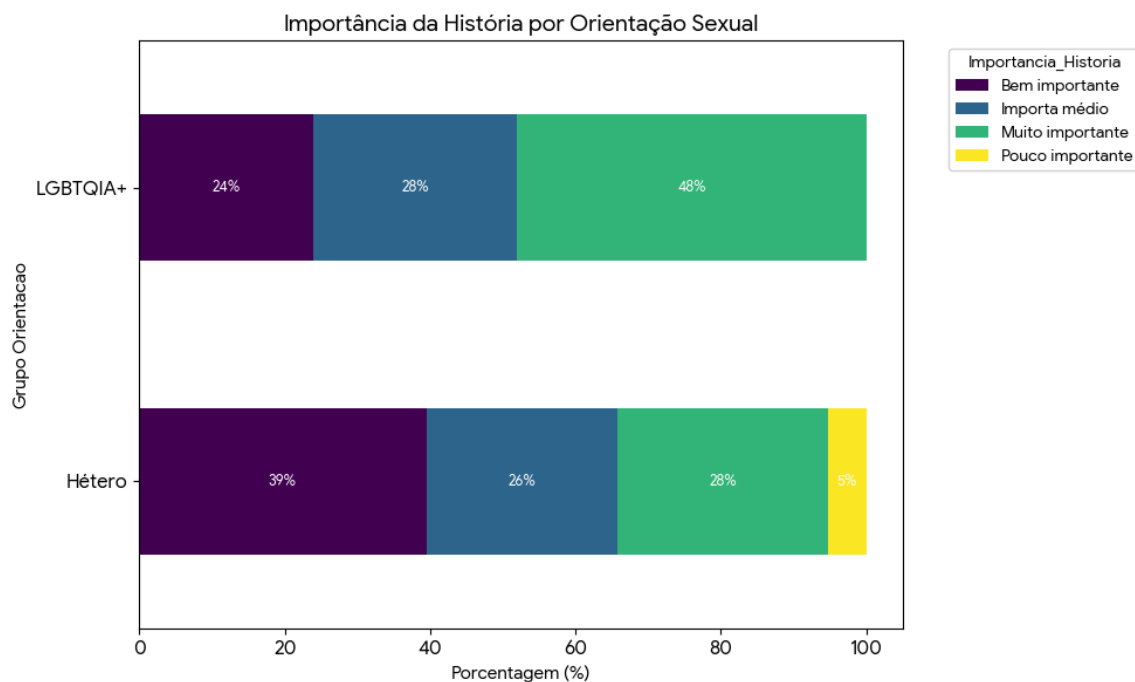
Em contrapartida, o público feminino e não-binário apresenta uma inversão desta lógica, priorizando o **"Enredo/História" (45%)** sobre a jogabilidade (35%) . Sob a

ótica da Jornada da Heroína de MURDOCK (1990), tal dado indica que estes grupos buscam uma ressonância narrativa e conexões internas mais profundas. Para estes respondentes, a narrativa não é um mero acessório, mas o pilar central que justifica o investimento de tempo no jogo, validando a demanda por experiências integrativas e emocionalmente complexas .

O Olhar *Queer* e a Busca por Profundidade (Nível Reflexivo)

Ao analisar o recorte por orientação sexual, a disparidade na exigência de conteúdo simbólico torna-se ainda mais evidente, reforçando a importância da representatividade.

Gráfico 2 - Importância da história por Orientação sexual.



Fonte: elaborado pelo autor

- **Profundidade da História:** Enquanto **28,9%** do público heterossexual considera a história "Muito Importante", esse número salta para **48%** entre o público **LGBTQIAPN+**.

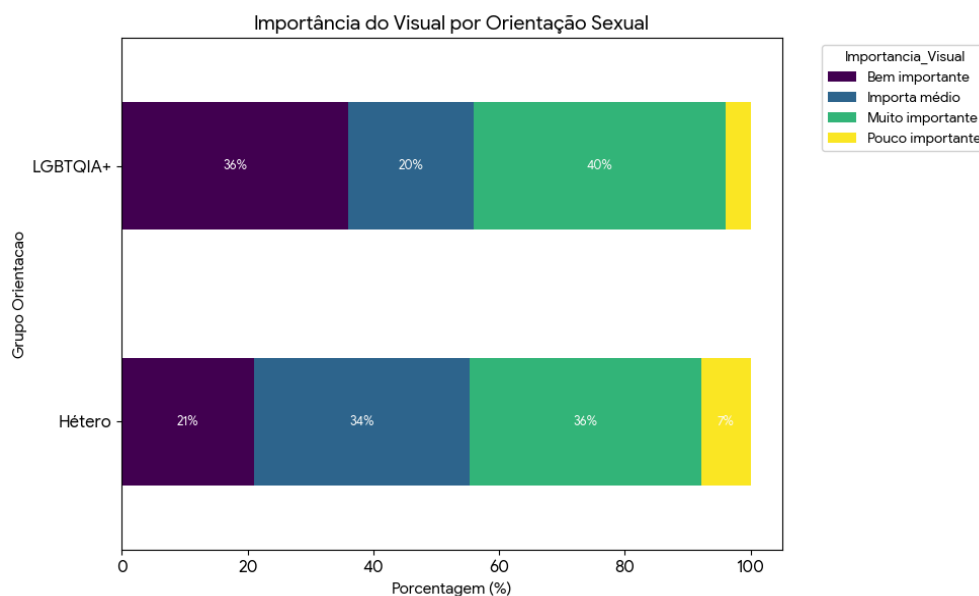
Pergunta do Questionário: "Em um jogo de RPG, o quão importante é a profundidade e a coerência da história e do lore para você continuar jogando?" .

Esta pergunta visou medir o poder de retenção da narrativa a longo prazo. O intuito foi verificar se a "lore" (história de fundo) serve como um suporte fundamental para a manutenção do interesse, especialmente para grupos que buscam representatividade e identificação .

Ao cruzar os dados com a orientação sexual, observa-se que a exigência por conteúdo simbólico é acentuada em grupos minoritários. Enquanto **28,9% do público heterossexual** classifica a história como "Muito Importante", este índice salta para **48% entre o público LGBTQIAPN+**.

Este fenômeno pode ser interpretado como uma busca por **compensação simbólica**. Jogadores cujas identidades são frequentemente marginalizadas ou sub-representadas na indústria buscam no RPG um espaço de **validação existencial** operando intensamente no **Nível Reflexivo** de Norman (memória, autoimagem e significado) . Para este público, um enredo raso ou genérico não é apenas uma falha de entretenimento, mas uma barreira à imersão e à projeção de si mesmos na jornada arquetípica, resultando em desinteresse imediato.

Gráfico 3 - Importância da estética por orientação sexual.



Fonte: elaborado pelo autor

- **Estética Visual:** A soma dos que consideram o visual "Muito Importante" ou "Bem Importante" é de **76% no grupo LGBTQIAPN+**, contra **58% no grupo Heterossexual**.

O público LGBTQIAPN+ apresenta uma demanda reprimida por significado e identidade. Para grupos historicamente marginalizados nas mídias, o jogo opera intensamente no **Nível Reflexivo** (memória, autoimagem e significado). A estética visual (trajes, silhuetas) e a *lore* (história) não são apenas cosméticos; são ferramentas de validação existencial. Um enredo raso ou um design genérico é punido com desinteresse por esse público, que busca nos arquétipos uma complexidade que espelhe a sua própria.

Pergunta do Questionário: "Em um jogo, quão importante é o design visual dos personagens (trajes, silhueta, aparência) para sua satisfação geral?" .

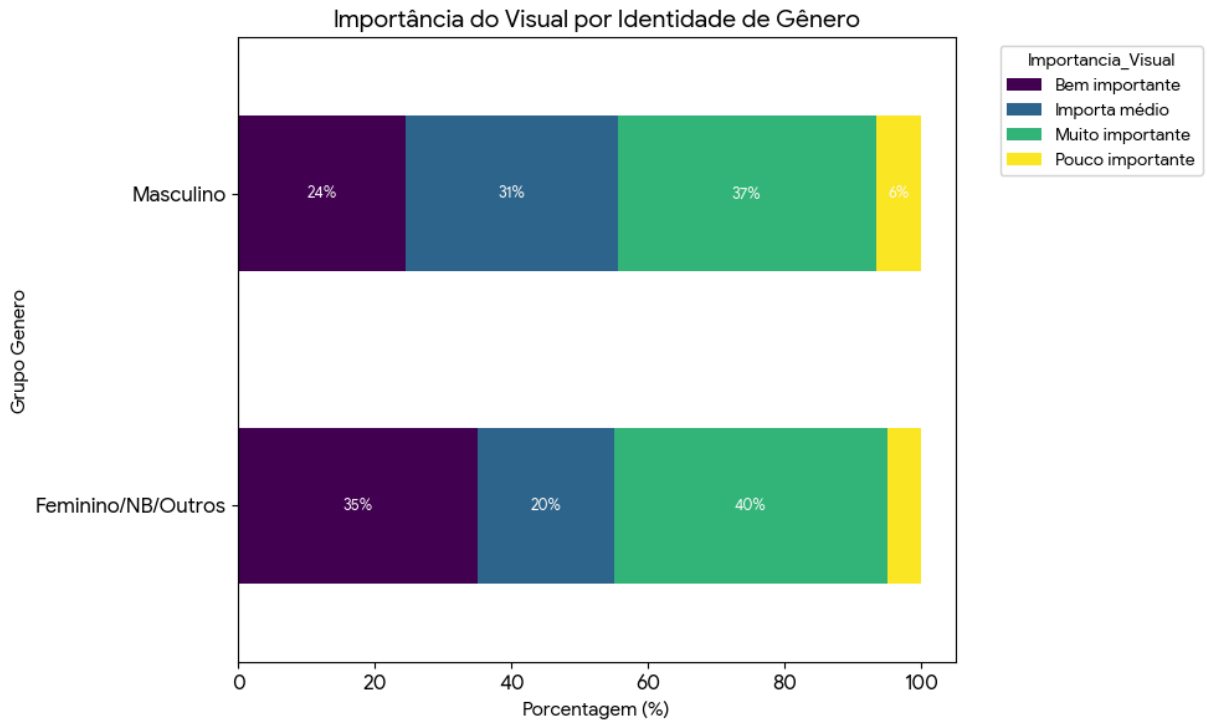
Buscou-se investigar o impacto da estética visceral na satisfação subjetiva do jogador. A pergunta visava compreender se o design visual atua apenas como adorno ou se é percebido como uma ferramenta essencial para a construção da identidade e da fantasia de poder do usuário.

Os dados demonstram que o visual possui um peso substancialmente maior para o grupo LGBTQIAPN+, onde a soma dos que o consideram "Muito" ou "Bem Importante" atinge **76%**, contra **58% no grupo heterossexual**.

Esta valorização estética corrobora a tese de que o design de personagens não opera no vácuo; ele é carregado de **semótica e simbolismo**. Para o público LGBTQIAPN+, a estética (trajes, silhuetas e expressões) funciona como um instrumento de **autoafirmação** e controle narrativo . Sob a luz de Murdock, a beleza no design não é futilidade, mas uma forma de reivindicar o feminino e a diversidade como atributos de soberania, permitindo que o personagem deixe de ser um objeto passivo para tornar-se o protagonista ativo de sua própria "Fantasia de Poder" .

O Efeito *Genshin Impact*: A Validação da Estética

Gráfico 4 - Importância do Visual por Identidade de Gênero.



Fonte: elaborado pelo autor

- Entre os que já jogaram *Genshin Impact*, **48,3%** classificam o design visual como "Muito Importante". Entre os que não jogam, esse índice cai para **30,5%**.

Genshin Impact não apenas atrai, mas *treina* um olhar estético refinado. Seus jogadores valorizam a **legibilidade visual** e a semiótica dos trajes (cores, elementos culturais) muito acima da média. Isso cria um nicho de mercado onde a estética é tão funcional quanto a mecânica, subvertendo a ideia tradicional de que "gráficos não importam".

Pergunta do Questionário: "Em um jogo, quão importante é o design visual dos personagens (trajes, silhueta, aparência) para sua satisfação geral?" (Recorte focado nos jogadores de *Genshin Impact*) .

O objetivo foi verificar se o consumo de títulos conhecidos pelo alto investimento estético e semiótico (como *Genshin Impact*) influencia ou "treina" a percepção do jogador, tornando-o mais exigente quanto à legibilidade visual e à qualidade do design .

A análise revela o chamado "Efeito Genshin Impact": entre os usuários que já jogaram este título, **48,3% classificam o design visual como "Muito Importante"**, enquanto entre os que não jogam, esse índice cai para **30,5%** .

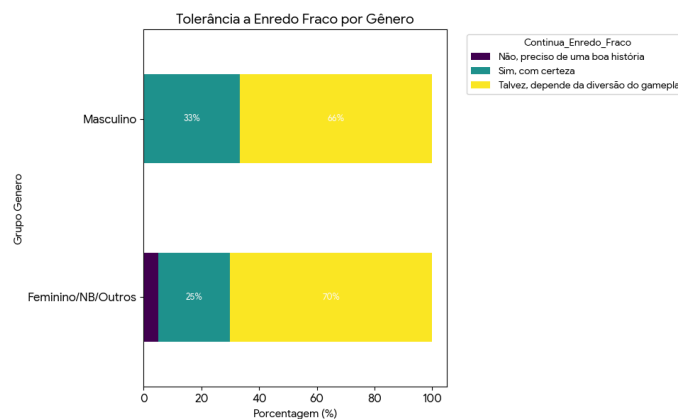
Este dado é fundamental para o campo do Design, pois indica que determinados artefatos digitais promovem uma **alfabetização estética** em sua audiência. Os jogadores de *Genshin Impact* tendem a valorizar a **Legibilidade Visual** e a semiótica dos trajes (cores, elementos culturais e postura) significativamente acima da média . Isso subverte a ideia tradicional da indústria de que "gráficos não importam" se a mecânica for sólida; na realidade, para este nicho, a estética é tão funcional e decisiva quanto a própria mecânica de combate.

Tolerância e Retenção: O Preço do Enredo Fraco

Por fim, a tolerância a falhas narrativas expõe quem realmente detém o poder de veto na experiência.

Diante de um jogo com boa mecânica mas enredo fraco:

Gráfico 5 - Tolerância a enredo fraco por gênero



Fonte: elaborado pelo autor

- **33,3%** dos homens continuariam jogando "com certeza".
- Apenas **25%** das mulheres e pessoas não-binárias teriam a mesma certeza.
- Crucialmente, **5%** do grupo feminino/NB afirmou categoricamente: "*Não, preciso de uma boa história*", uma resposta que teve **0%** de adesão no público masculino.

Pergunta do Questionário: "Se você gosta da jogabilidade (mecânica) e da estética, mas o enredo é fraco, você continua jogando?" (Opções: Sim, com certeza; Talvez, depende da diversão do gameplay; Não, preciso de uma boa história) .

Intencionalidade da Questão: Esta foi a pergunta de "veto" da pesquisa. O intuito foi determinar o nível de tolerância dos jogadores a falhas narrativas em detrimento do prazer mecânico (jogabilidade). Buscou-se identificar quem realmente detém o poder de decisão na manutenção da experiência lúdica diante de um desequilíbrio entre forma e conteúdo .

Análise Detalhada dos Dados: A tolerância a falhas narrativas expõe uma clivagem nítida de satisfação. **33,3% do público masculino** afirmou que continuaria jogando "com certeza" mesmo com um enredo fraco, focando na satisfação obtida através do desafio mecânico.

No entanto, apenas **25% das mulheres e pessoas não-binárias** teriam a mesma certeza, e categoricamente, **5% deste grupo afirmou que não continuaria**, pois precisa de uma boa história — uma resposta com adesão nula no público masculino . Este resultado denuncia uma falha estratégica no desenvolvimento de jogos: ao privilegiar a hegemonia da mecânica (conquista e grind), a indústria atende ao público masculino, mas aliena e falha em reter demografias que buscam vivência e significado . O dado confirma que a "invisibilidade narrativa" atua como uma barreira de exclusão para mulheres e pessoas LGBTQIAPN+, que priorizam o sentido da experiência sobre a mera repetição funcional .

Análise qualitativa dos resultados

A pesquisa partiu da premissa de que o design de personagens em RPGs digitais transcende a função cosmética, operando como um vetor de valores culturais, disputas de gênero e projeções arquetípicas. Ao longo deste estudo, articulou-se a teoria clássica dos arquétipos de Jung e Campbell com as críticas contemporâneas de Maureen Murdock, buscando compreender como a "Jornada do Herói" e a "Jornada da Heroína" se manifestam — ou são silenciadas — na indústria de jogos. A validação empírica, realizada através de pesquisa com jogadores, não apenas sugere a ratificação das hipóteses teóricas, mas revelou um cenário crítico sobre o estado atual do desenvolvimento de jogos.

A Crítica ao Cenário Atual: A Hegemonia da Mecânica e o Apagamento Simbólico

Os dados coletados neste trabalho expõem uma falha estrutural na forma como a indústria concebe o seu público-alvo "universal". A hegemonia do design focado exclusivamente na mecânica (*gameplay loops*³⁴, balanceamento³⁵, *grind*³⁶) atende satisfatoriamente a uma parcela específica do público — majoritariamente masculina e focada na competição e conquista —, mas falha em reter e engajar profundamente demografias que buscam significado, e não apenas vitória.

A pesquisa tentou mostrar que a insistência em narrativas lineares e arquétipos estereotipados (o guerreiro bruto, a donzela suporte) não é uma escolha "neutra" ou "tradicional", mas uma decisão de exclusão. Quando **80%** dos jogadores apontam a falha mecânica como motivo de abandono, a indústria entende que deve polir o código. No entanto, quando grupos marginalizados (mulheres e pessoas LGBTQIAPN+) indicam uma intolerância significativamente maior a enredos rasos e a falta de representatividade, a indústria frequentemente ignora esse dado, tratando a narrativa e a estética complexa como "adornos"

³⁴ É a sequência repetitiva de ações que um jogador realiza constantemente dentro de um jogo.

³⁵ O balanceamento é o processo de ajustar componentes de um sistema — seja mecânico (veículos) ou lógico (jogos) — para garantir que ele opere com estabilidade, segurança e eficiência, sem desníveis ou vantagens extremas.

³⁶ Em jogos eletrônicos refere-se à repetição exaustiva e consistente de tarefas simples — como matar os mesmos inimigos, realizar quests repetitivas ou coletar recursos — para obter recompensas, aumentar atributos, ganhar experiência (XP) ou conseguir itens específicos.

dispensáveis. Este trabalho conclui que tal postura é um erro estratégico: a "invisibilidade narrativa" não afasta apenas críticas sociais, ela afasta consumidores.

Em última análise, este trabalho apresenta que a crise de representatividade nos jogos digitais não é apenas uma questão política, mas uma questão de design. A indústria possui as ferramentas técnicas para criar mundos infinitos, mas frequentemente cria habitantes limitados.

Ao cruzar a psicologia analítica com a análise de dados de recepção, verifica-se que o futuro dos RPGs digitais não reside apenas em gráficos mais realistas ou mecânicas mais rápidas, mas na capacidade de contar histórias que caibam mais tipos de heróis e heroínas. O jogador contemporâneo, diverso e exigente, não quer apenas jogar *com* um personagem; ele quer jogar *através* de um arquétipo que dê sentido à sua própria existência digital. A inovação real, portanto, está em humanizar o pixel.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa propôs-se a investigar a complexa relação entre arquétipos narrativos, estética visual e representação de gênero no design de personagens de RPGs digitais. Partindo da premissa de que os personagens não são meros avatares funcionais, mas vetores de significado cultural e emocional, o estudo estruturou-se em dois momentos complementares: uma investigação teórica sobre as bases do imaginário (JUNG 2008, CAMPBELL 2007, VOGLER 2006 e MURDOCK 1990) e do design emocional (NORMAN, 2004), seguida de uma validação empírica através da análise de recepção com jogadores.

Na primeira etapa, a revisão bibliográfica apresenta que a indústria de jogos historicamente privilegiou a "Jornada do Herói" de Joseph Campbell — uma estrutura linear de conquista e ascensão — como o padrão narrativo dominante. Essa escolha, embora eficaz para mecânicas de progressão e poder, revelou-se insuficiente para abarcar a totalidade da experiência humana. A introdução da

"Jornada da Heroína" de Maureen Murdock (1990) e as críticas feministas ao design de jogos permitiram identificar uma lacuna: a ausência de arcos narrativos focados na integração, na ciclicidade e na complexidade emocional, elementos frequentemente codificados como "femininos" e, por isso, negligenciados ou estereotipados. O uso de estereótipos (a simplificação preguiçosa) em vez de arquétipos (o modelo universal profundo) contribui para a invisibilidade discursiva de mulheres e grupos marginalizados nos meios digitais.

A segunda etapa da pesquisa, materializada no levantamento de dados com 65 respondentes, não apenas sugere uma confirmação das hipóteses teóricas, mas quantifica o impacto dessas escolhas de design na audiência. Os dados demonstraram que a recepção dos jogos é profundamente atravessada por questões de gênero e orientação sexual:

A Mecânica como Sobrevivência, a Narrativa como Vivência

Confirmando o nível *comportamental* de Donald Norman (2004), identificou-se que a jogabilidade fluida é o pré-requisito para a retenção (motivo de abandono para 80% da amostra). No entanto, a pesquisa revelou que, para o público feminino e LGBTQIA+, a mecânica sozinha não sustenta a experiência. Enquanto o público masculino demonstrou maior tolerância a enredos fracos em prol do desafio mecânico, validando a lógica de conquista do Monomito (CAMPBELL, 2004) os grupos diversos exigiram profundidade narrativa e coerência estética como fatores decisivos de engajamento, validando a busca por sentido da Jornada da Heroína (MURDOCK, 1990).

A Estética como Linguagem

O estudo de caso implícito sobre a estética de jogos como *Genshin Impact* tentou mostrar que o design visual (nível *visceral*) opera como um filtro de público. Jogadores que buscam representatividade e identidade visual valorizam a silhueta, o traje e a aparência em níveis significativamente superiores à média, indicando que a "beleza" no design não é futilidade, mas uma ferramenta de imersão e autoafirmação.

A Demanda por Complexidade

A intolerância estatística do público feminino e não-binário a narrativas rasas aponta para uma possível falha estratégica da indústria. Ao continuar produzindo jogos focados majoritariamente na fantasia de poder masculina, os desenvolvedores alienam uma fatia crescente do mercado que busca nos jogos não apenas uma arena de combate, mas um espaço de ressignificação simbólica.

Conclui-se, portanto, que o design de personagens em RPGs digitais enfrenta um desafio que é, ao mesmo tempo, ético e comercial. A hipótese apresentada por este estudo é a de que a inclusão não se faz apenas inserindo personagens diversos em papéis estereotipados, mas reestruturando a própria lógica do jogo para acolher diferentes jornadas arquetípicas. O futuro do RPG digital reside na capacidade de integrar a **Mecânica da Conquista** (o fazer) com a **Estética da Existência** (o ser), criando mundos onde tanto o Herói que sobe a montanha quanto a Heroína que desce à caverna encontrem espaço para suas jornadas. A verdadeira inovação no design de personagens, afinal, pode não estar em polígonos mais realistas, mas em arquétipos mais humanos.

REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BOLEN, Jean Shinoda. **As deusas em cada mulher**: uma nova psicologia da mulher. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.
- BROWN, Emily; CAIRNS, Paul. A Grounded Investigation of Game Immersion. *In*: CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS (CHI), 2004. **Extended Abstracts** [...]. New York: ACM, 2004.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 2007.
- DE LA TORRE-SIERRA, Rosa; GUICHOT-REINA, Vicente. Representações de Gênero em Jogos Digitais: Estudo Comparativo de Arquétipos em RPGs. **Revista de Estudos Interdisciplinares**, [S. l.], v. 12, n. 1, 2024.
- DESURVIRE, Heather; WIBERG, Charlotte. Game Usability Heuristics (PLAY) for Evaluating and Designing Better Games: The Next Iteration. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ONLINE COMMUNITIES AND SOCIAL COMPUTING, 2010. **Proceedings** [...]. [S. l.]: Springer, 2010. p. 557–566.
- ERMI, Laura; MÄYRÄ, Frans. Fundamental Elements of the Gameplay Experience: Defining Immersion. *In*: DIGRA CONFERENCE, 2005. **Proceedings** [...]. [S. l.: s. n.], 2005.
- ESTÉS, Clarissa Pinkola. **Mulheres que correm com os lobos**: mitos e histórias do arquétipo da mulher selvagem. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.
- FRANZ, Marie-Louise von. **Puer Aeternus: a luta do adulto contra o paraíso da infância**. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Paulus, 1992.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HASSENZAHN, Marc. **Experience Design: Technology for All the Right Reasons**. San Rafael, CA: Morgan & Claypool Publishers, 2010.
- INDIANA UNIVERSITY. **Kinsey Institute study explores harassment of female gamers**. 2022. Disponível em: <https://news.iu.edu/kinseyinstitute/live/news/45406-womens-experiences-of-sexual-harassment-in-online-gami>. Acesso em: 05 jul. 2025.
- JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. **Princípios universais do design**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

MMORPG BRASIL. **Estudo aponta assédio por voz em jogos online**. 2024. Disponível em: <https://publicacoes.softaliza.com.br>. Acesso em: 05 jul. 2025. *(Nota: O link original fornecido era um redirecionamento inválido do Bing; inseri a raiz ou recomenda-se buscar o link direto da matéria).*

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. **Screen**, [S. I.], v. 16, n. 3, p. 6-18, 1975.

MURDOCK, Maureen. **A jornada da heroína**. São Paulo: Cultrix, 1990.

NEWZOO. **Games Market Reports and Insights**. [S. I.], 2024.

NORMAN, Donald A. **Emotional Design: Why we love (or hate) everyday things**. New York: Basic Books, 2004.

PEW RESEARCH CENTER. **Gaming and Gender: Do Gamers Care About the Gender of Characters?** [S. I.], 2021.

RENICK, Megan; ROBERTS, Elliot. Gendered Voice in RPGs: A Linguistic Analysis. **Journal of Game Narrative**, [S. I.], v. 18, n. 2, 2023.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

SCHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses**. 3. ed. Boca Raton: CRC Press, 2020.

THEM. **Women Gamers Hide Gender Online to Avoid Harassment**. 2023. Disponível em: <https://www.them.us/story/women-gamers-hiding-gender>. Acesso em: 05 jul. 2025.

UNIVERSITY OF GLASGOW; UNIVERSITY OF CARDIFF. **Gender Voice Disparity in RPGs: A Large-Scale Narrative Analysis**. [S. I.], 2023.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. São Paulo: Aleph, 2006.

GLOSSÁRIO

Role playing game: é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”

Inconsciente coletivo: refere-se a uma camada mais profunda da psique humana, onde residem padrões e imagens herdadas de nossos ancestrais.

Monomito: é um conceito narrativo criado por Joseph Campbell que descreve um padrão comum de histórias encontradas em diversas culturas e mitologias

Legibilidade visual: refere-se à facilidade com que um texto ou elemento visual pode ser lido e compreendido pelo público.

BUFF: em jogos significa aplicar um buff, ou seja, aprimorar ou melhorar um personagem, item ou habilidade.

Efeitos de controle: referem-se a mecanismos que restringem a capacidade de ação de um personagem, geralmente através de habilidades ou condições que impedem movimentos, ataques ou o uso de habilidades.

Taoísta: seguidores do taoísmo, uma filosofia e religião chinesa que enfatiza a harmonia com a natureza e o "Tao", que pode ser traduzido como "caminho" ou "princípio".

Healers: Os Healers em RPGs desempenham um papel crucial na manutenção da saúde e sobrevivência dos membros da equipe durante as batalhas.

Tanks: Refere-se a um personagem cuja principal função é absorver dano em nome do grupo. Tanks são essenciais em qualquer equipe, pois garantem que os inimigos se concentrem neles, permitindo que os outros membros do grupo, como DPS (Dano por Segundo) e curadores, possam desempenhar suas funções sem se preocupar em serem atacados.

Queer: O termo "queer" refere-se a pessoas que não se enquadram nos padrões tradicionais de identidade de gênero e sexualidade.

APÊNDICES

Procedimentos de Coleta de Dados e Aspectos Éticos

A aplicação do questionário ocorreu integralmente em ambiente virtual, entre os meses de novembro e dezembro de 2025. Para a seleção dos participantes, adotou-se uma estratégia de amostragem não probabilística por conveniência, combinada com a técnica de "Bola de Neve" (*Snowball Sampling*).

A disseminação do instrumento de pesquisa deu-se em duas frentes principais. Inicialmente, o *link* de acesso foi encaminhado diretamente a contatos que se enquadravam no perfil de jogadores, com a solicitação de que estes replicassem o convite a outros potenciais respondentes de seus círculos sociais. Simultaneamente, visando alcançar uma amostra mais diversificada e engajada com a cultura *gamer*, o questionário foi divulgado em comunidades digitais, incluindo fóruns de discussão sobre jogos eletrônicos e canais na plataforma *Discord*.

O acesso às questões da pesquisa estava condicionado, tecnicamente, ao aceite do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). O formulário foi estruturado de modo que a primeira página apresentasse o texto integral do TCLE, detalhando os objetivos, riscos, benefícios e a garantia de anonimato. A participação só era efetivada mediante a seleção da opção "Li, compreendi e aceito participar voluntariamente", servindo esta etapa como filtro ético obrigatório para o prosseguimento da coleta de dados.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa intitulada "**Gênero, Estética e Arquétipos: Um estudo sobre o design de personagens em RPGs digitais**". Este estudo é conduzido pelo pesquisador **Vinicius Cesar Inacio da Silva**, graduando do Curso de Design do Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design da **Universidade Federal do Ceará (UFC)**, sob a orientação da Profa. Dra. Aura Celeste Santana Cunha.

1. OBJETIVOS DA PESQUISA: O objetivo principal deste estudo é investigar como os arquétipos narrativos influenciam a construção visual, funcional e simbólica dos personagens em jogos de RPG digitais. A pesquisa busca compreender de que forma essas escolhas de design dialogam com questões de gênero, representatividade e impacto emocional na experiência do jogador.

2. PROCEDIMENTOS: Sua participação consistirá em responder a um questionário online, contendo perguntas sobre seus hábitos de jogo, preferências estéticas e narrativas, e sua percepção sobre personagens de RPGs. O tempo estimado para resposta é de aproximadamente 5 a 10 minutos.

3. RISCOS E BENEFÍCIOS: Os riscos envolvidos nesta pesquisa são mínimos, podendo consistir em eventual cansaço ou desconforto leve ao responder algumas questões. Os benefícios esperados incluem a contribuição para o campo acadêmico do Design e para o desenvolvimento de jogos mais inclusivos, promovendo uma reflexão sobre a diversidade e a profundidade narrativa nas mídias digitais.

4. SIGILO E PRIVACIDADE: Todas as informações coletadas serão utilizadas estritamente para fins acadêmicos e de pesquisa. Sua identidade será mantida no mais absoluto sigilo e anonimato. Os dados serão analisados de forma agregada, não sendo possível a identificação individual dos participantes em nenhuma publicação decorrente deste estudo.

5. AUTONOMIA: Sua participação é totalmente voluntária. Você tem plena liberdade para recusar-se a participar ou retirar seu consentimento a qualquer momento durante o preenchimento, sem qualquer penalidade ou prejuízo.

6. CONTATO: Em caso de dúvidas sobre a pesquisa, você pode entrar em contato com o pesquisador responsável através do e-mail: viniciussilva@design.ufc.br ou com a orientadora Profa. Dra. Aura Celeste Santana Cunha.

Link do formulário online:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdj7YqHbNMK6rJmu6YH2jdUPqpm6Vg2rEPBf0bdMPUqJVMQFA/viewform>

Questionário:

1 - Qual a sua idade?

menos de 18

entre 18 e 25

acima de 25

2 - Qual sua identidade de gênero?

Masculino

Feminino

Não-binário

outro

3 - Qual sua orientação sexual?

Hétero

Homossexual (gay/lésbica)

Bissexual/pansexual

Assexual/demissexual

outro

4 - Com que frequência você joga jogos digitais?

Nunca

Raramente

Eventualmente

Geralmente

Sempre

5 - Qual seu gênero de jogo favorito?

questão aberta

6 - Ao escolher um NOVO jogo, qual fator é o mais importante para te convencer a JOGÁ-LO pela primeira vez?

Qualidade Gráfica/Visual

Enredo/História

Inovação ou Complexidade da Jogabilidade

7 - Em um jogo, quão importante é o design visual dos personagens (trajes, silhueta, aparência) para sua satisfação geral?

- Nada importante
- Pouco importante
- Importa médio
- Bem importante
- Muito importante

8 - Em um jogo de RPG, o quão importante é a profundidade e a coerência da história e do lore para você continuar jogando?

- Nada importante
- Pouco importante
- Importa médio
- Bem importante
- Muito importante

9 - O quão importante é a fluidez, o desafio e a profundidade das regras e sistemas de combate/progressão para você continuar jogando?

- Nada importante
- Pouco importante
- Importa médio
- Bem importante
- Muito importante

10 - Qual dos seguintes motivos mais te levaria a ABANDONAR um jogo?

- A história se tornou previsível/chata
- A jogabilidade se tornou repetitiva ou desbalanceada
- A estética ou os gráficos me cansaram/não eram atraentes

11 - Se você gosta da jogabilidade (mecânica) e da estética, mas o enredo é fraco, você continua jogando?

- Sim, com certeza
- Talvez, depende da diversão do gameplay
- Não, preciso de uma boa história

12 - Se você adora a história e o design visual, mas a mecânica de jogo é frustrante (ruim/repetitiva), por quanto tempo você persiste?

- Persisto até o fim, a história é mais importante
- Persisto por um tempo, mas desisto se ficar muito ruim
- Desisto rapidamente, a mecânica é fundamental

13 - Qual personagem de jogo de RPG você considera mais memorável e por quê?

- Questão aberta