

A representação da personagem feminina em Final Fantasy

LUÍSA KANAAN & NELSON ZAGALO

luisa.s.kanaan@gmail.com; nzagalo@gmail.com
Universidade do Minho

Resumo

O presente artigo tem o objetivo de ser um estudo exploratório cuja finalidade é conhecer mais a fundo o videogame Final Fantasy X, produzido pela empresa Square Enix e lançado em 2001. O game pertence ao gênero RPG (Role-Playing Game) e é, segundo o site da desenvolvedora, um dos mais bem sucedidos títulos da série de jogos Final Fantasy – cuja franquia já dura há mais de 25 anos configurando-se como uma das mais antigas na área dos videogames. O trabalho pretende mapear os personagens principais do grupo jogável para delinear as personagens nas suas várias dimensões construtivas, entre as quais física, psicológica e sociológica; as que revelam o papel social desempenhado em relação ao jogador (como mentor, parceiro, resgatado, e etc.) e também do desempenhado em relação à narrativa (se é pivô, secundário). A partir desta análise busca-se definir metodologias, com o objetivo de traçar uma linha de evolução dos personagens femininos numa amostra maior de títulos da série Final Fantasy. O objetivo desta proposta passa por apresentar uma abordagem à representação dos personagens femininos segundo uma perspectiva formal criativa, evitando assim as abordagens de gênero que se encerram quase sempre sobre os âmbitos temáticos e de conteúdo tratados.

Palavras-Chave: Videogames; personagens; narrativa; gênero

INTRODUÇÃO

Considerada um fenômeno de massas pelo pesquisador espanhol Diego Levis (1997), a indústria de videogames vem superando as de música e cinema. Em 2013, o relatório 2013 Essential Facts publicado pela Entertainment Software Association (ESA), conduzido com duas mil famílias nos Estados Unidos, aponta que, em 2012, os consumidores gastaram mais de US\$20 bilhões em videogames, hardware e acessórios. Nesse mesmo ano, a indústria do cinema teve um faturamento de US\$10 bilhões¹. Ainda, o estudo revela que 58% dos norte-americanos jogam videogames; que a idade média dos jogadores é de 30 anos e que a proporção de mulheres e homens que jogam é de 45% e 55% respectivamente. O relatório ressalta que as mulheres maiores de 18 anos representam um grupo maior do que os meninos menores de 17 anos, na proporção de 31% para 19%, respectivamente.

SOBRE FINAL FANTASY

Uma das franquias que marca a história dos videogames é o RPG Final Fantasy (FF), cujo décimo título é objeto de estudo deste artigo. Essa série, produzida pela

¹ Disponível em <http://variety.com/2013/film/news/2013-domestic-box-office-to-reach-record-and-other-interesting-factoids-1201009706/>

Square Enix, teve início em 1987 no Japão e é tida como uma das 20 mais lembradas² por jogadores ao redor do mundo conforme o Guinness World Records 2010 Gamer's Edition. Na edição de 2013 do Livro dos Recordes Edição Gamer, a franquia está presente com dois vilões³ entre os 30 mais lembrados.

A série tem 27 anos e 14 títulos principais (lançados até 2013, sem contar spin-offs, sequências e outros produtos com o nome Final Fantasy). FF já conta, conforme sites especializados, com 90 milhões de unidades vendidas ao longo de sua história⁴. Isbister (2006: 294) anota o título FFX como vencedor do Game of the Year do Tokyo Game Show no ano de seu lançamento. O jogo, em março deste ano, ganha uma versão remasterizada para o PlayStation 3.

Levando em consideração que os games desta franquia são caracterizados por personagens e tramas densas, o presente estudo busca delinear as personagens do grupo principal a partir das premissas da criação de personagens para videogames de Isbister (2006) e Sheldon (2004).

DESENVOLVIMENTO

Faremos, então, uma breve revisão da literatura sobre o que são videogames e suas características para posteriormente elencarmos os princípios da criação de personagens.

Koster (2005: 14) avalia como definição mais aproximada a de Salin e Zimmerman (2004) na qual o game é um sistema em que o jogador engaja-se em um conflito artificial definido por regras onde há resultados quantificáveis. Koster propõe que os jogos:

“They present us with models of real things – often highly abstracted; [...] They primarily teach us things that we can absorb into the unconscious as opposed to things designed to be tackled by the conscious, logical mind” (2005: 76)

Assis (2006:25) argumenta que atualmente cinema e videogames estão se aproximando. Afirmção é corroborada por Nogueira (2007: 11) quando expõe que as narrativas audiovisuais estão a tentar uma reinvenção formal, trazendo complexidade maior de tramas e personagens.

Referindo que as histórias são apresentadas em diversas formas de entretenimento, o autor Sheldon (2004) aponta que os Role-Playing games são, dos gêneros de videogames, os que têm mais traços narrativos e storytelling mais fluido e propõe a equação: “Game Rules + Scripted Storytelling = Entertainment Experience.” (2004: 9). A afirmação é corroborada por Zagalo (2009), que apontando o triângulo taxionômico de Lindley (2005), revela que os Action-Adventure e os Role-Playing Games estão no centro do triângulo em cujas pontas estão Jogo, Narrativa e Simulação. Então:

² Disponível em <http://www.geek.com/games/guinness-world-records-gamers-edition-lists-top-50-videogame-franchises-1229802/>

³ Disponível em <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/1/bowser-crowned-greatest-videogame-villain-of-all-time-in-poll-for-guinness-world-records-2013-gamer%E2%80%99s-edition-46745/>

⁴ Disponível em <http://xbox360.gamespy.com/xbox-360/final-fantasy-xiii/1078865p1.html>

“O estilo Ação-aventura representa muito do que se pode ir buscar ao cinema na sua forma, tanto na narrativa como estética. [...]. Assim aquilo que acaba por distinguir estes objetos [videojogos] do cinema é mesmo e só a interatividade...” (Zagalo, 2009: 226-227).

CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

A este respeito, Zagalo argumenta que o artefato videogame, enquanto objeto narrativo, pode ser dividido em três camadas: Ambiente; Personagens e Interatividade. Para o autor, os personagens vêm a seguir do ambiente de jogo por este ser definidor de algumas de suas características principais, mas que o personagem é o “veículo central de expressão no jogo” (Zagalo, 2013: s/p).

Para construir personagens, Sheldon (2004) aponta que é preciso levar em conta o que a audiência quer e segundo ele é: ser levado para onde nunca esteve; ser transformado em quem nunca poderia ser; ou fazer coisas que nunca poderia fazer. Ainda, este autor e Isbister (2006) revelam que o uso de estereótipos é comum no design de games pois facilitam o trabalho por remeterem o jogador a tipos já conhecidos, além de reduzirem o tempo de produção. Sheldon (2004) aponta que estereótipos podem ser usados, mas diminuem a experiência geral do jogo, porque que não têm possibilidade de crescer e se desenvolver, logo o jogador vai cansar-se dele e, por fim, do jogo (Sheldon, 2004: 57-58).

Segundo Nogueira, faz parte na reinvenção das narrativas atuais a “forte aposta na criação de perfis credíveis e consistentes para as personagens, problematizando os arquétipos para subverter as expectativas ou adensando a biografia para desmascarar as aparências.” (2007: 5).

ASPECTOS CRIATIVOS

Para Sheldon, os personagens são os habitantes do mundo digital criado para o videogame e “têm o direito de ter suas próprias vidas”⁵ (2004: 37), porém segundo o pesquisador, nem todos os habitantes precisam ser bem definidos, mas é importante que os *major characters* assim o sejam. Para tanto, Sheldon aponta ser necessário que o mesmo tenha três dimensões: Física, Psicológica e Social. A Física engloba os traços como tamanho, sexo, raça e roupas. Isbister aponta que “Appearance profoundly affects how a person will be perceived and treated by others. [...] People cannot help reacting to the surface of another person, in predictable and surprisingly enduring ways, even in the face of contradictory information emerging from ongoing interaction.” (2006: 5). A Psicológica é relativa à sua personalidade, percebida através das ações e pela maneira como encara o mundo.

Há duas grandes funções de personagens nos games, segundo Isbister: os Non-Player (NPCs) e o Player (PC). A autora argumenta que um aspecto importante

⁵ Em tradução livre do original: “Characters have a right to their own lives in the game.”

na criação de NPCs é o papel social desempenhado (como mentor, mercador) e sua relação com o jogador. Para este trabalho, vamos fazer um cruzamento das categorias de formação de personagens de Sheldon (as três dimensões) com as de Isbister, que baseia os traços dos personagens em princípios psicológicos a partir de sua percepção.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Para Sheldon (2004), as características físicas comuns de PC e NPCs são: raça, sexo, profissão e habilidades. Isbister aponta aquelas usadas para a comunicação interpessoal, como o corpo e o rosto, pois é através delas se vê quem é amigável ou não. Na categoria rosto, Isbister coloca que as “*baby faces*” são identificadas através das sobrancelhas altas, testa larga, olhos e pupilas grandes, bochechas e lábios cheios, nariz e queixo pequenos e transmitem a impressão de uma pessoa mais terna, gentil, porém mais dependente, menos responsável, mais submisso e manipulável; passando a sensação de que devem ser cuidados e não agredidos. Segundo a autora, essas características e a percepção sobre elas transcendem as culturas e espécies. Feições como testa curta, sobrancelhas grossas, lábios mais finos e queixo mais acentuado denotariam traços de uma pessoa mais madura.

Em relação à voz, a autora argumenta que através da entonação, velocidade e energia com que se dizem as palavras é possível perceber as relações entre os personagens. Isbister, ainda comenta que “Games with elaborate and extensive cutscenes like Final Fantasy X make artful use of these sort of cues to reveal the nuances of relationships among characters” (2006: 190).

Relativo ao corpo, a autora aponta que através dos gestos é possível perceber quem é dominante e quem é amável. Entre os traços de *Agreeableness* – que querem dizer se uma pessoa é receptiva e amigável – estão: sorriso, postura aberta e relaxada, inclinar ou chegar mais perto ao conversar. Já a *Dominance*, teria dois tipos: Permanente (idade, gênero, raça, linhagem familiar, profissão, saúde, tamanho corporal, força e educação) e Controlável (contato visual – sentir-se confortável encarando –, preenchimento de espaço físico – sentar-se com as pernas abertas ou mexer-se pouco com movimentos contundentes –, falar alto e controlar a conversa).

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS

Os autores utilizados neste estudo afirmam que os traços de personalidade são revelados através das ações durante o jogo. “We take a look at the actions of the character, his attitudes, his opinions, his view of the world” (Sheldon, 2004: 39-40). Segundo Isbister (2006: 35), a personalidade é, em geral, tida como a forma com a qual se leva a vida e ressalta que há cinco traços que se mantêm estáveis através das diferentes culturas, os “*The Big Five*” (McCrae and Costa, 1987 apud Isbister, 2006: 35) conhecidos por OCEAN – *Openness, Conscientiousness, Extroversion, Agreeableness, Neuroticism*. À exceção de *Extroversion* e *Agreeableness* (que podem ser percebidos em

um primeiro olhar), os restantes são conhecidos depois de algum convívio. Conforme a autora, Openness é relativo à abertura a novas experiências, ter uma mente aberta – característica comum aos PC. Conscientiousness está relacionado à capacidade de planejar os atos, controlar impulsos e ter cuidado – característica relacionada, segundo Isbister, aos mentores. Já Neuroticism é a tendência a se preocupar e ter mais altos e baixos emocionais.

Tabela 1 - Dimensões Constitutivas das Personagens

Física	Psicológica	Sociológica
Raça	Personalidade	Passado
Sexo	Openness	Presente
Habilidades	Conscientiousness	Traços Culturais
Corpo (e seu uso)	Extroversion	
Rosto	Agreeableness	
Voz	Neuroticism	
Olhar		

Tabela 1

PAPEL NA TRAMA

Conforme Sheldon (2004) as categorias relativas à narrativa são os *major* e os *minor characters*; *pivotal* e Player-Character (PC) – indicam a influência do personagem no andamento da trama. Os *pivotal* seriam aqueles que colocam a história em movimento, que para Sheldon “personalizes what’s at stake, by giving it a recognizable face. It creates the initial crisis that drives the action” (2004: 43). Já os PCs seriam os protagonistas da história. De acordo com Isbister (2006: 203), o PC é o personagem central em exposição e impacto. Os *major e minor characters* são os NPCs com os quais o PC interage de forma a desenvolver a história ou para garantir verossimilhança ao cenário do game, respectivamente. Segundo Sheldon (2004: 51) os *major* servem para quebrar a narrativa em pedaços digeríveis de informação de maneira a não deixar o jogador entediado.

PAPÉIS RELATIVOS AO PC

Os papéis desempenhados em relação ao PC estão relacionados com poder e status que os personagens possuem, segundo Isbister (2006), e podem ser mais ou menos dominante, amigável, hostil ou neutro em relação ao PC (2006: 230-249). As categorias que interessam para este artigo são as amigáveis ao PC já que está-se analisando o grupo jogável.

Os *sidekicks* estão presentes no decurso do jogo e têm algum poder social mas são menos dominante do que o PC. Servem para dar apoio e conselhos e uma segunda opinião. Sheldon (2004) argumenta que esse tipo de personagem é perfeito para gerar emoção no jogo.

Allies são personagens que têm o mesmo poder físico que o PC e sua contribuição é de apoio quando inseridos em grupos de combate ou esportivos. O que os

diferencia dos *Sidekicks*, além do poder, é que eles aparecem ocasionalmente.

Guide, conforme Isbister (2006), tem tanto poder social quanto o PC em função de possuírem informação que é repassada ao jogador. Os *Mentors* possuem mais poder do que o PC, assumindo papéis de liderança. São acessíveis apenas em algumas circunstâncias, mas importantes para construir a história e os objetivos do jogo.

Tabela 2 – Papéis Desempenhados

Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)
Minion/Servant	Major/Minor character
Rescuee	Pivotal character
Pet	Protagonista
Sidekick	Antagonista
Ally	Extra
Guide	
Mentor	

Tabela 2

ANÁLISE DOS PERSONAGENS

Passamos à análise das três personagens femininas integrantes do grupo principal de FF X: Yuna, Lulu e Rikku. Para tanto, serão coletadas informações a partir do ponto de vista geral da trama apresentada no videogame, incluindo as cutscenes. Conforme Hulshof (2005), a narrativa, do ponto de vista aristotélico, está dividida em atos. O primeiro é o de apresentação dos personagens e o conflito em que estão inseridos. O autor ainda subdivide a narrativa em unidades menores que são as *Quests* (pequenas missões) e fragmentos ainda menores, os diálogos. Neste estudo, será utilizado como amostra para análise apenas o primeiro ato. Será dada maior atenção às cinemáticas do jogo pois, segundo Carratalà (2012: 2), “En general, es concebido como un relato lineal, donde las posibilidades del sandbox se ven delimitadas voluntariamente para dar mayor fuerza a la trama principal”.

A HISTÓRIA INICIAL DE FINAL FANTASY

Para compor a trama principal do videogame em estudo, fizemos uso de algumas horas de jogo, visualização das cinemáticas e também de walkthroughs⁶ disponíveis na internet. O décimo título da série Final Fantasy inicia a mostrar o grupo principal nas ruínas de Zanarkand, terra natal de Tidus, personagem principal, que narra os eventos que os levaram até o ponto onde estão. Em suas memórias, Tidus – que era uma estrela da equipa de blitzball (jogo que mistura handebol e magia na água) – havia ido para uma partida quando o mundo em que vive começa a ser destruído por Sin, uma força misteriosa. Durante a fuga, ele encontra Auron, um amigo de seu pai (Jeth, com quem o protagonista não tinha bom relacionamento). Ambos são

⁶ Exemplos: http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_X e http://www.finalfantasy.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=97&Itemid=158

apanhados por Sin e reaparecem em Spira. Tidus acorda em uma localidade em ruínas e encontra um grupo de Al Bheds (tribo humana de tecnologia avançada) entre os quais está a personagem Rikku – que será propriamente apresentada ao jogador depois. Ela revela a Tidus que Sin destruiu Zanarkand há 1000 anos.

Depois de outro ataque de Sin, Tidus, novamente sozinho, encontra Wakka, jogador e treinador da equipa de blitzball de Besaid cujos planos são jogar o derradeiro torneio para então se tornar guardião de Yuna, a *summoner* (invocadora) que iniciará a jornada para derrotar Sin. Wakka apresenta o protagonista à Lulu e Kimahri, há dez anos guardiões de Yuna. Lulu domina a magia negra e Kimahri pertence à tribo Ronso, uma raça que se assemelha a leões com traços humanos. A última a personagem a ser introduzida é Yuna, filha do grande *summoner* Lord Braska. Ela se preparava para a jornada em busca do *Final Aeon* que derrotará Sin, mas que também levará à morte quem o invocar.

Os personagens apresentados constituem o grupo principal, sendo: quatro masculinos (Tidus, Wakka, Auron e Kimahri) e três femininos (Yuna, Lulu e Rikku). Passaremos então à análise das personagens femininas, para as quais utilizamos o mesmo método de coleta de informação utilizado para formar a visão geral da trama do videogame, mas adicionamos ainda a descrição da mesma na página oficial do jogo⁷. Os dados de habilidades das personagens foram retirados do próprio game em seu início, já que no decurso do jogo é possível melhorar uma habilidade ou outra.

YUNA

No site de FFX, consta que esta personagem tem 17 anos, é honesta e determinada, além da sua filiação e objetivos. O fato de ser filha de um grande *summoner* é relevante durante a trama tanto pelo fato de seu pai ter passado o seu legado para a filha, como para os próprios NPCs do game, que revelam depositar suas esperanças de salvar Spira nela. A jovem cresceu sem pais, mas com o apoio de Lulu, Wakka e Kimahri. Yuna é meio Al Bhed, pois sua mãe pertencia a esta tribo e era irmã do pai de Rikku, o que faz delas primas. Os aspectos apresentados constituem a dimensão sociológica de Yuna.

Nos traços psicológicos podemos encontrar, além da honestidade e determinação, um pouco de tristeza, em sua personalidade mas também humildade, inocência e vontade de cumprir as expectativas criadas em torno dela. O aspecto triste de Yuna pode se dever a uma constante preocupação com sua jornada e, quando sua fé (nas tradições dos *summoners*) mostra-se falha, o seu conhecimento de si própria também o é. Dentro os aspectos OCEAN, Yuna se apresenta aberta a novas experiências e disposta a mergulhar no mundo proposto pelo game. Seus atos são baseados em planejamento em boa parte do tempo, mas também cede a impulsos. É emotiva, pelo que seus guardiões principalmente Lulu, tentam lhe dar suporte. A personagem

⁷ Disponível em <http://www.ffx-europe.com/#>

é tímida. Na parte física, ela sempre apresenta sorrisos, se curva como forma de cumprimento e seus movimentos são contidos. Sua voz é suave e tranquila. No que tange o rosto, Yuna tem olhos e pupilas grandes, bochechas salientes, sobrancelhas altas e nariz e queixo pequenos – o que quer dizer quase todos os aspectos de uma *baby face*. Esses traços somados apontam que ela é amigável dentro da categoria *Agreeableness*. No que tange a *Dominance*, os aspectos permanentes são: mulher jovem da raça humana e branca de tamanho corporal mediano e descendente de figuras importantes. Nos aspectos controláveis, seus gestos são lentos, mas a personagem ocupa pouco espaço físico, fala baixo e não encara outros personagens. Suas habilidades em força e defesa são metade das de Tidus (5), porém magia, defesa mágica e evasão são maiores em pontos: 20, 20 e 3, respectivamente. Yuna ataca de longe através dos *aeons* que invoca, porém também faz ataques de contato com o báculo que resultam em pouquíssimo dano. Em razão de ser a jornada dela como *summoner* ser a catalisadora dos eventos e memórias de Tidus e do jogo, pode-se argumentar que em relação à trama ela é um *Pivotal Character* e em relação ao PC, um *sidekick*.

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: Tímida, determinada, honesta, triste, preocupada	Passado: Filha do grande summoner Lord Braska que deixou seu legado para ela com um Al Bhed; passou a infância sem pais
Sexo: Feminino	Openness: Aberta para desafios do jogo	Presente: Aceitou o legado de summoner e iniciou a jornada para derrotar Sin
Habilidade: Magia branca	Conscientiousness: Por vezes age por impulso, maior parte das vezes planeja ações	Traços Culturais: Respeita as tradições de Yevon e entende o peso de ser summoner
Corpo: Tamanho mediano, movimentos suaves, pouco espaço ocupado	Extroversion: Tímida ao contato social com o PC e NPCs	
Rosto: Diversas características de baby face	Agreeableness: Cordial, sorri e curva-se frequentemente	
Voz: Suave, tom médio	Neuroticism: Emoções contidas, até o ponto em que sua fé é abalada	
Olhar: Não encara outros personagens		
Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)	
Sidekick	Major e Pivotal character	

Tabela 3 e 4 – Análises sobre Yuna



Imagem 1 – Yuna

Retirada de http://static4.wikia.nocookie.net/_cb20090509181116/finalfantasy2/de/images/4/4a/Yuna_Renderin_FFX.jpg

LULU

É descrita de maneira bastante sucinta no site oficial do jogo, segundo o qual ela tem 22 anos e considera Yuna uma irmã mais nova, é especialista em magia negra e tem uma personalidade estoica e serena – o que, conforme o site, pode fazê-la parecer distante. Nos aspectos sociológicos, não se consegue saber muito a respeito do passado de Lulu, apenas que tem uma relação com Wakka e como guardiã de outros *summoners*. Quando Yuna decide iniciar a sua jornada, ela a apoia, apesar de saber do sofrimento que a jovem enfrentará. No que tange a sua personalidade, o fato de ser descrita como estoica, aponta que ela prefere agir em vez de falar. A preocupação com Yuna e a segurança de sua jornada, além de dar apoio emocional para sua “irmã mais nova” é o seu maior propósito. Dentro dos aspectos OCEAN, é provável que ela não esteja de fato aberta para os acontecimentos do mundo do jogo, mas aceita-os resignadamente. Lulu não é extrovertida, suas emoções estão sob constante controle e não demonstra muitos traços de *Agreeableness*, como sorrisos. Fisicamente, Lulu é humana, branca, guardiã de *summoners* por profissão, é mais alta do que Yuna mas não ocupa muito espaço. Seus movimentos são contidos, porém sensuais (assim como sua forma de vestir), sua voz é grave e calma e ela é confortável encarando – traços de *Dominance* controlável. Ao contrário de Yuna, o rosto de Lulu não tem olhos tão grandes nem bochechas tão salientes, mas o nariz e o queixo são pequenos – o que quer dizer haver poucos traços de *baby face*. Sua principal habilidade é a magia negra e sua arma são bonecos – como Yuna, ela ataca de longe sem se deslocar, seus ataques de contato também são com o boneco e não resultam em dano significativo. Sua força e agilidade são de cinco pontos; defesa, oito; magia, 20, defesa mágica, 30 e evasão, 40. Em relação ao PC, Lulu é um *sidekick*, em relação à trama, pode ser considerada um *major character* (por estar dentro do grupo jogável).

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: Estoica, mas com instinto <u>fraternal</u>	Passado: Não se sabe muito, apenas era guardiã de summoner <u>antes</u>
Sexo: Feminino	Openness: Resigna-se com as evoluções do mundo do jogo	Presente: Continua sendo guardiã
Habilidades: Magia negra	Conscientiousness: Ações planejadas na maior parte	Traços Culturais: Segue as tradições de <u>Yevon</u>
Corpo: <u>Médio-grande</u> , movimentos contidos e lentos, pouco <u>espaço</u>	Extroversion: Não aparenta abertura para socialização	
Rosto: Poucos traços de <u>baby face</u>	Agreeableness: Não sorri ou demonstra sinais	
Voz: Grave e suave	Neuroticism: Emoções controladas	
Olhar: Confortável em encarar outros personagens		
Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)	
Sidekick	Major <u>character</u>	

Tabelas 5 e 6 – Análises sobre Lulu



Imagem 2 – Lulu

Retirada de http://static4.wikia.nocookie.net/_cb20100110102316/finalfantasy/images/3/3f/FFX2Lulu.jpg

RIKKU

O site oficial apresenta Rikku como uma menina de 15 anos com uma personalidade alegre e positiva, sem medo de dizer o que pensa e representante da tribo dos Al Bhed. Entre as suas habilidades estão roubar inimigos e derrotar rapidamente adversários mecânicos (a sua tribo é tida como impura pelas leis de Yevon pelo fato de usarem máquinas de tecnologia avançada). Do passado de Rikku, descobrimos que ela tem fobia de trovões, que é prima de Yuna e que faz expedições exploratórias com sua tribo. Ela decide entrar para o grupo de guardiões porque não

quer que sua prima morra invocando o *Final Aeon* que ela acredita não funcionar. Sabemos também que ela não acredita nas tradições de Yevon. Sua personalidade é leve, pois encara a vida de uma forma enérgica, ativa e inconsequente. Dentro dos traços OCEAN, pode-se perceber que Rikku é aberta aos desafios do mundo do game, porém não faz muitos planos sobre como agir e atua por impulso; tem altos e baixos emocionais. A prima de Yuna é humana branca, trabalha com máquinas nas expedições dos Al Bhed e tem como habilidades roubar os inimigos, sua força é 10, sua defesa, oito e os mesmos números para magia e defesa mágica, respectivamente; suas maiores pontuações são em sorte e agilidade, 18 e 16 respectivamente. Demonstra traços de Agreeableness, como sorrisos, e é extrovertida. Sua voz é mais aguda e enérgica e seu rosto se enquadra nos aspectos de *baby face* citados por Isbister. Em relação ao PC, Rikku é um *sidekick*.

Física	Psicológica	Sociológica
Raça: Humana branca	Personalidade: Ativa e positiva	Passado: filha do tio de Yuna, participava de expedições
Sexo: Feminino	Openness: Disposta a encarar os desafios do jogo	Presente: Integra o grupo de guardiões para ajudar a salvar Yuna
Habilidades: Roubar e maquinário	Conscientiousness: Como é jovem, age por impulso	Traços Culturais: Tem crenças diferentes de Yevon e utiliza máquinas
Corpo: Pequeno com gestos rápidos	Extroversion: Extrovertida	
Rosto: Tem características de <i>baby face</i>	Agreeableness: Demonstra sorrisos	
Voz: Aguda e rápida	Neuroticism: Tem altos e baixos emocionais	
Olhar: Encara quando necessário		
Em relação ao Player-Character (poder social no jogo)	Em relação à narrativa (relevância na trama)	
Sidekick	Major character	

Tabelas 7 e 8 – Análises sobre Rikku



Imagem 3 – Rikku

Retirada de <http://www.electricblueskies.com/wp/wp-content/uploads/2012/01/Final-Fantasy-X-10-Wallpaper-set7.2-Moonflow-Path-27-RIKKU-FIGHT-POSE.jpg>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após uma revisão da literatura relativa à construção de personagens para videogames foi possível reunir os fatores que são implicados na criação de tipos interessantes para os games e dessa forma criar narrativas mais complexas e atraentes aos jogadores. Partindo dos aspectos agrupados neste texto, é possível inferir que das três personagens femininas, as três podem ser consideradas *sidekicks* do PC. Já em relação à trama, apesar de serem apontadas como *major characters* há pouco que se sabe realmente a respeito de duas delas, principalmente no caso de Lulu.

Esta personagem alia muitos traços de dominância, porém (ou como forma de amenizar essa personalidade pouco calcada nos estereótipos de feminilidade) seus movimentos e vestuário são sensuais. Yuna é ingênua e, sendo seu amor com Tidus inatingível, parece pender ao papel de dama que por diversas vezes entra no clichê narrativo da donzela em perigo (mulher que tem que ser salva pelo personagem masculino), comum nos videogames como explicado por Anita Sarkeesian (2013) em uma série de vídeos a esse respeito.

Outro ponto percebido é que todas as personagens femininas são lutadoras de distância, utilizando magia ou armas de fogo (Rikku) e cujo dano infligido em ataques corporais é muito pequeno. Seus rostos, assim como o de Tidus, reúnem mais características das *baby faces* de Isbister do que o restante dos personagens masculinos do grupo. Nesses casos, assim como no caso de Tidus apoiar a jornada *summoner* de Yuna e de esta não expressar o seu pesar com o fato de estar rumando para sua própria morte, são aspectos que precisam ser analisados em razão do contexto em que o game foi produzido: a cultura japonesa. Como uma cultura coletivista e ainda como culturas de “alto contexto” (Isbister, 2006: 51), o fato de Yuna demonstrar sua extrema preocupação com poucos sinais físicos e falando dele levemente se encaixa nos padrões japoneses para expressão de emoções; ainda o fato de Tidus apoiar Yuna na sua peregrinação como um de seus guardiões coloca-o como herói dentro dos padrões e expectativas da cultura japonesa, conforme Isbister (2006: 55).

É pelo fato de serem os personagens importantes para o desenvolvimento da trama, sendo o veículo da expressão das emoções (Zagalo, 2013), que se faz importante estudar a questão, pois como Koster (2005) ressalta: os jogos são baseados em modelos da realidade e funcionam como poderosas ferramentas de aprendizado que ensinam lições de status e poder e que, por isso, precisam também provocar reflexão e iluminar aspectos de nós mesmos que ainda podem não ter sido compreendidos completamente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Assis, J. de P. (2006). *Artes do Videogame*. ECA-USP. Disponível em www.-cap.-eca.-usp.-br/-poeticasdigitais/-artigos/-artesdovideogame-1ponto1.-pdf. Acesso em 09.12.2013.
- Carratalà, V. (2012). *Mafia II: el privilegio del espectador en detrimento del gamer*. Disponível em <http://www.booc.ubi.pt/pag/carratala-victor-mafia-ii-el-privilegio-del-espectador.pdf>. Acesso em 25.10.2013.

- ESA, The Entertainment Software Association. (2013). *2013 Sales, Demographic And Usage Data*. The ESA. Disponível em http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2013.pdf. Acesso em 07.01.2014.
- Hulshof, E. (2004). *Estrutura da Narrativa do Jogo Fallout 2: Um estudo sobre narrativa interativa*. Disponível em <http://www.bocc.uff.br/pag/hulshof-eduardo-narrativa-jogo-fallout.pdf>. Acesso em 14.10.2013.
- Isbister, K. (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach (The Morgan Kaufmann Series in Interactive 3d Technology)*. São Francisco: Morgan Kaufmann Publishers
- Koster, R. (2005). *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, Arizona, EUA: Paraglyph Press.
- Nogueira, L. (2007). *Lost Flashback: Design de Personagens*. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/cinema-lost.pdf>. Acesso em 25.10.2013.
- Nogueira, L. (2008). *Narrativas Fílmicas e Videojogos*. Covilhã, Portugal: Livros LabCom.
- Sarkeesian, A. (2013). *Tropes vs Women*. Disponível em <http://www.feministfrequency.com/>.
- Sheldon, L. (2004). *Character Development and Storytelling for Games*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Zagalo, N. (2009). *Emoções Interactivas, do Cinema para os Videojogos*. Braga: Grácio Editor.
- Zagalo, N. (2013). *A singularidade da linguagem dos videojogos*. Portal de la Comunicación InCom. Universidade Autónoma de Barcelona. Disponível em http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=83. Acesso em 10.02.2014.