

Análise da Interface do Jogo Persona 5 *Interface Analyze of Persona 5 Game*

Julia Yukari Bertineti Sagae, André Luiz Battaiola & Victor Emanuel Montes Moreira

Interfaces de jogos, Interface do jogo Persona 5

Persona 5, um RPG publicado pela Atlus para o console Playstation em 2017, é um jogo sobre rebelião juvenil, representada não só através da história do jogo, mas pela estética inspirada na cultura punk e pela suposta quebra de paradigmas na maneira como a interface do jogo se apresenta, quase transformando os menus na atração principal do jogo. Em certos eventos como aqueles que celebram a cultura japonesa ou promovem jogos é comum se deparar com o fenômeno conhecido como *cosplay*, onde os fãs das mídias que veiculam este tipo de cultura, tais como HQs, animações e jogos, se fantasiam como os personagens com os quais se identificam. Enquanto é comum encontrar *cosplays* dos personagens presentes nos jogos, Persona 5 chama a atenção pelo fato dos fãs se fantasiarem dos menus do jogo. Esse fato originou a seguinte pergunta de pesquisa: Por que a interface do Persona 5 causa uma “forte empatia” em seus jogadores? A pesquisa descrita neste artigo, de natureza aplicada, abordagem qualitativa e objetivo exploratório, busca responder a esta pergunta.

Game interfaces, Persona 5 game interface

Persona 5, an RPG published by Atlus for the Playstation console in 2017, is a game about youth rebellion, represented not only through the history of the game, but also through the aesthetics inspired by punk culture and the supposed breakdown of paradigms in the way the game presents itself, almost turning the menus into the main attraction of the game. In certain events such as those celebrating Japanese culture or promoting games, it is common to come across the phenomenon known as cosplay, where fans of the mediums that carry this kind of culture, such as comics, animations and games, fantasize about how characters with which are identified. While it is common to find cosplays of the characters present in the games, Persona 5 draws attention to the fact that fans have fantasized about the menus of the game. This led to the following research question: Why does the Persona 5 interface cause "strong empathy" in its players? The research described in this article, of applied nature, qualitative approach and exploratory objective, seeks to answer this question.

1 Introdução

Persona 5, um RPG publicado pela Atlus para o console Playstation em 2017, é um jogo sobre rebelião juvenil, representada não só através da história do jogo, mas pela estética inspirada na cultura punk e pela suposta quebra de paradigmas na maneira como a interface do jogo se apresenta, quase transformando os menus na atração principal. Neste contexto, foi observado um fato curioso, em certos eventos como aqueles que celebram a cultura japonesa ou promovem jogos é comum se deparar com o fenômeno conhecido como *cosplay*, onde os fãs das mídias que veiculam este tipo de cultura, HQs, animações e jogos, se fantasiam como os personagens com os quais se identificam. Jogos famosos e de diversos gêneros, tanto no Japão quanto em outras partes do mundo, sempre possuem sua parcela de *cosplays*, como, por exemplo, a série Final Fantasy, The Witcher 3, League of Legends, Overwatch etc. Enquanto é comum encontrar *cosplays* dos personagens presentes nos jogos, Persona 5 chama a atenção pelo fato dos fãs se fantasiarem dos menus do jogo (figura 1). Levando esse fato em consideração surge a seguinte pergunta de pesquisa:

Por que a interface do Persona 5, um jogo de RPG digital, causa uma “forte empatia” em seus jogadores?

Entende-se “forte empatia” como o surgimento de fenômenos como aqueles em que os

Anais do 9º CIDI e 9º CONGIC

Luciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta, Cristina Portugal (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Belo Horizonte | Brasil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

Proceedings of the 9th CIDI and 9th CONGIC

Luciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta, Cristina Portugal (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Belo Horizonte | Brazil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

jogadores aderem ao *cosplay* dos menus do jogo, e não apenas de seus personagens, e da recorrente menção a interface do jogo como “parte do show” por avaliadores do jogo.

Figura 1: *Cosplay* do jogo Persona 5. Fonte:

https://twitter.com/nonokiri/status/881702897389412352/photo/1?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E881702897389412352%7Ctwgr%5E393039363b74776565745f6d65646961&ref_url=https%3A%2F%2Fmashable.com%2F2017%2F07%2F05%2Fpersona-menu-cosplay%2F



Persona 5 é classificado como um RPG (Role Playing Game) Digital e para analisar este jogo é importante entender primeiro esta classificação, ou gênero. Segundo Aarseth (2003), o conceito de “jogos de computador” pode ser considerado problemático, sugerindo o uso do termo “jogos em ambientes virtuais”, os quais são caracterizados por três dimensões:

- *Gameplay*: As ações do jogador, estratégias e motivos
- Estrutura de Jogo: As regras do jogo, incluindo as regras de simulação
- Mundo do Jogo: Conteúdo ficcional, topologia/design de nível, texturas, etc.

Ainda segundo Aarseth, o peso de cada uma dessas dimensões e conseqüentemente a análise das mesmas muda para cada tipo de jogo. Em jogos de mundo aberto, por exemplo, o mundo do jogo e o *gameplay* seriam as duas dimensões com mais impacto na análise.

Considerando que o tipo de jogo, ou seja, seu gênero, pode influenciar as análises realizadas sobre o conteúdo do jogo, se faz importante entender sobre o gênero RPG Digital, que surgiu a partir da transformação do RPG de mesa tradicional para um gênero com características próprias nas mídias digitais. Araujo et al. (2015) comentam:

[...] Cabe ressaltar que por RPG Digital estamos nos referindo aos jogos eletrônicos em si, e não considerando o jogo de RPG tradicional usando uma plataforma digital. Nele se perdem as características do RPG tradicional, como a mutabilidade da estrutura narrativa e a renegociação de regras entre jogadores e mestre de jogo.

Assim, optou-se por buscar uma definição simples do que é um RPG Digital. Segundo Rollings e Adams (2003) as duas características que quase todos os CRPGs (*Computer Role-Playing Game*) têm em comum são: a) evolução do avatar do jogador em função da experiência que o jogador afere ao jogar e b) enredo forte, ou seja, uma história envolvente.

Juntando as duas caracterizações, surge uma delimitação do que pode ser considerado um RPG digital:

1. Presença de um personagem que represente o jogador, que pode ser customizável e que evolua conforme o jogador adquire experiência;
2. Presença de um enredo forte (história envolvente);
3. Ausência da negociação de regras entre o jogador e o sistema;

4. Imutabilidade da trama (o jogador não pode influenciar diretamente nos acontecimentos do jogo a não ser em situações previamente programadas).

2 Método

A pesquisa descrita neste artigo, de natureza aplicada, abordagem qualitativa e objetivo exploratório, busca responder a pergunta de pesquisa formulada. Em termos de procedimentos, esta pesquisa lança mãos de Pesquisa Documental, Revisão Bibliográfica Sistemática (RBS), Análise Heurística e Entrevista Semi-Estruturada.

A Pesquisa Documental analisa como diferentes veículos que avaliam jogos, em especial, sites especializados, avaliam o Persona 5. De acordo com Prodanov e Freitas (2013), a Pesquisa Documental se caracteriza por ter como base:

[...] materiais que não receberam ainda um tratamento analítico ou que podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa. [...] Nessa tipologia de pesquisa, os documentos são classificados em dois tipos principais: fontes de primeira mão e fontes de segunda mão. Gil (2008) define os documentos de primeira mão como os que não receberam qualquer tratamento analítico, como: documentos oficiais, reportagens de jornal, cartas, contratos, diários, filmes, fotografias, gravações etc. Os documentos de segunda mão são os que, de alguma forma, já foram analisados, tais como: relatórios de pesquisa, relatórios de empresas, tabelas estatísticas, entre outros.

O objetivo da Pesquisa Documental é reunir e avaliar a impressão dos especialistas em jogos, mais particularmente avaliações disponíveis em sites de notícias na internet, sobre o jogo Persona 5 e conseqüentemente, sobre sua interface. Para a coleta de dados foram selecionados artigos na internet (caracterizando documentos de segunda mão) que comentam sobre o Persona 5. O objetivo foi encontrar pontos em que o jogo se destaca, de maneira positiva ou negativa, na opinião de alguns críticos de jogos, bem como saber se há explicações sobre os pontos em destaque do jogo.

Tendo como base central de referências as publicações na trilha de Arte & Design do SBGames (Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital), no período 2004-2017, a Pesquisa Bibliográfica define fase de trabalho onde se avalia de forma sistemática todos os artigos que expõem conceitos sobre interfaces de jogos. Note-se que esta trilha do SBGames condensa várias pesquisas no contexto do design de jogos, entre elas, interfaces e como a pesquisa avalia interfaces de jogos. Considerou-se esta base prioritária para esta fase exploratória do estudo, pois ela define como os pesquisadores na área de jogos estabeleceram critérios para a avaliação de interfaces de jogos, mais especificamente como os pesquisadores que publicaram artigos no SBGames de 2004 a 2017 na trilha de Arte & Design estabelecem critérios para a caracterização, implementação e avaliação de interfaces de jogos.

Segundo Prodanov e Freitas (2013), a Pesquisa Bibliográfica se caracteriza por ser:

[..] elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa.

De posse dos resultados da Pesquisa Documental e da Pesquisa Bibliográfica, a intenção inicial era realizar uma Triangulação de Dados, combinando os dados advindos destas duas pesquisas para subsidiar a execução da fase seguinte. No entanto, não se obteve nenhum resultado passível de uso na Pesquisa Documental (ver item 3). Assim, a Avaliação Heurística foi realizada com base nos parâmetros advindos da Pesquisa Bibliográfica.

A fase do Avaliação Heurística objetiva avaliar a interface do Persona 5. Com base em Cuperschmid (2008), Petry et al. (2013) mencionam que:

A Avaliação Heurística é um exemplo de avaliação ergonômica. O termo heurística (do grego heurisko) designa a arte de descobrir e resolver problemas mediante a experiência, seja ela do próprio pesquisador ou observada em outrem. Mas a Avaliação Heurística costuma ser feita por pequeno grupo de avaliadores (de três a cinco especialistas) que usam o sistema eles próprios, tendo em mão uma listagem de princípios heurísticos a serem avaliados.

Neste caso, os parâmetros de análise foram estruturados como um questionário semi-estruturado dividido nas seguintes partes: 1) perfil do avaliador, 2) funcionalidade da interface (análise realizada durante a execução do jogo e após) e 3) imersão. Dois avaliadores participaram desta fase.

Por último, a pesquisa conta com uma Entrevista Semi-Estruturada, que Manzini (2004) define como:

[...] a entrevista semi-estruturada está focalizada em um assunto sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista. Para o autor, esse tipo de entrevista pode fazer emergir informações de forma mais livre e as respostas não estão condicionadas a uma padronização de alternativas.

3 Implementação da Pesquisa

Pesquisa Documental

Quatro sites especializados em notícias sobre jogos foram consultados e os comentários sobre o Persona 5 foram sumarizados nas tabelas 1, 2, 3 e 4. Favor notar que "FD_" significa "Fonte Documental".

- FD_1 IGN Brasil - <https://br.ign.com/shin-megami-tensei-persona-5/47744/review/review-persona-5>
- FD_2 Eurogamer - <https://www.eurogamer.net/articles/2017-04-19-lets-talk-about-persona-5s-menus>
- FD_3 US Gamer - <https://www.usgamer.net/articles/persona-5-review>
- FD_4 Paste Magazine - <https://www.pastemagazine.com/articles/2017/03/persona-5-is-the-most-stylish-jrpg-ever.html>

As informações publicadas em cada uma destas fontes foram catalogadas em tabelas considerando pontos positivos e negativos das análises do Persona 5 de diferentes parâmetros de análise, entre eles, a interface. No contexto da interface, somente pontos positivos foram detectados, sendo eles:

- FD_2: Utiliza adjetivos como "*great*", "*ostentatious*" e "*audasciously intricate*" para elogiar os menus da interface. Também menciona que "*the spectacle of their existence defies common wisdom*". Considera que os menus de Persona 5 são quase a atração principal do jogo.
- FD_3: Comenta que os menus possuem uma aparência tão singular que é praticamente impossível para outros jogos competirem com isso. Reconhece que o Persona 5 transforma algo considerado tedioso, a navegação em menus comuns de RPGs, em dos pontos fortes do jogo.
- FD_4: Comenta que o jogo Persona 5 esbanja positivamente estilo, isso desde a sua trilha sonora até seus menus. Admite que este fato não é algo que se espera comentar em uma análise de um jogo, mas ele ocorre mesmo assim.

Em resumo, a pesquisa documental resultou nas seguintes considerações: 1) os críticos concordam que a interface do Persona 5 não é usual e que ela é um elemento de destaque do jogo e 2) ninguém explica como a interface adquiriu tal tipo de notabilidade.

Pesquisa Bibliográfica

Em função da pergunta de pesquisa definida anteriormente, a Pesquisa Bibliográfica foi realizada para responder a duas sub-perguntas:

1. O que é um jogo de RPG-digital?
2. Como se caracteriza e se avalia a interface de um jogo?

Assim, as palavras-chaves de busca foram: Interface, Hud e RPG. Note-se que estas estrategicamente escolhidas funcionam tanto para artigos em inglês quanto em português, dado que eles podem ser submetidos para o SBGames em português e inglês.

Total encontrados sem a aplicação de filtros: 522 artigos, incluindo *full* e *short papers*

Aplicação do Filtro 1 – Total encontrado com a leitura do resumo: 49 artigos, incluindo *full* e *short papers*

Aplicação do Filtro 2 – Leitura completa do texto: 8 artigos, apenas *full papers*

Os artigos encontrados foram:

1. Heads-up Display integrados ao universo de um jogo eletrônico (Moroni & Battaiola; 2011)
2. Avaliação Heurística de Jogabilidade (Cuperschmid & Hildebrand, 2013)
3. Linhas-guia para o design de HUDs em jogos imersivos (Souto & Araujo, 2015)
4. Design de jogos de RPG digitais: uma investigação sobre a experiência de jogo (Araujo, Faria, Loureiro, Carmo, Donato, Silva, Maidantchik & Marques, 2015)
5. Experiência de usuário e experiência do jogador: discussão sobre os conceitos e sua avaliação no projeto de jogos digitais (Costa & Nakamura, 2015)
6. Game User Experience (UX): Explorando a Teoria da Diegese (Azevedo, Silva & Frosi, 2017)
7. Usabilidade em Jogos em Diferentes Plataformas e Gêneros (Viana, Salgado & Trevisan, 2017)
8. Os Efeitos de Sentido e a Usabilidade na Interface de Call of Duty (Vitorino, Serrano, 2017)

Apesar de não fazer parte da trilha de Arte e Design do SBGames, mas sim da trilha de Cultura, o artigo descrito abaixo também foi incluído, compondo conjunto de nove artigos. Note-se que o segundo autor deste documento é um dos autores deste artigo e foi considerado relevante a sua consulta.

9. Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso A mansão de Quelícera

Para todos estes artigos foi elaborado um resumo, no entanto, em função da limitação do espaço de escrita, ele não pode ser apresentado por completo. Assim, se optou por apresentar a resposta às duas perguntas elaboradas anteriormente.

1. O que é um jogo de RPG-digital?

Araujo et al. (2015) comentam:

[...] Cabe ressaltar que por RPG Digital estamos nos referindo aos jogos eletrônicos em si, e não considerando o jogo de RPG tradicional usando uma plataforma digital. Nele se perdem as características do RPG tradicional, como a mutabilidade da estrutura narrativa e a renegociação de regras entre jogadores e mestre de jogo.

Por outro lado, segundo Rollings & Adams (2003) as duas características que quase todos os CRPGs (*Computer Role-Playing Game*) têm em comum são:

- Configuração do avatar do jogador que melhora com a sua experiência no jogo
- Enredo forte (narrativa envolvente)

Combinando as duas definições tem-se uma delimitação do que pode ser considerado um RPG digital:

- Presença de um personagem que represente o jogador, que pode ser customizável e que evolua conforme o jogador adquire experiência;
- Presença de um enredo forte (narrativa envolvente);
- Ausência da negociação de regras entre o jogador e o sistema;
- Imutabilidade da trama (o jogador não pode influenciar diretamente nos acontecimentos do jogo a não ser em situações previamente programadas).

2. Como se caracteriza e se avalia a interface de um jogo?

Para definir as heurísticas optou-se por utilizar os conceitos discutidos por Moroni & Battaiola (2011) como base e a partir daí complementar com conceitos destacados nas outras heurísticas. As classificações foram separadas em sete tópicos: Legibilidade, Familiaridade,

Consistência, Estética, Controle. Acesso e Imersão. Na sequência, por tópico, foram construídas tabelas com considerações esboçadas nos artigos. Depois, com base nas tabelas, para cada tópico foi esboçada uma síntese das considerações mencionadas nos artigos. Dado que não há espaço no texto para a apresentação das tabelas, para cada tópico, será descrita a síntese elaborada.

Legibilidade da Interface

(Araujo & Souto, 2015; Cuperschmid & Hildebrand, 2013; Moroni & Battaiola, 2011; Viana, Salgado & Trevisan, 2017; Vitorino & Serrano, 2017)

- A interface deve possuir layout de fácil compreensão, onde as informações relevantes para cada momento do jogo sejam facilmente encontradas.
- A interface deve primar por ser o menos intrusiva possível, evitando, assim, obstruções desnecessárias para o jogador.
- Se recomenda que a interface possua poucos controles.

Níveis de Familiaridade para a Inserção de Novos Recursos pela Interface

(Cuperschmid & Hildebrand, 2013; Moroni & Battaiola, 2011; Viana, Salgado & Trevisan, 2017; Vitorino & Serrano, 2017)

- A apresentação do jogo deve ocorrer em níveis graduais de dificuldade, com tutorial que seja interessante e absorvente. Caso o jogo apresente um tutorial, é relevante que jogador interaja de forma simples e agradável com ele.
- Atentar para o uso de linguagem que seja conhecida pelo usuário na criação da interface do jogo, estendendo este princípio para sinais e símbolos. Caso o jogo utilize linguagem pouco convencional, é necessário instruir/capacitar o jogador para que ele se adapte ao sistema.
- Permitir que o usuário possa customizar configurações de vídeo, áudio, níveis de dificuldade e velocidade do jogo.

Consistência da Interface

(Araujo & Souto, 2015; Cuperschmid & Hildebrand, 2013; Moroni & Battaiola, 2011; Petry et al, 2013; Viana, Salgado & Trevisan, 2017; Vitorino & Serrano, 2017)

- A forma como a interface é apresentada para o jogador deve seguir uma lógica interna de ação e direcionamento, provendo respostas consistentes às ações do usuário.
- A definição e o uso de padrões para criar consistência em controles, cores, tipografia, elementos de navegação, design e diálogos, organiza e mantém grupos de informações agrupadas de forma lógica, o que facilita o reconhecimento de novos símbolos ou informações, bem como agiliza a consulta, o que interfere menos no jogar.

Estética

(Araujo & Souto, 2015; Cuperschmid & Hildebrand, 2013; Moroni & Battaiola, 2011; Petry et al, 2013; Vitorino & Serrano, 2017)

- Considerar a forma como a interface se relaciona com o mundo do jogo, em especial, ao se posicionar como parte do mesmo, atraindo ou repelindo o jogador com sua aparência.
- A combinação cativante de efeitos sonoros interessantes e um visual atraente favorece o envolvimento do jogador com o ambiente.
- Integrar, quando possível, os elementos da interface no mundo do jogo, não só através de uma harmonia visual dos elementos, mas também como parte do universo do jogo.

Controle dos recursos disponibilizados pela interface

(Cuperschmid & Hildebrand, 2013; Moroni, Battaiola, 2011; Petry et al, 2013; Vitorino & Serrano, 2017)

- Para todo comando realizado pelo usuário, deve existir uma resposta do sistema de acordo com um tempo aceitável de resposta. Isso se aplica tanto para o progresso do

jogador, em relação a pontuação e status, quanto a outras questões menos significativas, tais como o deslocamento entre as opções do menu.

- Os sons do jogo devem fornecer feedback significativo ou estimular uma emoção particular.

Acesso a Informações

(Araujo, Souto, 2015; Cuperschmid & Hildebrand, 2013; Viana, Salgado & Trevisan, 2017; Vitorino & Serrano, 2017)

- O jogador precisa ter acesso a informações suficientes para começar a utilizar o sistema, podendo facilmente desligar ou ligar o jogo, obter ajuda, salvar, pausar e pular conteúdo repetível do mesmo.
- Toda informação necessária deve estar incluída no próprio jogo, sem que o jogador precise de um manual, embora ele deva existir. Sempre que necessário, o jogador deve receber ajuda sensível ao contexto.
- Também é importante controlar a onisciência do jogador, já que ele pode ter acesso a mais informações do que o seu personagem no jogo no sentido de compensar algumas limitações que os jogos podem oferecer. Por outro lado, isto deve ocorrer sem comprometer a proposta de narrativa e de entendimento do universo que o jogo apresenta.

Imersão do jogador no jogo através da interface

(Araujo & Souto, 2015; Cuperschmid & Hildebrand, 2013; Vitorino & Serrano, 2017)

- A interface deve priorizar a substituição de indicações gráficas na HUD (*Heads-Up Display*) por elementos que possam ser representados dentro do universo do jogo, pois isso alivia a carga cognitiva do HUD ao mesmo tempo em que enriquece o universo do jogo.
- A interface deve também reduzir as interferências externas, como por exemplo, telas de carregamento/salvamento de jogo, interfaces de notificação (*chats*, acesso a fases ou recursos desbloqueadas, por exemplo) visto que elas podem interferir na atividade do jogo e consequentemente, na imersão do jogador.

Note-se que Araújo & Souto (2015) fornecem a seguinte definição de HUD:

O HUD pode ser descrito como toda projeção de informação realizada sobre a tela ou vista do usuário. HUDs fazem parte da interface de videogames, de alguns veículos (como caças militares ou carros esportivos) e tem por intuito transmitir informação sem que o usuário tenha que desviar sua atenção da ação principal.

Partindo dos tópicos mencionados, foi elaborado um questionário semi-estruturado, o qual foi utilizado para avaliar a interface do Persona 5 através de sessões de jogo realizadas pela primeira autora deste artigo e de um outro jogador. Após as sessões de jogo, os dois participantes desta fase preencheram o questionário semi-estruturado e discutiram os resultados com o segundo autor. Uma síntese das conclusões aferidas é descrita a seguir. Note-se que não há espaço neste texto para se descrever por completo as discussões realizadas pelos dois avaliadores do jogo em conjunto com o segundo autor.

Enquanto os conceitos reunidos através da Pesquisa Bibliográfica podem ser utilizados para avaliar a interface de Persona 5, ainda permanece a necessidade de se conseguir determinar melhor quais os elementos da interface possuem um impacto na criação de empatia com o jogador a partir das informações reunidas. Através da Entrevista Semi-Estruturada se encontraram suposições do que pode tornar essa interface diferenciada nos comentários dos participantes na avaliação do jogo, mas nenhuma informação foi considerada determinante.

Possivelmente, a falta de uma explicação determinante venha da natureza multidisciplinar da criação de jogos e de sua característica de privilegiar o entretenimento. Moran (1981 como citado em Rogers, Sharp & Pierce, 2011) menciona que a interface de um sistema interativo compreende toda a porção do sistema com a qual o usuário mantém contato físico (motor ou perceptivo) ou conceitual durante a interação. Os autores, dizem ainda, que é crucial que o design de interação se preocupe com que seus produtos interativos sejam usáveis, o que

geralmente implica que sejam fáceis de aprender a usar, eficazes e proporcionem uma experiência agradável ao usuário. Neste mesmo sentido, Pedersen (2003) comenta que a interface de usuário é o aspecto mais importante de um jogo, já que é como o jogador vê e interage com o produto. Llanos & Jørgensen (2011) mencionam que a interface de um jogo é um sistema que abastece o jogador com informações relevantes de jogabilidade e com as ferramentas certas para interagir com o jogo. Estas menções alicerçam a ideia de que a experiência agradável no uso da interface está associada fundamentalmente a facilidade e a eficiência de uso que ela oferece.

Por outro lado, Battaiola et al (2002) argumentam que as características relevantes da interface de um jogo são o atrativo visual, a compatibilidade com a trama e o alto nível de jogabilidade, o que representa a capacidade do usuário de fácil e rapidamente movimentar-se pelo ambiente do jogo e acionar os recursos necessários para realizar uma nova jogada. Neste sentido, em uma entrevista para a Eurogamer.net (www.eurogamer.net/articles/2017-04-19-lets-talk-about-persona-5s-menus):

Katsura Hashino, o diretor do jogo, explicou que foi intencional refletir o tema central de Persona 5: uma história sobre maioridade focando na juventude indo por “seu próprio caminho” e se rebelando contra o mundo. Para enfatizar essa ideia, o jogo, que vem sendo periodicamente descrito com as palavras “picaresco juvenil”, necessitava de um estilo gráfico forte para combinar.

Assim, só eficiência de uso não é o que conta para o projeto da interface de jogo, pois não é isso que necessariamente define o carisma de um jogo. É difícil falar sobre o carisma de um jogo sem a sua narrativa e em Persona 5, interface e narrativa parecem se entrelaçar de um jeito incomum, mesmo quando se leva em consideração a busca por inserir os recursos da interface no universo narrativo do jogo. A interface também faz parte da identidade que o jogo criou entre os jogadores e, provavelmente, a experiência não seria a mesma se ela não estivesse presente. A trilha sonora também se harmoniza com a narrativa e com a interface, e o conjunto desses elementos é um dos pontos fortes em ditar o clima do jogo.

É possível também que ao criar narrativa e personagens envolventes e integrados ao jogo, os designers do Persona 5 aproveitaram estas condições para associar a interface ao personagem, de tal forma que a interface se assemelha a um apetrecho dele, como, por exemplo, se ele fosse um soldado, sua arma seria seu apetrecho natural. Uma possível forma de elucidar esta questão é aprofundar o estudo sobre diegese quando associada ao design de interfaces (Azevedo, Silva & Frosi, 2017). Nesta pesquisa, este estudo demonstrou que este tema poderia se desdobrar em outras análises que não seriam viáveis de serem totalmente elucidadas nesta fase exploratória.

Note-se que esta pesquisa abre um campo de estudo para se investigar como o design de interfaces pode se beneficiar da associação com elementos que possuam algum nível de carisma em relação ao seu usuário.

4 Considerações Finais

Esta pesquisa apresenta, sucintamente, os critérios para a análise de interfaces de jogos descritos na trilha de Arte & Design do SBGames, bem como a forma de aplicar estes conceitos na análise da interface do Persona 5.

O resultado final da análise sugere que para melhor compreender esse fenômeno seria necessário ampliar a base dos conceitos de avaliação de interfaces de jogos, bem como entender mais precisamente os padrões que caracterizam este gênero de jogo, visto que parte do vislumbre que Persona 5 proporciona para quem o experiencia vêm da quebra de expectativa em relação ao que normalmente se encontra na interface desses jogos. Note-se que o Persona 5 é um jogo de 2017 e, assim, possivelmente, poucas pesquisas foram desenvolvidas no sentido de explicar as características da sua interface, o que associa a este trabalho um certo grau de ineditismo.

Como trabalho futuro se enxerga, além da ampliação da base de dados, um refinamento do questionário para que ele também possa ser utilizado para avaliar as questões subjetivas

envolvendo o estudo de interfaces de jogos por estudiosos da área, bem como por desenvolvedores.

Referências

- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. In: *Proceedings of the digital arts and culture conference*, pp. 28-29.
- Araujo, B. B. P. L., Faria, W. V., Loureiro, C. G., Carmo, M. I. M. M., Donato, N. J., Silva, T. S. T., Maidantchik, V. D., & Marques, Y. L. M. M. (2015). Design de jogos de RPG digitais: uma investigação sobre a experiência de jogo. *SBC-Anais do SBGames - Art & Design Track – Full Papers*, Brasília, DF, Brasil, pp. 658-665.
- Araújo, R. P. D., & Souto, V. T. (2015). Linhas-guia para o design de HUDs em jogos imersivos. *SBC-Anais do SBGames - Art & Design Track – Full Papers*, Brasília, DF, Brasil, pp. 313-318.
- Awards, The Game. Categories. Disponível em < <http://thegameawards.com/awards/> > Acesso em: 08/02/2017.
- Azevedo, F. M., Silva, I. C. S., & Frosi, F. O. (2017). Game user experience (UX): explorando a teoria da diegese. *SBC - Anais do SBGames - Art & Design Track – Full Papers*, Curitiba, PR, Brasil, pp. 40-48.
- Battaiola, A. L., Elias, N. C., Domingues, R. G., Assaf, R., & Ramalho, G. L. (2002). Desenvolvimento da Interface de um Software Educacional com base em Interfaces de Jogos. *IHC Simpósio sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais*.
- Beck, K. (2017) Cosplayers dress up as a literal video game menu and it's amazing. Disponível em < <https://mashable.com/2017/07/05/persona-menu-cosplay/#2vlelYI3OmQK> > Acesso em: 04/11/2018.
- Costa, A. F., & Nakamura, R. (2015). Experiência de usuário e experiência de jogador: discussão sobre os conceitos e sua avaliação no projeto de jogos digitais. *SBC - Anais do SBGames - Art & Design Track – Full Papers*, Brasília, DF, Brasil, pp. 512-517.
- Cuperschmid, A. R. M., & Hildebrand, H. R. (2013). Avaliação Heurística de Jogabilidade. *SBC - Anais do SBGames - Art & Design Track – Full Papers*, São Paulo, SP, Brasil, pp. 371-378.
- Llanos, S. C., & Jørgensen, K. (2011). Do players prefer integrated user interfaces? A qualitative study of game UI design issues. In *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*.
- Manzini, E. J. (2004) Entrevista semi-estruturada: análise de objetivos e de roteiros. *Seminário internacional sobre pesquisa e estudos qualitativos*, v(2), 10.
- Moroni, L., & Battaiola, A. L. (2011). Heads-up Display integrados ao universo de um jogo eletrônico. *SBC- Anais do SBGames - Art & Design Track – Full Papers*, Salvador, BA, Brasil, pp. 1-11.
- Pedersen, R. E. (2003). *Game design foundations*. Wordware Publishing, Inc.
- Petry, A. D. S., Bitencourt, A. B. S., Clua, L. R. M., Battaiola, A. L., Petry, L. C., & Vargas, A. (2013). Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso A mansão de Quelícera. *SBC - Anais do SBGames - Culture Track – Full Papers*, São Paulo, SP, Brasil, pp. 141-151.
- Prodanov, C. C., & Freitas, E. C. (2013). *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico -2ª Edição*. Editora Feevale.
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2013). *Design de Interação*. Bookman Editora.
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New

Riders.

- Silva, E. L., & Menezes, E. M. (2005). *Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação*. UFSC, Florianópolis, 4a. edição.
- Souto, R. P., & Araujo, V. T. (2015) Linhas-guia para o design de HUDs em jogos imersivos. SBC-Anais do SBGames - Art & Design Track – Full Papers, Teresina, PI, Brasil, pp. 313-318.
- Viana, G. S., Salgado, L. C. C., & Trevisan, D. G. (2017) Usabilidade em Jogos em Diferentes Plataformas e Gêneros. SBC - *Anais do SBGames* - Art & Design Track – Full Papers, Curitiba, PR, Brasil, pp. 158-164.
- Vitorino, R. F., & Serrano, P. H. S. M. (2017) Os Efeitos de Sentido e a Usabilidade na Interface de Call of Duty. SBC - *Anais do SBGames* - Art & Design Track – Full Papers, Curitiba, PR, Brasil, pp. 233-241.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Julia Yukari Bertineti Sagae, Graduada, UFPR, Brasil < buu.yoshiki@gmail.com >

André Luiz Battaiola, PhD, UFPR, Brasil < ufpr.design.profe.albattaiola@gmail.com >

Victor Emanuel Montes Moreira, Ms, UFPR, Brasil < victoremmoreira@gmail.com >