

# Design de Protagonistas Silenciosos: uma análise de personagens de videogame baseada em arquétipos junguianos

*Silent Protagonist Design: An Analysis of Video Game Characters Based on Jungian Archetypes*

Maria Clara Rodrigues, Sophia Moraes, Valeria Louise Ueta, Leo Falcão, Nilson Valdevino Soares

*character design; jogos digitais; storytelling; protagonista silencioso; game design.*

O *character design* visa a construção de personagens e é um dos pilares essenciais para o desenvolvimento de jogos. Considerando os arquétipos presentes na composição da silhueta, da paleta de cores e do exagero ao construir personagens, observa-se, conseqüentemente, uma influência no desenvolvimento de sua personalidade, estética, comportamento e principalmente sua aparência, elementos que são fundamentais na construção tanto da narrativa quanto na própria percepção do personagem. Este artigo visa, através da *game analysis*, evidenciar e analisar esses arquétipos em protagonistas silenciosos à partir dos conceitos designados por Jung (2011) nos jogos Hollow Knight e Undertale e o que agregam ao *storytelling*, considerando técnicas e mecanismos usados para evocar catarse e influenciar o jogador a empatizar com a obra.

*character design; digital games; storytelling; silent protagonist; game design*

*The character design, concerning the construction of characters, is an essential part of game development. Considering the archetypes present in the composition of the silhouette, the color palette and the exaggeration when building characters, there is, consequently, an influence on the development of their personality, aesthetics, behavior and especially their appearance, elements that are fundamental in the construction of both the narrative and in the character's perception. This article aims to, through the game analysis, highlight and analyze these archetypes in silent protagonists from the concepts designated by Jung (2011) in the games Hollow Knight and Undertale and how they contribute to the storytelling, considering techniques and mechanisms used to evoke catharsis and influence the player to empathize with the work.*

## 1 Introdução

A construção dos protagonistas em jogos digitais vive em constante mudança, partindo de personagens com características distintas para trazer dinâmica ao jogo. É nesse aspecto que surge a ascensão do uso de *Protagonistas Silenciosos*, personagens que não possuem diálogos (Falcão, Breyer & Neves, 2007).

Ao decorrer das décadas o uso desse arquétipo se tornou pouco utilizado pela indústria de jogos, por conta do aprimoramento de gráficos e mecânicas dentro dos jogos o conceito de

**Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**  
Caruaru | Brasil | 2023

ISBN

**Proceedings of the 11<sup>th</sup> CIDI and 11<sup>th</sup> CONGIC**

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosângela Vieira de Souza (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**  
Caruaru | Brazil | 2023

ISBN

personagens silenciosos acabou não acompanhando essa evolução, fazendo com que seu uso dentro da narrativa se tornasse fraco e desmotivador para grande parte do público. Porém, jogos atuais ainda conseguem administrar o balanceamento entre o personagem silencioso e a história do jogo, fazendo com que a imersão não seja prejudicada pela falta de comunicação do protagonista. Dois jogos atuais relevantes que seguem esse arquétipo são Hollow Knight (2017) e Undertale (2015), ambos jogos independentes e single-player.

Destacamos que esta é uma pesquisa ainda em andamento, desenvolvida utilizando como metodologia a adaptação da *game analysis* de Soares (2023), por sua vez baseada em Aarseth (2003). A pesquisa foi dividida em cinco etapas: como primeiro passo, a metodologia incluiu a *gameplay* enquanto jogador, estabelecendo o contato e familiarização com o objeto e seus elementos e, como segundo passo, revisitar o jogo enquanto, focando na representação de Protagonista Silencioso presente em Hollow Knight, seu *character design* e presença no mundo. Como terceiro passo, presentemente em desenvolvimento, vamos explorar as perspectivas externas aos pesquisadores, buscando por entrevistas com os desenvolvedores, discussões da comunidade de jogadores e análises da mídia especializada, de modo a situar e compreender o objeto de maneira mais ampla, em preparação para a quarta etapa, onde realizaremos testes com jogadores e coleta de dados através observação de *gameplay* seguida por entrevistas. E por fim, os resultados serão sintetizados em um *full paper* para conclusões sobre os objetos de pesquisa.

Este artigo se refere à discussão teórica preliminar sobre o Protagonista Silencioso, utilizando como perspectiva de referência a teoria junguiana, que promove a investigação dos padrões universais de comportamento, símbolos e imagens que residem no inconsciente coletivo da humanidade, possibilitando a interpretação dos personagens em jogos correlacionando com os aspectos do seu design e a realidade, proporcionando uma análise complementar entre o protagonista e o jogador. Ademais, essas informações contidas no *design* dos personagens e do mundo em si serão analisadas para que, futuramente, possa haver uma atualização dos arquétipos de personagem usados para o desenvolvimento da área do *game design*.

## 2 Referencial Teórico

Os personagens, segundo Fullerton (2008) são aqueles que as ações contam uma história. Em jogos digitais, eles são os principais responsáveis pelo envolvimento do jogador, visto que os mesmos são a representação do usuário controlando o protagonista da narrativa. Por conseguinte, o design de personagens é um dos pilares essenciais para que haja essa imersão, Bancroft (2006) defende que o *character design* é necessário para caracterizar personagens que atendam ao enredo. Assim, entende-se que a forma na qual o protagonista se apresenta na narrativa impacta na percepção do jogador com o próprio jogo. Portanto, seu

*design* é essencial para a criação de jogos que despertam no público-alvo engajamento e atratividade.

No que se refere ao protagonista, Sutlive J. (2023) argumenta que protagonistas com diálogos estão se tornando mais populares, descrevendo que em jogos AAA recentes o silêncio é evitado pelos personagens, exemplos como em *Grand Theft Auto V* (2013) e *Red Dead Redemption 2* (2018), quebram esse o silêncio com diálogos entre o protagonista e seus companheiros, por ser uma forma de fornecer informações importantes ao jogador diegeticamente.

Trazendo esse contraponto na análise dos casos *Hollow Knight* (2017) e *Undertale* (2015), ambos possuindo protagonistas silenciosos, utilizando como base os arquétipos junguianos para a interpretação dos modelos universais existentes para a compreensão de como os jogos atuais que possuem Protagonistas Silenciosos desenvolvem seu *character design* e como os incluem no mundo para que provoquem envolvimento com a narrativa, apesar da bibliografia de arquétipos em personagens de games atual esteja em declínio.

### 3 Hollow Knight

O jogo *Hollow Knight* (2017) faz parte do gênero *Metroidvania*, um subgênero de Ação-Aventura centralizado na navegação por um mundo aberto que demanda exploração. O foco de jogos desse estilo é desenvolver a história de forma não-linear, por meio da liberdade de navegação do jogador a voltar em áreas já exploradas.

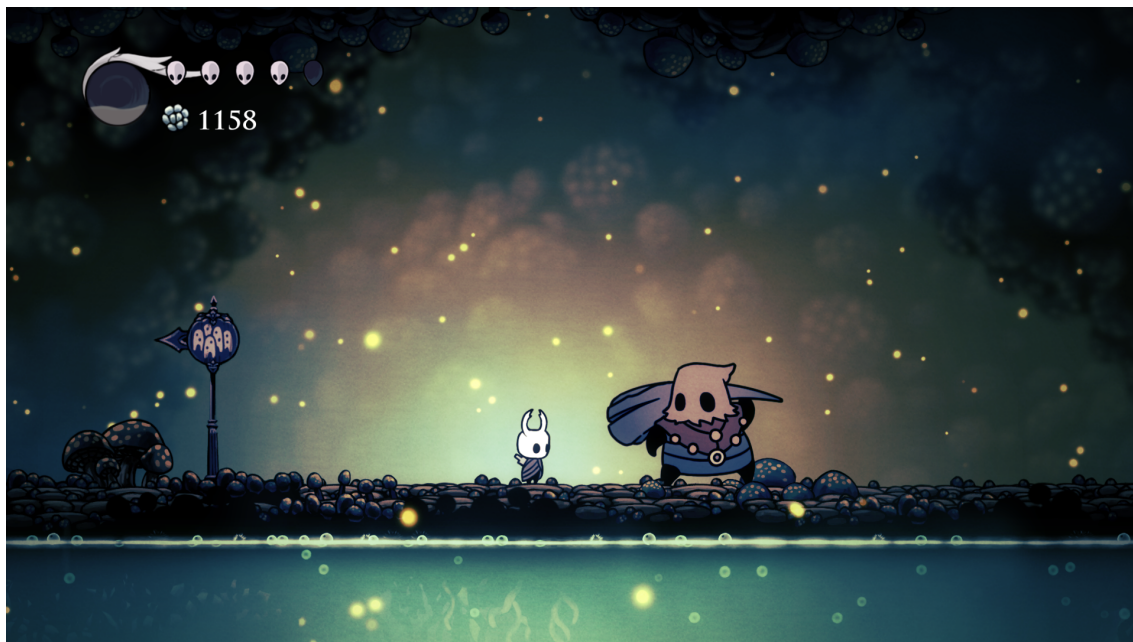
O jogador controla um personagem chamado pelos desenvolvedores por “The Knight” ou “O Cavaleiro” em português. O protagonista, um guerreiro inseto, deve navegar por um reino desolado e tomado por uma doença desconhecida chamada de “A Infecção” e tentar livrá-lo de tal doença enquanto descobre seu passado. O usuário controla o personagem com o objetivo de traçar o passado do reino de *Hallownest* por meio de diálogos unilaterais com NPCs (sigla para *Non-Playable Character*) e escrituras ao longo do mapa.

O *design* do cavaleiro transmite um aspecto vazio e altamente simples, permitindo ao jogador desenvolver uma maior familiaridade e se ver no personagem. O aspecto do jogo essencial para a Team Cherry, segundo Milner D. (2018) em sua entrevista para a revista *GameInformer* em 2018, é a abertura para tomar diversos caminhos e decisões que irão afetar o futuro de *Hallownest*, sem necessidade de ser linear, deixando o destino do reino nas mãos de quem joga.

Segundo o Nashville Film Institute (n.d.), o *character design* é embasado em três aspectos essenciais: a silhueta do personagem, sua paleta de cores e o exagero. Segundo Asch S. (1948) o uso de Shape Language, uma teoria que explica como o uso de figuras geométricas distintas e os aspectos físicos podem sugerir características de personalidade, é essencial para a compreensão dos personagens. Os círculos seriam figuras mais orgânicas e familiares, trazendo um aspecto de amabilidade e acolhimento. Os quadrados remetem a uma figura mais

estável enquanto os triângulos indicam agressão e força. O cavaleiro engloba as três formas: uma cabeça de formato quadrado, refletindo sobre sua estabilidade, um corpo oval e olhos redondos para resgatar a empatia do jogador e a espada que ele porta é triangular, expondo seu lado agressivo.

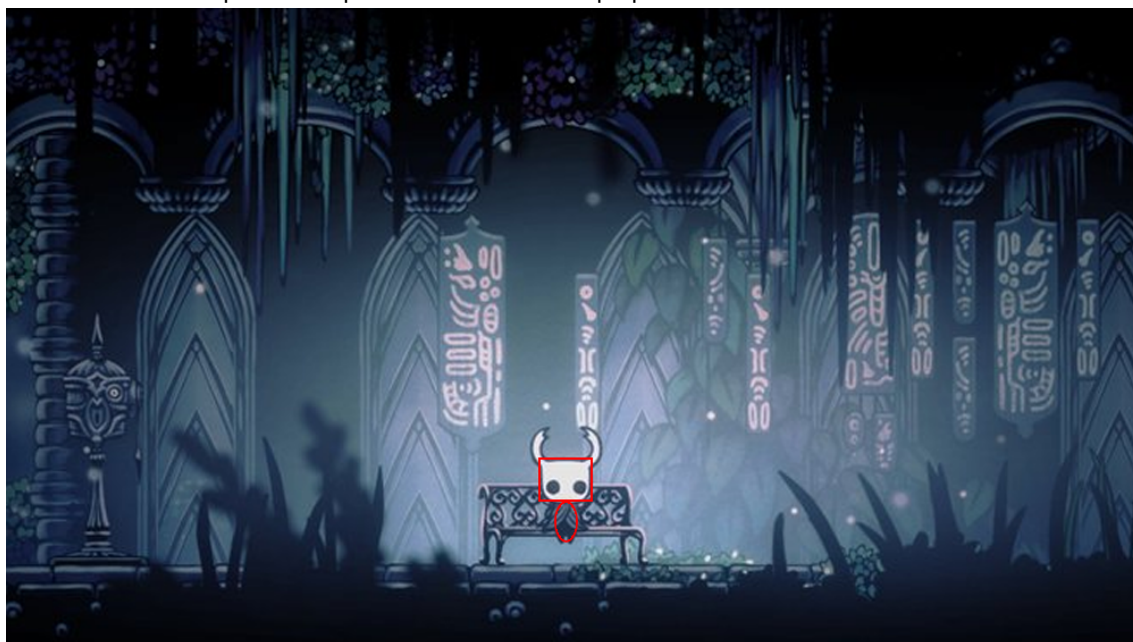
Figura 1 – Tela de *Hollow Knight*, onde observamos a complexidade do cenário e da outra personagem (à direita) em comparação ao Cavaleiro. Fonte: captura de tela de autoria própria.



O exagero no *design* do protagonista é na discrepância entre o tamanho dos outros NPCs e o Cavaleiro, sendo muito menor, menos ameaçador e “triangular” que o resto do mundo. Ademais, o fato da espada que o personagem carrega ser quase do seu tamanho traz um exagero que deixa a sua silhueta mais característica.

O Cavaleiro, ao longo do jogo, mantém uma postura ambígua para que o jogador se veja nele e possa tomar as decisões que acha cabível. O *design* permanece fácil de ler e simplificado.

Figura 2 – Tela de *Hollow Knight*, com contorno para destacar as formas geométricas do protagonista.  
Fonte: modificado a partir de captura de tela de autoria própria.



A paleta de cores do Cavaleiro é simples e composto por cores sóbrias, refletindo na natureza desolada de *Hallownest*, em contraponto aos cenários complexos e extremamente detalhados, mantendo o jogo com uma paleta coesa que não sobrecarrega os olhos do jogador.

Na teoria de Jung (2011), são utilizados os seguintes cinco arquétipos para classificar um personagem: Eu, *sombra*, *persona*, *anima* e *animus*. O eu reflete na personalidade do personagem em questão, a *sombra* é seu exato oposto. *Persona* é a “máscara”, a versão que o protagonista mostra para o mundo para ser socialmente aceito. Enfim, o *anima* representa as características femininas em personagens masculinos e vice-versa quando se trata do *animus*.

O próprio jogador e suas características se encaixam no eu do Cavaleiro, por ser criado para ser um receptáculo do desejo de quem joga. A *sombra*, se enquadra no personagem chamado pelo mesmo nome, a “*Shade*” é um NPC criado quando o Cavaleiro morre e precisa matar essa figura que se assemelha ao protagonista para obter seus itens de volta. A *sombra*, um NPC agressivo, ataca o protagonista mas também faz parte dele. A *persona* não se aplica por não ser capaz de se comunicar. Em relação ao *anima* e *animus*, apesar do personagem e sua espécie dentro do jogo serem confirmados agêneros, o *animus* está presente no Cavaleiro pela própria natureza do seu nome, que remete a uma época em que apenas homens ocupavam a posição de cavaleiros, e também pelo instinto primitivo de luta e desejo de se tornar mais forte, e o *anima* está ligado a narrativa, em contraponto do seu lado violento, O Cavaleiro se demonstra também um ser prestativo e gentil, pronto para ajudar com quem interage.

#### 4 Undertale

Em *Undertale* (2015) a dinâmica do jogo explora os conceitos primordiais utilizados em games do estilo RPG como um sistema de luta, puzzles e interações que estimulam o raciocínio e imaginação do jogador. Entretanto, *Undertale* apresenta uma nova experiência com a mecânica de "poupar" inimigos, trazendo assim uma alternativa de experiência pacifista.

O protagonista Frisk é uma criança humana não-binária que resolve explorar o monte proibido e acaba caindo no mundo subterrâneo dos Monstros, seres esses que foram completamente isolados do resto do mundo após perder a guerra contra os humanos. O objetivo do jogador é guiar Frisk para fora desse mundo em segurança, precisando passar por diversos desafios. Nessa jornada o jogador tem a escolha de moldar o protagonista, já que suas escolhas são cruciais para a criação do "caráter" de Frisk e a maneira que ele afeta o subterrâneo.

Assim, o jogo acaba possuindo duas possibilidades de protagonistas silenciosos: Um ser frio e agressivo, com somente o objetivo de sair do subterrâneo, e um ser piedoso e amigável, que procura não só sair do subterrâneo mas também formas de se imergir no mundo desconhecido. Dessa forma, o *design* do personagem consegue transmitir a questão de "neutralidade" desde o começo da narrativa.

Ao analisar o protagonista Frisk pela metodologia de Nashville Film (n.d.) podemos notar uma predominância do formato circular em sua face e dorso retangular, trazendo um aspecto mais suave e neutro para o *design*. Dessa forma, a ideia de neutralidade se torna mais evidente, fazendo com que o personagem se adapte bem a cenarização do jogo e ao resto dos personagens presentes. Em questão da silhueta, ela acaba se revelando simples, já que a ideação por trás do personagem é trazer a aparência de uma criança comum, sem nenhuma característica marcante.

Figura 3 – Área inicial de Undertale, com contorno para destacar as formas geométricas do protagonista.  
Fonte: modificado a partir de captura de tela de autoria própria.



Ao comparar seu nível de exagero com o resto do elenco do jogo, mais uma vez sua presença é neutra. É possível perceber que a maioria possui destaque em determinadas características, como corpos longos e finos ou pequenos e largos, expressões exageradas, como a presença de dentes afiados, fazendo com que suas aparências sejam mais "monstruosas" comparadas ao visual humano do protagonista. Adicionalmente, é perceptível a diferença nas expressões dos personagens comparado às de Frisk, já que sua expressão facial permanece constante ao longo de toda a narrativa, novamente trazendo o aspecto de neutralidade, enquanto outros personagens possuem variações em seus modelos.



Figura 4 – Recriação, por fãs, dos *sprites* de personagem de Undertale. Fonte: <https://pin.it/1hu69y9>



Analisando os arquétipos de Jung (2011), é observado que o “eu” é o jogador, já que ele é o responsável por moldar a personalidade e ações do protagonista. A *sombra* é apresentada ao espectador no final da segunda rota principal do jogo: Chara. Chara é considerada a versão inversa de Frisk, trazendo à tona a personalidade sanguinária e fria desenvolvida pelo jogador ao escolher tal rota, penalizando no final tanto o protagonista quanto o jogador por controlar o mesmo. O *anima* e o *animus* não se aplicam, uma vez que o personagem Frisk não tem gênero.

No caso da sua *persona*, ela acaba sendo totalmente dependente de como o jogador escolhe seguir com o jogo, trazendo à tona um personagem com um conjunto de ideias que podem seguir um viés sombrio ou amigável, a primeira personalidade trazendo um aspecto prejudicial ao mundo ao desempenhar ações de combate, enquanto a segunda traz um aspecto benéfico ao mundo ao realizar ações benevolentes, ambas com significativo efeito narrativo, agregando em uma *persona* flexível.

## 5 Considerações Finais

A exploração do *character design* nos Protagonistas Silenciosos nos jogos Hollow Knight e Undertale com a associação dos arquétipos definidos por Jung (2011) foram uma diretriz essencial para a análise desses personagens, uma vez que houve o direcionamento para a criação detalhada e aprofundada dos mesmos à partir da sua própria história, personalidade e *design*.



A escolha de simplicidade na construção da imagem dos protagonistas em contraponto com a sua complexidade interna, traz a possibilidade de experiências flexíveis, complementando a sua caracterização para transmitir neutralidade em relação ao enredo do jogo com o propósito do jogador ter uma experiência de liberdade e conexão dentro da realidade proposta, incluindo a de sentir-se parte do mundo pela visão do protagonista. Através dos arquétipos de Jung (2011), a interpretação desses personagens foi realizada correlacionando com os conceitos universais da realidade, contribuindo na compreensão dos efeitos na audiência, considerando como a ausência de linguagem verbal não atua como barreira para transmitir informações e para ter aspectos mais profundos da experiência humana.

Nossos próximos passos são: a realização terceira etapa da *game analysis* (Soares, 2023), com a coleta do que já foi discutido e observado publicamente sobre o jogo por seus criadores, fãs e mídia especializada, e a quarta etapa, com a observação da *gameplay* completa (Aarseth, 2003), seguida de entrevistas. Os dados serão, então, analisados e organizados por meio técnica da análise temática. Com as quatro primeiras etapas concluídas, faremos o confronto dos dados coletados nas etapas *internas* do método (as duas primeiras) e as *externas* (as duas seguintes) (Soares, 2023), com o intuito final de aprofundar a questão relativa às percepções do protagonista e seu efeito na construção da narrativa.

## Referências

- Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*.  
Aarseth, E. (2012). *A narrative theory of games*.
- Asch, S. (1946). *Forming impressions of personality*. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*.
- Bancroft, T. (2006). *Creating Character with Personality*. New York: Crown Publishing Group.
- Falcão, L.; Breyer, F.; Neves, A. (2007). Mapas narrativos: estruturas para criação e avaliação de games. *Proceedings of SBGames 2007*. Disponível em:  
<https://www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad5.pdf>
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 2ª ed. Burlington, MA: Elsevier Inc.
- Gibson, A & Pellen, W. & Vine, J. (2017) *Hollow Knight* (PC version) [Video game]. Team Cherry.
- Grand Theft Auto V* (PC version) [Video Game]. Rockstar Games.
- Jung, C. G. (2011). *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. Petrópolis: Vozes.
- Milner, D. (2018). *The Making Of Hollow Knight*. Disponível em  
<https://www.gameinformer.com/2018/10/16/the-making-of-hollow-knight>
- Nashville Film Institute. (n.d.). *Character Design: Everything You Need To Know*. Disponível em  
<https://www.nfi.edu/character-design/>
- Red Dead Redemption 2* (PC version) [Video Game]. Rockstar Games.
- Anais do 11º Congresso Internacional de Design da Informação | CIDI 2023

Soares, N. V. (2023). Adaptação da game analysis: metodologia para game studies em cinco passos. *Anais do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Belo Horizonte.

Sutlive, J. (2023). *Why video game protagonists have become so chatty*. Disponível em <https://www.polygon.com/23631177/chatty-video-game-characters-god-of-war-horizon-forbidden-west-high-on-life-forspoken>

Fox, R. (2015) *Undertale* (PC version) [Video game]. Toby Fox.

### **Sobre os autores**

Maria Clara Rodrigues, Grad. Design, CESAR School, Brasil <mcrvb@cesar.school>

Sophia Moraes, Grad. Design, CESAR School, Brasil <scmss@cesar.school>

Valeria Louise Ueta, Grad. Design, CESAR School, Brasil <vlru@cesar.school>

Leo Falcão, Dr., CESAR School, Brasil <lhlf@cesar.school>

Nilson Valdevino Soares, Dr., Laboratório de Manufatura e Análise de Games (MangLab),  
Brasil <nilsonsoares@gmail.com>