



Adriana Demite Stephani  
(Organizadora)

# Educação: Uma Nova Agenda para a Emancipação

Atena Editora  
2019

2019 by Atena Editora  
Copyright © Atena Editora  
Copyright do Texto © 2019 Os Autores  
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora  
Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira  
Diagramação: Natália Sandrini  
Edição de Arte: Lorena Prestes  
Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

### **Conselho Editorial**

#### **Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins  
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Faria – Universidade Estácio de Sá  
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima  
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão  
Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste  
Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia  
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### **Ciências Agrárias e Multidisciplinar**

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano  
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista  
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

### Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás  
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri  
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

### Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto  
Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí  
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará  
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

<b>Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)</b>	
E24	<p>Educação [recurso eletrônico] : uma nova agenda para a emancipação / Organizadora Adriana Demite Stephani. – Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019. – (Educação. Uma Nova Agenda para a Emancipação; v. 1)</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader. Modo de acesso: World Wide Web. Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-738-3 DOI 10.22533/at.ed.383192310</p> <p>1. Educação e Estado – Brasil. 2. Educação – Aspectos sociais. 3. Educação – Inclusão social. I. Stephani, Adriana Demite. II. Série.</p> <p style="text-align: right;">CDD 370.71</p>
<b>Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422</b>	

Atena Editora  
Ponta Grossa – Paraná - Brasil  
[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)  
contato@atenaeditora.com.br

## APRESENTAÇÃO

A coleção “Educação: Uma Nova Agenda para a Emancipação 2” é um mosaico de abordagens, olhares e narrativas sobre a educação brasileira. De caráter *pluri*, é composta por 2 volumes contendo 23 artigos cada, reunindo ao todo 46 textos que discutem, refletem e apresentam práticas de pesquisadores e docentes de diferentes estados e instituições, tanto brasileiras quanto internacionais.

objetivo da obra é apresentar um panorama das diversas e importantes pesquisas pelo país a partir de inúmeros aspectos da educação, desde processos históricos de constituição, desafios, enfrentamentos e ações na/para a formação docente, perpassando por reflexões sobre a educação como instrumento para a formação crítica e como processo inclusivo, como também apresentando possibilidades reais de atuações em sala de aula através dos relatos das práticas docentes.

O volume I inicia com 6 artigos que refletem o perfil docente do Século XXI diante dos novos paradigmas para a formação de professores e as reais condições do exercício docente em nosso país, refletindo sobre aspectos curriculares e enfrentamentos nessa formação. A esses primeiros textos, seguem-se outros 3 textos que trazem um olhar também sobre o perfil, o papel e a importância de gestores e coordenadores na Educação Básica. E, a Educação Básica é linha condutora dos 13 demais artigos que exploram diferentes aspectos educacionais como a inserção de temáticas pouco exploradas em sala de aula, assim como, práticas docentes envolvendo diferentes ferramentas e explorando os recursos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), a partir de pesquisas realizadas, como também através de relatos de trabalhos com jogos e oficinas em sala de aula.

Os 5 textos iniciais do Volume II abordam aspectos históricos da educação, trazendo pesquisas, apresentando processos históricos constituintes de espaços escolares e de processos de escolarização, tanto de educação básica como superior, que narram alguns momentos, entre tantos, da história da educação brasileira. Seguem-se a esses, outros 9 capítulos que possuem como linha conectiva a formação crítica e emancipadora através do processo educativo em diferentes frentes, espaços e abordagens teóricas. Os 8 capítulos restantes refletem sobre o processo de inclusão, os enfrentamentos da educação especial, a questão da saúde dos profissionais da educação, os dilemas da relação família-escola, a necessidade de escuta na educação infantil e a importância de reflexões sobre a sexualidade juvenil.

Essa diversidade de temáticas e pesquisas apresentadas na obra demonstra os múltiplos olhares e enfrentamentos da educação do país e a necessidade de aprofundamento e reflexão constantes.

Convidados o leitor para essa reflexão!

Adriana Demite Stephani

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
O PERFIL DO PROFESSOR NO SÉCULO XXI	
Jacqueline de Sousa Batista Figueiredo	
Eliana Conceição Sanguino	
Giovana Leticia Leal	
Julia Gonçalves Moreira	
Leonardo de Paula e Silva Filho	
Najara Roberta Rodrigues	
<b>DOI 10.22533/at.ed.3831923101</b>	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>13</b>
DIDÁTICA NO ENSINO SUPERIOR: UM TESOURO VALIOSO	
Alexandra Bezerra de Sousa Gonzaga	
Jovina da Silva	
<b>DOI 10.22533/at.ed.3831923102</b>	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>24</b>
DESVELANDO O COTIDIANO DE MÃES UNIVERSITÁRIAS	
Rayany Mathias da Silva	
Angela Maria Caulyt Santos da Silva	
<b>DOI 10.22533/at.ed.3831923103</b>	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>36</b>
FILOSOFIA DA EDUCAÇÃO: IMPLICAÇÕES E IMPACTOS NA PEDAGOGIA	
Adelcio Machado dos Santos	
Joel Bonin	
<b>DOI 10.22533/at.ed.3831923104</b>	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>52</b>
O DOCENTE NO ENSINO DE QUÍMICA: ESTUDO DE CASO COM PROFESSORES DE QUÍMICA DA REDE ESTADUAL DE ENSINO DA BAHIA	
Ademilson de Jesus Silva	
Amanda Maria Rabelo Souza	
Claudia Santos da Silva	
Davyd Lucas Lima Pereira	
Tarcísio José Maciel Passos Filho	
<b>DOI 10.22533/at.ed.3831923105</b>	
<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>64</b>
O PROCESSO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE LÍNGUA INGLESA NO PROJETO LÍNGUAS NO <i>CAMPUS</i>	
Karina dos Reis Costantin	
Gabriel Salinet Rodrigues	
Roséli Gonçalves do Nascimento	
<b>DOI 10.22533/at.ed.3831923106</b>	
<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>73</b>
GESTÃO ESCOLAR DEMOCRÁTICA: UM ESTUDO DA PRÁXIS DO GESTOR	
Rizolanda Luiza Vauthier	
<b>DOI 10.22533/at.ed.3831923107</b>	

**CAPÍTULO 8 ..... 85**

O PAPEL DO COORDENADOR PEDAGÓGICO NO AMBIENTE ESCOLAR

José Roberto Alves Bezerra  
Ellis Rejane Barreto  
Gláucia Aline de Andrade Farias  
Juliana Cristiane Câmara  
Maria Aparecida Moura  
Marilene Ambrósio da Silva  
Allysson Lindálio Marques Guedes  
Magnólia Meireles da Silva  
Jobson Magno Batista de Lima  
Rafael Batista de Souza  
Carpegiane Alves de Assis  
Leilson de Oliveira Augusto

**DOI 10.22533/at.ed.3831923108**

**CAPÍTULO 9 ..... 97**

PROFILE OF YOUNG AND ADULT EDUCATION PEDAGOGICAL COORDINATOR (EJA)

José Roberto Alves Bezerra  
Gláucia Aline de Andrade Farias  
Maria da Guia de Souza Martins  
Marilene Ambrósio da Silva  
Allysson Lindálio Marques Guedes  
Marta Jussara Bezerra da Silva  
Magnólia Meireles da Silva  
Jobson Magno Batista de Lima  
Rafael Batista de Souza  
Carpegiane Alves de Assis  
Leilson de Oliveira Augusto

**DOI 10.22533/at.ed.3831923109**

**CAPÍTULO 10 ..... 109**

ENTENDENDO A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR PARA ESTRUTURAÇÃO DOS ENCONTROS FORMATIVOS DE PROFESSORES

Thayana Carpes

**DOI 10.22533/at.ed.38319231010**

**CAPÍTULO 11 ..... 117**

SISTEMATIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO CONTEXTO DAS ESCOLAS PÚBLICAS DE PICOS-PI: PROBLEMATIZAÇÃO E PRESSUPOSTOS INVESTIGATIVOS

Karielly Mayara de Moura Leal  
Luiz Sanches Neto  
Luciana Venâncio

**DOI 10.22533/at.ed.38319231011**

**CAPÍTULO 12 ..... 126**

LÍNGUA ESTRANGEIRA: A FASE MAIS FAVORÁVEL PARA A APRENDIZAGEM E OS RECURSOS ADEQUADOS PARA A CONTRIBUIÇÃO NESSE PROCESSO

Marcio José Pereira  
Edson José Gomes

**DOI 10.22533/at.ed.38319231012**

<b>CAPÍTULO 13</b> .....	<b>138</b>
TRABALHO, EDUCAÇÃO E RELAÇÕES DE GÊNERO: COMO ENFRENTAR AS DESIGUALDADES?	
<a href="#">Maria Luiza Nogueira Rangel</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.38319231013</b>	
<b>CAPÍTULO 14</b> .....	<b>147</b>
CONSTRUÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO EM SALA DE AULA: UMA PROPOSTA PARA O LANÇAMENTO DO DISCO ENVOLVENDO AS MÍDIAS	
<a href="#">Amanda Simões Martins</a>	
<a href="#">Kairam Ramos Rios</a>	
<a href="#">Rodrigo Constantino de Melo</a>	
<a href="#">Nestor Rossi Junior</a>	
<a href="#">Ígor Schardong</a>	
<a href="#">Luiz Fernando Cuozzo Lemos</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.38319231014</b>	
<b>CAPÍTULO 15</b> .....	<b>151</b>
MEANINGFUL GAME: UM OLHAR SOBRE O USO DE JOGOS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NA EDUCAÇÃO	
<a href="#">Marcone Hilton de Sousa</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.38319231015</b>	
<b>CAPÍTULO 16</b> .....	<b>163</b>
ESTUDO DE ARQUÉTIPOS APLICADO AO JOGO <i>SAY BYE TO THE VILLAINS</i>	
<a href="#">Marcelo Satoshi Taguchi</a>	
<a href="#">Letícia Hanae Miyake</a>	
<a href="#">Victor Silva</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.38319231016</b>	
<b>CAPÍTULO 17</b> .....	<b>180</b>
PROPOSTA DE OFICINA DE QUADRINHOS: O APRENDIZADO DE UMA LINGUAGEM MULTIMÍDIA	
<a href="#">Eduardo Elisalde Toledo</a>	
<a href="#">Marcelo Magalhães Foohs</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.38319231017</b>	
<b>CAPÍTULO 18</b> .....	<b>191</b>
SITE DE CURADORIA EM JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA	
<a href="#">Daiana Aparecida Fontana Cecatto</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.38319231018</b>	
<b>CAPÍTULO 19</b> .....	<b>204</b>
PROJETO DIDÁTICO ARTE NATUREZA	
<a href="#">Thassyane Peres Tassinari</a>	
<a href="#">Eleusa Maria Ferreira Leardini</a>	
<a href="#">Glaucia Mariana da Silva</a>	
<a href="#">Maria de Fatima Silveira Polesi Lukjanenko</a>	
<a href="#">Millaany Felisberta de Souza</a>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.38319231019</b>	



<b>CAPÍTULO 20</b> .....	<b>212</b>
METODOLOGIAS ATIVAS COMO RECURSO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA DE ADULTOS EM ESCOLA TÉCNICA PÚBLICA DE SANTA MARIA/ RS	
<p>Janaína de Arruda Carilo Schmitt  Juliane Praposqui Marchi da Silva  Leila Maria Araújo Santos  Lubia Telma Garcia Wustrow Souza  Tiago Saidelles</p>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.38319231020</b>	
<b>CAPÍTULO 21</b> .....	<b>219</b>
ÑE'É PORÃ – A PALAVRA-ALMA QUE IMPULSIONA AS RELAÇÕES INTERCULTURAIS NA ESCOLA	
<p>Fátima Rosane Silveira Souza</p>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.38319231021</b>	
<b>CAPÍTULO 22</b> .....	<b>231</b>
A IMPORTÂNCIA DO TREINAMENTO DE PRIMEIROS SOCORROS PARA DOCENTES DA REDE INFANTIL DE ENSINO	
<p>Andreza Halax Rebouças França  Juliany Ingridy Silva de Medeiros  Kellyson Lopes da Silva Macedo  Pablo Ramon da Silva Carvalho  Maria Josielly Do Nascimento Santos  Islayane Nayara Batista Barbosa  Gabriele de Araújo Costa  Aline Cristiane De Oliveira  Deborah Beatriz Silva Costa  Moisés de Oliveira Freire  Vinicius Costa Maia Monteiro  Wesley Queiroz Peixoto</p>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.38319231022</b>	
<b>CAPÍTULO 23</b> .....	<b>239</b>
PERFIL INTERNACIONAL EN LA FORMACIÓN DEL MÉDICO COLOMBIANO	
<p>Cabrales Vega Rodolfo Adrián</p>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.38319231023</b>	
<b>SOBRE A ORGANIZADORA</b> .....	<b>246</b>
<b>ÍNDICE REMISSIVO</b> .....	<b>247</b>

## ESTUDO DE ARQUÉTIPOS APLICADO AO JOGO SAY BYE TO THE VILLAINS

**Marcelo Satoshi Taguchi**

UFPR, Departamento de Design

Curitiba - Paraná

**Letícia Hanae Miyake**

UFPR, Departamento de Design

Curitiba - Paraná

**Victor Silva**

UFPR, Departamento de Design

Curitiba - Paraná

**RESUMO:** O constante crescimento do mercado de jogos de tabuleiro (board games) resulta no surgimento de cada vez mais opções para os jogadores, contudo nem sempre os jogos apresentam uma narrativa capaz de cativar a atenção de seus jogadores. Uma história não interessante pode ter como consequência uma imersão não tão rica ou até a total perda do interesse do jogador pelo artefato. Em decorrência disso, procurou-se fazer um estudo a respeito de narrativa e em seguida aplicar teorias dentro de um caso, ao jogo Say Bye to the Villains, a partir de experimentações e do desenvolvimento de novos personagens e mecânicas afim de enriquecer a narrativa do jogo e a experiência do jogador.

**PALAVRAS-CHAVE:** game design, card games, design de personagens, narrativa, arquétipos.

### 1 | INTRODUÇÃO

Se forem analisados com atenção, a maioria dos jogos possui uma história por trás, algumas mais complexas do que outras, mas ainda assim é uma história. Em seu livro *Challenges for Game Designers*, Brenda Brathwaite e Ian Schreiber (2009) já afirmam: “*De uma certa forma, todos os jogos contam uma história, mesmo que essa história tenha sido desenvolvida a partir do resultado das ações dos jogadores durante a partida*”.

E, em conjunto com a história, temos seus personagens. Eles estão lá, mas nem sempre possuem um papel de significado explícito, como foi o caso do jogo de tabuleiro *Say Bye to the Villains*, lançado em 2014 pela Alderac Entertainment Group, publicado em 2015 no Brasil pela editora Galápagos Jogos, criado por Seiji Kanai. Após algumas partidas, foi constatado que, apesar desse jogo possuir um grupo de personagens, todos diferentes entre si, isso não influenciava a forma como cada um deles atuava dentro da dinâmica. Suas respectivas histórias tinham sido escritas no manual (KANAI, 2015), mas como não exerciam peso algum sobre o jogo, a maioria dos jogadores nem chegava a se perguntar quem eram aqueles personagens.

Em contraste, os RPGs (*Role Playing*

*Games*) de mesa, cuja dinâmica é, na maior parte das vezes, voltada para o desenvolvimento de toda uma narrativa e personalidade para um ou vários personagens. A própria história da aventura é desenvolvida para conter uma grande quantidade de informações que suportem o seu universo de forma coesa e crível. Por tanto, se compararmos esses conceitos do RPG de mesa com a experiência de jogo do *Say Bye to the Villains*, percebemos uma inconsistência na aplicação da narrativa nas mecânicas do jogo. Por exemplo, dentre os personagens originais de Kanai (2015), há uma personagem chamada Rin, cujo papel é de assassina, porém, este fato não influencia em nada a forma como esta personagem se comporta no jogo, ela não possui nenhuma habilidade que remeta à essa característica de ser assassina, como conseguir se esconder, ser ágil e furtiva. Levando em consideração a capacidade de imersão que o RPG pode proporcionar aos seus jogadores, através da quantidade de detalhes que constroem, o mundo em que se passa a aventura e da influência que cada personagem tem dentro do jogo, foi levantada a seguinte questão:

Caso a história e os personagens do *Say Bye to the Villains* fossem melhor desenvolvidos, isso poderia influenciar de forma positiva a interação e imersão do jogador com o jogo em si?

Para chegar a uma resposta, foi feito um estudo e análise de arquétipos aplicados no contexto de *Say Bye to the Villains*. A escolha se deu visando uma melhor organização e definição de cada personagem que seria utilizado no estudo, os classificando em grupos de acordo com fatores como personalidade e comportamento. Assim facilitando o estabelecimento de uma futura e possível relação entre as decisões e comportamentos dos jogadores com o tipo de personagem que cada um escolhia para manipular. O modelo de arquétipos seguido foi desenvolvido pelo autor Carl Gustav Jung (1969). A aplicação dessa análise foi feita através da produção de uma expansão para o conjunto original do *Say Bye to the Villains*, na forma de novas cartas de personagens e de uma nova narrativa, baseados nas histórias dos RPGs. O próximo passo foi traduzir tanto suas habilidades quanto suas personalidades para as mecânicas do jogo de tabuleiro em questão. O objetivo era que, desta forma, os jogadores que tivessem contato com esse novo material não tivessem acesso apenas às histórias dos personagens de forma escrita, como também tivessem a experiência de conhecê-los através da forma única como cada um influencia a dinâmica do jogo e atua dentro de um grupo. A expansão derivada desta proposta foi testada por 18 jogadores, e através de uma entrevista semi-estruturada foi possível registrar a existência de uma empatia deles para com os novos personagens.

A pesquisa foi dividida em quatro etapas seguindo o método do Double Diamond desenvolvido pelo *British Design Council* (2005): primeiro, a etapa **Discover** – de caráter informacional, compreendendo um estudo sobre arquétipos de personagem e *storytelling* no âmbito dos jogos de RPG. Aqui também foi realizada uma análise dos personagens originais do jogo *Say Bye to the Villains*, em uma comparação

entre os níveis de complexidade destes com aqueles provindos do RPG. Esses passos foram necessários para a compreensão dos elementos de jogo, tanto em forma de componentes de jogo quanto aqueles vindos da narrativa -; em seguida, tendo essas informações como premissas, veio a etapa **Define** - que se concentra em torno dos requisitos do projeto e em encontrar o caminho mais adequado para se abordar o tema e chegar na solução da questão. Por tanto, foi desenvolvida uma proposta de expansão para o jogo *Say Bye to the Villains*, com novas cartas de personagens, narrativa e manual do jogo, baseada na análise dos arquétipos do personagens e narrativas -; em seguida, houve a etapa **Develop**, onde ocorreu a produção da expansão e a adaptação dos personagens às mecânicas do jogo de tabuleiro em questão. Também foram levantadas hipóteses a respeito dos possíveis desdobramentos dessa intervenção, a partir das quais foram elaborados protocolos de pesquisa com usuários e roteiros de entrevistas para as testagens da expansão. No fim desta etapa, ocorreram as testagens, com roteiro de entrevista semiestruturada; Na última etapa, a **Deliver**, respostas para a questão inicial, bem como para as hipóteses, foram desenvolvidas, a partir de uma análise dos resultados das testagens. E, com base neles, foi possível estabelecer o que podem ser os próximos passos deste estudo e suas contribuições para uma melhor conexão entre jogador e jogo.

## 2 | JOGOS E PERSONAGENS

As descrições a seguir, tanto do jogo quanto das regras, foram baseadas nos textos do manual original de *Say Bye to the Villains* (KANAI, 2015). Alguns trechos foram alterados a fim de adaptá-los às novas narrativa e mecânicas da expansão. As novas regras também foram incluídas abaixo, bem como as histórias de cada personagem. Os textos a seguir contêm as informações que apresentariam ao jogador caso fossem colocados em um manual de instruções.

A história do jogo se passa no Japão feudal. Os jogadores são Justiceiros que devem punir os vilões quando a lei não consegue fazê-lo por si só. Porém, o jogo não se trata apenas de lutar contra eles, mas se preparar para o combate, pois os vilões possuem armadilhas e ajudantes que podem tornar a vitória mais difícil para os Justiceiros, ou talvez alguns deles não sejam realmente vilões, neste caso, matá-los seria um erro. Tendo esses princípios em mente, a maior parte da partida se concentra nos Justiceiros se preparando para a fase de combate, tentando descobrir todos os truques dos vilões para, no fim, saírem todos vitoriosos. Na dinâmica em si, esses fatores se traduzem em cartas que os jogadores recebem no início do jogo e vão adquirindo, que vão auxiliá-los a derrotar os vilões. Porém, para utilizá-las, os jogadores precisam gastar um recurso, neste caso tempo. O limite para cada um é o número 10. Quando um jogador atinge esse limite, é obrigado a escolher um vilão para ser seu oponente definitivo. Os vilões também possuem cartas, algumas

diminuem o tempo disponível para tal jogador gastar, outras podem torná-los mais fortes ou colocá-los numa posição em que não podem ser mortos, caso contrário, será a derrota do Justiceiro.

Originalmente são 8 vilões e 8 Justiceiros, dentre eles Rin, a personagem assassina mencionada anteriormente; Shigure, uma médium estrategista e curandeira; e Gensai, um senhor inventor. Embora cada um deles possua uma narrativa própria, cargos e habilidades específicas, isso não se reflete na dinâmica do jogo. Todos, independente de quem são, possuem a mesma eficiência quanto ao aproveitamento dos recursos, do tempo que têm disponível e na elaboração de uma estratégia.

## 3 | FUNDAMENTAÇÃO

### 3.1 Narrativa

“Alguns desenvolvedores criam games sem considerar por que seu público desejaria jogá-los; e seus componentes mais atraentes não são utilizados suficientemente para manter os jogadores interessados” (Novak 2008, Desenvolvimento de Games, p.40)

**Storytelling:** obras como a Jornada do Escritor de Christopher Vogler (2006) e os conceitos estabelecidos por Joseph Campbell ao redor da construção de narrativas e de personagens, como o que ele chamou de a Jornada do Herói em seu livro O Herói de Mil Faces (CAMPBELL, 1949), podem auxiliar no desenvolvimento das histórias individuais dos novos personagens (NOVAK, 2008).

Na década de 40 Campbell apontava em sua teoria que todos os mitos e contos seguem um mesmo padrão, pois ao o indivíduo compreender esse padrão narrativo ele conseguiria entender quem ele é e qual é o seu lugar no mundo.

Com o objetivo de alcançar um nível de alto de empatia entre jogador e personagem similar ao do sistema dos RPGs, foi necessário um estudo maior em termos de como se construir uma narrativa que suprisse essa necessidade. Mesmo não se tratando de uma história para o cinema ou um livro, a narrativa a ser produzida ainda deveria ser coesa e convincente, a fim de atrair a atenção dos jogadores para este ou aquele personagem com base em suas preferências e experiências de vida. Segundo Feil e Scattergood (2005): “o enredo, num nível macro, é em grande parte o mesmo que os enredos que você encontra em filmes e novelas. Você tem um começo, um meio e um fim. Dentro dessas áreas (onde nós encontramos a série de eventos não-sequenciais à medida que o jogador vai escolhendo como ele vai jogar) é onde os jogos se diferenciam de outras mídias que contam histórias.”

O designer Jesse Schell (2014), que defende a importância da narrativa para a incrementação da jogabilidade, a classifica como uma experiência a ser proporcionada por um jogo, diferente de um acessório, um ponto de vista similar àquele seguido

pela proposta deste estudo. Segundo Brathwaite e Schreiber (2009) as histórias no jogos podem seguir duas vertentes: Narratologia ou Ludologia. Para os autores, a **Narratologia** seria o estudo dos games como uma mídia para se contar histórias, sendo suas regras os componentes necessários para transmitir essa narrativa. Já a **Ludologia** seria o estudos dos games como regras ou mecânicas. Pesquisas na área defendem que o jogo é, primeiramente, uma coleção de regras que dá origem à dinâmica de jogo assim que o jogador o coloca em ação através de uma interface. No caso deste estudo, a narrativa é tida como um elemento necessário, e o jogo em si auxilia na representação e transmissão dessa história. Através das cartas de personagem os jogadores seriam capazes de identificar os personagens, suas aparências revelando detalhes sobre a história de cada um, e através da dinâmica as personalidades e comportamentos derivados de seu passado ficariam evidentes na forma como reagem ou recebem certas situações. Narrativas podem não ser o ponto central deste ou daquele jogo, mas como Feil e Scattergood (2005) também puderam afirmar, o público sente falta e avalia a qualidade das histórias contidas dentro dos jogos, não se contentando com pouco.

“As pessoas querem ter histórias nos jogos. Mal posso contar quantas vezes ouvi um avaliador de jogos ou uma postagem de fórum reclamando que não há história o bastante nos jogos de hoje em dia. Definitivamente há uma demanda por isso”. (Feil e Scattergood, 2005)

Mesmo assim, muitas narrativas possuem elementos ou cenas em comum, fato que o autor Vogler (2006) explica utilizando o modelo da **Jornada do Herói** de Joseph Campbell (1949). Segundo ele, para Campbell, os mitos sobre heróis poderiam ser tidos como a mesma história, mas contadas de formas diferentes, abordando questões que são comuns à maioria do público. Mesmo assim, ressaltou Vogler (2006), essa Jornada não precisaria ser seguida com extrema rigidez para funcionar em quesitos de conexão com o público. Os estágios que a compõem poderiam ser mudados de lugar, alguns até removidos, contanto que seus valores individuais não fossem deixados de lado. São estes os **12 estágios** da Jornada do Herói de Joseph Campbell: Mundo Comum, Chamada à Aventura, Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor, Travessia do Primeiro Limiar; Testes, Aliados, Inimigos; Aproximação da Caverna Oculta, Provação, Recompensa (Apanhando a Espada), Caminho de Volta, Ressurreição, Retorno com o Elixir, compondo a descrição da Jornada em que o Herói parte para a aventura, encontra um obstáculo, o supera e retorna.

Os personagens desenvolvidos para esta proposta foram construídos seguindo este modelo, com algumas etapas excluídas ou menos abordadas do que outras em sua narrativa, mas em sua maioria compostos pela mesma estrutura de fatos e consequências. Um exemplo é a personagem Kitsune Ara: ela vivia com seu clã em seu **Mundo Comum**, até que ele foi destruído por clãs maiores, servindo como uma **Chamada** para alertá-las dos inimigos que a espreitavam e do que deveria fazer para impedi-los, em seguida ela **Atravessa o Primeiro Limiar**, deixando sua

terra natal e viajando pelo império, procurando restabelecer seu clã, passando por **Testes**, encontrando **Aliados** e enfrentando **Inimigos** e **Provações** até chegar o momento em que deve seguir seu **Caminho de Volta** para casa, com seu objetivo **(Elixir)** em mãos, talvez passando por uma espécie de **Ressurreição** ao perceber que nem todos que julgava serem seus inimigos eram de fato o que pareciam ser, assim **Retornando com o Elixir** e aplicando seus conhecimentos na reconstrução de seu clã. Como se pôde constatar, nem todos os estágios de Campbell (1949) são utilizados nessa narrativa, mas mesmo assim ela possui uma estrutura que acompanha o personagem do início ao fim de sua jornada, fazendo passar por provas até alcançar seu objetivo e ajudando-o a evoluir durante o processo.

### 3.2 Arquétipos

Através da proposta do inconsciente coletivo, podemos estabelecer arquétipos. Esses arquétipos estabelecem uma conexão entre público, personagens universais e história do game. Jung [1969] percebeu que fantasias seguem padrões narrativos. Em sua percepção todos os seres humanos compartilham de uma herança psíquica que está sujeita a subversão do tempo e contexto histórico-cultural. O autor aponta que muitos temas, situações e histórias são atemporais e universais, sempre sendo representadas de alguma forma ao longo do tempo. Esse conceito é denominado como o inconsciente coletivo:

“Um conhecimento inato do qual nunca estamos diretamente conscientes. Esse inconsciente coletivo contém temas e arquétipos universais, que aparecem em nossa cultura na forma de histórias e tipos de personagens presentes na arte, na literatura, nos filmes e nos games” (Novak 2008, Desenvolvimento de Games, p.123)

Novak lista os principais arquétipos de Jung e simplifica o uso deles na cultura contemporânea:

- **Herói:** É o representante do jogador no jogo e por isso deve se estabelecer uma conexão entre ambos. O herói embarca em uma jornada para solucionar um desafio que pode ser físico ou emocional. Esse personagem é responsável pela maior parte da ação da narrativa. - Exemplo: Luke Skywalker (NOVAK, 2008)
- **Sombra:** Representa o oposto do herói, não precisa necessariamente ser mal, mas sim apresentar uma posição contrária ao do herói, pode ser em virtudes ou valores por exemplo. É a fonte dos problemas do herói. - Exemplo: Darth Vader (NOVAK, 2008)
- **Mentor:** É o personagem que guia o herói rumo ao seu objetivo. Muito sábio, ele possui mais experiência de vida e encoraja e inspira o herói para superar os futuros desafios e problemas. - Exemplo: Obi Wan Kenobi e Yoda (NOVAK, 2008)
- **Aliados:** São personagens que auxiliam o herói em sua jornada. Eles possuem diferentes talentos e habilidades e por isso ajudam o herói em tarefas que seriam impossíveis de serem resolvidos caso estivesse sozinho.

- Exemplo: Han Solo e Chewbacca (NOVAK, 2008)

- **Guardião:** Representa um obstáculo na jornada do herói. O guardião é um personagem para qual o herói deve provar que está preparado para seguir adiante em sua jornada. Esse personagem pode ser o próprio herói, um psicológico criado por ele mesmo por exemplo. - Exemplo: Luke Skywalker e sua decisão entre ajudar seus amigos em Bespin ou terminar seu treinamento Jedi com Yoda.
- **Trapaceiro:** Trapaceiros são personagens neutros e geralmente são o lado cômico da história. Eles são travessos e engraçados, o que por muitas vezes acabam resultando em muita confusão. - Exemplo: C3PO e R2D2 (NOVAK, 2008)
- **Mensageiro:** Propicia mudanças de grande impacto na história. Direciona o herói para o principal objetivo da narrativa. - Exemplo: Princesa Leia (NOVAK, 2008)

A autora Jeannie Novak também apresenta tipos clássicos de personagens, além dos arquétipos junguianos:

- **Protagonista:** É o personagem principal e responsável pela condução da história, em sua maioria agindo mais do que reagindo, mudando e modificando o universo no qual se encontra. O protagonista apresenta um defeito (pode ser tanto físico quanto psicológico), o que humaniza o personagem e permite que o público se identifique com ele. É importante que o protagonista passe por transformações e crescimento no decorrer da história.
- **Antagonista:** É o oposto do protagonista, contudo isso não necessariamente o torna mau. A oposição pode ser uma diferença de opinião em valores, morais e objetivos. A oposição entre o protagonista e o antagonista é o que vincula os dois na narrativa.
  - **Antagonista transformacional:** Personagem anti-herói que poderia ser um protagonista.
  - **Antagonista falso:** Personagens que aparentam ser vilões, mas na realidade são inocentes.
  - **Antagonista exagerado:** Vilões que são bizarros, diferentes, extravagantes e cômicos, essa personalidade pode às vezes até destacá-lo mais que o protagonista.
  - **Antagonista realista:** Opostos ao exagerados. Eles são personagens “normais” e poderiam até ser classificados como anti-vilões por muitas vezes apresentarem características bem humanizadas.
- **Coprotagonistas:** São personagens que se aliam ao protagonista. Às vezes começam como antagonistas para mais tarde se tornarem coprotagonistas.
- **Coadjuvantes:** Também conhecidos como focais, eles adicionam diferentes pontos de vista para a história e impedem que o protagonista deixe de lado o problema da narrativa.



## 4 | MÉTODO

Levando em consideração a natureza do projeto - uma pesquisa aplicada de design, que envolve ambas uma etapa de estudo teórico e outra de projeto acompanhado da produção de um protótipo e de uma fase de testagem -, a pesquisa foi organizada seguindo a estrutura do *Double Diamond*, dividido em *Discover*, *Define*, *Develop* e *Deliver*, seguindo uma análise qualitativa dos resultados.

**DISCOVER - O Jogo:** Durante esta etapa, o foco foi voltado para o estudo de tipos de arquétipos de Carl G. Jung, perfis de jogadores, *storytelling* aplicados em jogos e análise dos personagens originais de *Say Bye to the Villains*, os encaixando nos arquétipos de Jung (1969). Também houve um estudo de construção de jogos e seus componentes, visando primeiramente um melhor entendimento sobre o tema como um todo, neste caso jogos, para em seguida ocorrer a exploração da pergunta de pesquisa. O próximo passo foi levantar diferentes maneiras através das quais a questão inicial poderia ser abordada.

**DEFINE - Jornada do Herói e Arquétipos:** esta fase, visa estabelecer qual desses caminhos é o mais efetivo, considerando a natureza do problema, bem como definir os recursos que devem ser explorados para se alcançar a solução e qual a forma mais adequada para fazê-lo. Neste caso, seria feito um projeto no qual novos personagens seriam adicionados ao *Say Bye to the Villains*, com foco em diversidade de arquétipos de personalidade, sendo estes personagens representados através de cartas de personagem, assim como no modelo original.

**DEVELOP - Cartas:** concentrou as tarefas de execução. Foi produzida a expansão do jogo *Say Bye to the Villains* a partir dos requisitos obtidos na fase *Define* e utilizando de base as referências coletadas na etapa *Discover*. A fim de encaixar os arquétipos dos personagens nas mecânicas de um jogo já existente, foi dedicado um tempo para a tradução de suas habilidades para dinâmicas que os jogadores realmente pudessem colocar em prática durante a partida. Também foi nesta etapa que foram criadas novas mecânicas para acomodar habilidades únicas de alguns personagens que as regras originais não conseguiam suprir, como a nova mecânica de transformação do indivíduo, que foi traduzida para a ação de virar a carta do personagem em questão, revelando uma nova versão dele, com status e, por vezes, habilidades modificados. As novas cartas de personagens que deveriam compor a expansão foram produzidas de forma que lembrassem a estética do jogo original, visto que não havia acesso aos materiais gráficos utilizados (na produção do jogo). Mesmo assim, todos os seus elementos gráficos, como status de personagem e habilidades especiais foram posicionados seguindo a mesma estrutura e layout das cartas originais, com o personagem ocupando o centro da visão do jogador.

**DELIVERY - Entrevistas:** nesse momento, também foram elaborados os protocolos de pesquisa com usuários e roteiros de entrevistas. A partir daí, com o novo material já impresso, foram realizadas as testagens. Pelo fato das perguntas

terem sido formuladas seguindo o formato qualitativo, não será possível exibir as respostas neste capítulo. O protocolo de entrevista utilizado, cujas questões abordavam, em sua maioria, a escolha de tal jogador de utilizar tal personagem em dada partida, o que o levou a escolhê-lo, o que lhe chamou ou não a atenção sobre ele, ou se suas habilidades pareciam condizentes com sua personalidade e narrativa. O desenvolvimento do jogo foi feito pelo mesmo grupo responsável por este estudo, composto por alunos do curso de design gráfico da UFPR, durante o ano de 2018, Letícia Gondo Chinen, Marcelo Satoshi Taguchi e Letícia Hanae Miyake. Após a finalização das entrevistas, seus resultados foram recolhidos para análise, a fim de responder a questão inicial da proposta, compreender os gostos pessoais dos jogadores e verificar as melhorias a serem realizadas futuramente, além de verificar a conexão alcançada entre jogador e personagem segundo seus arquétipos, habilidades e narrativas individuais.

## 5 | PROPOSTA

A proposta deste estudo é a produção de uma expansão para o jogo *Say Bye to the Villains* (KANAI, 2015). Essa expansão é composta de novas cartas de personagens, construídos com base nas pesquisas levantadas em torno dos arquétipos de Jung, os tipos de perfis de jogadores e formas de narrativa no âmbito dos jogos. A fim de encaixar cada personagem no contexto das mecânicas de *Say Bye to the Villains*, e ainda respeitando a questão principal da pesquisa - estudo e análise dos arquétipos -, tanto a personalidade como a forma de se comportar de cada personagem deveriam ser traduzidos no formato das regras desse jogo de tabuleiro. O objetivo era tornar evidente o impacto que cada um tinha dentro da dinâmica, que suas habilidades tivessem uma conexão clara e coesa com o tipo de arquétipo e a narrativa de cada personagem. Por exemplo, Rin, a personagem original de Kanai (2015) é uma assassina, porém isso não influencia em nada a forma como ela se comporta no jogo, e suas opções de ações como Justiceira são os mesmos comparados aos de seus colegas. Em contraste, na expansão há o personagem Junichi, um assassino sangue-frio cujas habilidades permitem-no atacar o Vilão independentemente dele possuir uma carta que o isentaria de ser um alvo, tornando evidente a conexão entre seu arquétipo de Sombra e Antagonista, sua narrativa e suas habilidades, atendendo a proposta do projeto em questão.

Ao interagirem com essa expansão, é esperado que os jogadores se sentissem à vontade com o personagem que escolhessem para si, que algo na sua história ou na sua personalidade chamasse mais a atenção deste ou de outro jogador, talvez através de um acontecimento que lhe fosse familiar e que o personagem teria experienciado também, ou de um ideal com o qual o jogador pudesse se relacionar, em sumo, é esperado causar nos jogadores um sentimento de conexão e empatia

com os personagens. Isso se daria por meio da formulação de novos personagens baseados na estrutura narrativa e nos arquétipos de personagens que, segundo os autores Vogler (2006) e Campbell (1949), auxiliam na criação de uma relação afetiva entre leitor e personagem. Através dessa expansão, também havia a expectativa dos jogadores sentirem que, de fato, estavam vendo os personagens em ação, através de suas habilidades e da forma como podiam auxiliar seus companheiros, estas sendo condizentes com sua forma de pensar e agir própria de seu arquétipo, diferente da versão original de Kanai (2015), onde não importava quem você era, o resultado dependia somente da eficácia com que era capaz de aproveitar os recursos em suas mãos.

## 6 | RESULTADOS

As sessões foram realizadas com um mínimo de 3 jogadores, que poderiam incluir apenas um entrevistado e dois membros do grupo. O máximo permitido é de 14 jogadores - mesmo número de personagens disponíveis na expansão para a escolha dos jogadores -, mas não houve nenhuma sessão em que houve a participação dessa quantidade de pessoas.

**Local e data:** as sessões foram realizadas na cidade de Curitiba-PR em casas de jogos de tabuleiro, como Funbox e Paladino Hobbies, e na PUCPR (Pontifícia Universidade Católica do Paraná) durante os meses de Novembro e Dezembro de 2018. Houve uma ocasião específica em que a expansão foi testada em no evento 16º Jogarta, realizado na Gibiteca de Curitiba, nos dias 17 e 18 de Novembro, e foi premiado em primeiro lugar pela banca.

**Esclarecimentos:** os jogadores eram convidados a participar da sessão de jogo de forma voluntária, eram esclarecidos que se tratava de uma testagem da modificação do jogos, o tempo médio de cada partida e que, no final da partida, haveria uma entrevista seguindo as perguntas do questionário formulado pelo grupo. O tempo de duração média de cada partida, incluindo a explicação das regras aos jogadores, variou entre 45 minutos e uma hora.

**Participaram:** foram realizadas um total de 18 sessões, com em média 4 jogadores por partida. Foram entrevistados 18 jogadores com idades entre 18 e 41 anos, média 21 anos.

**Explicação das sessões:** As sessões de jogo eram divididas em três partes, na primeira era apresentada a proposta do estudo em questão e era passado aos jogadores um manual contendo todos os novos personagens disponíveis para o jogo. Assim que todos os participantes escolhiam com qual personagem iriam jogar, se iniciava a segunda parte, que era a explicação das regras e dos componentes de jogo. Tendo passado todas essas informações, era feita uma partida de teste para que os jogadores pudessem se acostumar às mecânicas e ao ritmo de jogo. Logo em seguida, era feita a partida oficial. Por fim, vinha a terceira parte, onde eram feitas

as entrevistas, com um participante de cada vez, tendo suas respostas transcritas e seus áudios gravados para análise posterior.

Originalmente, haviam 8 Justiceiros e 8 Vilões disponíveis para o uso dos jogadores. A expansão produzida trouxe 13 Vilões novos e 14 Justiceiros com habilidades conectadas às suas narrativas. Por exemplo, comparando com os personagens originais (Figura B, parte superior à esquerda) Rin, a assassina; Shigure, a médium estrategista e curandeira; e Gensai, o inventor; a expansão também possui seus personagens com papéis semelhantes, porém, com a adição da relação entre suas habilidades e a influência que têm sobre a dinâmica do jogo, respectivamente Junichi, Aiko e Yuki (Figura B, parte inferior à esquerda). Junichi é um ninja assassino sangue-frio, portanto possui habilidades que o permitem atacar o vilão independentemente dele possuir uma carta que o torne inocente ou que indique que ele possui um refém, sem penalidades; Aiko é uma médica, portanto é capaz de remover cartas que estejam prejudicando os outros jogadores sem precisar esperar por uma carta que a permita fazer isso; já Yuki é um ferreiro capaz de comprar e passar cartas para os seus amigos sem consumir seu tempo, como se estivesse equipando-os antes do combate.



Figura 1: Da direita para esquerda, Shigure, Rin e Gensai, justiceiros do jogo original de Say Bye to the Villains. (KANAI, 2015)



Figura 2: Da direita para esquerda, Junichi, Aiko e Yuki, justiceiros da expansão desenvolvida no projeto. (2018).

Com isso, é possível perceber que a forma como cada jogador pode ajudar o grupo varia de acordo com seu papel dentro do jogo, aumentando o nível de imersão do jogador na medida que o permite agir como se fosse aquele Justiceiro com aquelas habilidades. Isso também acarreta em um fato interessante, que é as diferentes combinações possíveis entre os vários personagens da expansão. Dependendo de quais Justiceiros estarão na equipe, pode haver um maior ou menor grau de coordenação e auxílio mútuo, cabendo aos jogadores encontrarem uma forma de otimizar seu trabalho em equipe, o que permite que esta expansão possa ser jogada várias vezes experimentando outras combinações de personagens e habilidades.

Também foram adicionados ao jogo mecânicas que não faziam parte do conjunto de Kanai (2014). Novamente citando 3 exemplos, há o personagem Rukio, que segundo sua narrativa, é metade demônio. Para que suas habilidades fizessem jus a esse fato, foi adicionada à sua carta a opção de virá-la caso algumas condições fossem atendidas, transformando-o de humano para demônio, com status e habilidades modificados. Outra personagem é a Ara, acompanhada por um espírito de raposa que, nas mecânicas da expansão, foi traduzida na habilidade de conferir um determinado número de cartas do Vilão. Já a personagem Yukari, imortal, possui a habilidade de remover de si mesma quaisquer status negativos infligidos nela pela ação de algum Vilão.



Figura 3: Da direita para esquerda, Rukio (Face A: humano), Rukio (Face B: transformado), Yukari e Ara, justiceiros da expansão desenvolvida no projeto. (2018).

Com base nas classificações e arquétipos apresentados por Novak (2010) foram classificados os personagens originais e os personagens da expansão, tanto justiceiros quanto vilões.

		ARQUÉTIPOS DE JUNG		ARQUÉTIPOS EXTRAS DE NOVAK	
ORIGINALS		Aliado		Protagonista	
		Rin Shigure Gensai		Rin	
		Mensagemiro		Coprotagonista	
		Shigure Gensai		Rin Shigure Gensai	
EXPANSÃO		Herói	Sombra	Protagonista	Aliado
		Horiuchi Aiko	Shosuro Junichi	Horiuchi Aiko	Shosuro Junichi
				Coprotagonista	
		Aliado	Mensagemiro	Horiuchi Aiko Shosuro Junichi Akodo Yuki	
		Horiuchi Aiko Shosuro Junichi Akodo Yuki	Akodo Yuki	Antagonista	Coadjuvante
			Shosuro Junichi (Antagonista Transformacional)	Horiuchi Aiko Shosuro Junichi Akodo Yuki	

Figura 4: Classificação de 3 Justiceiros originais e da expansão segundo os Arquétipos de Jung (1969) e classificações apresentadas por Novak (2010).

		ARQUÉTIPOS DE JUNG	ARQUÉTIPOS EXTRAS DE NOVAK
<b>ORIGINAIS</b>		<b>Sombra</b>	<b>Antagonista</b>
		Hachiro Inui Houkai Ogo	Hachiro Inui (Antagonista)  Houkai (Antagonista Realista)  Ogo (Antagonista Exagerada)
<b>EXPANSÃO</b>		<b>Guardião</b>	<b>Sombra</b>
		Seppun Kazumi	Chuda Aya Deus das Sombras Seppun Kazumi
			Seppun Kazumi (Antagonista Transformacional e Falsa)  Deus das Sombras (Antagonista Transformacional e Exagerado)
	<b>Aliado</b>	<b>Mensageiro</b>	
	Seppun Kazumi	Seppun Kazumi	Chuda Aya (Antagonista Transformacional e Realista)

Figura 6: Classificação de 3 Vilões originais e da expansão segundo os Arquétipos de Jung (1969) e classificações apresentadas por Novak (2010).

Os personagens foram classificados em mais de um arquétipo, tendo em vista a perspectiva que na Jornada do Herói (VOGLER, 2006), o personagem se desenvolve e pode transitar entre os arquétipos, podendo possuir características em comum com outros arquétipos além do que é mais proeminente em sua narrativa e personalidade. Por isso, essas mudanças melhoram a experiência do jogador à medida que arquétipos podem ter diferentes predominâncias dependendo do momento que vivemos em nossas vidas.

Ao analisar o resultado das entrevistas verificamos que com as opções adicionais de arquétipos e personagens há uma maior possibilidade de resultar em uma conexão emocional com o jogo e personagem, como ressalta o Participante T ao jogar com o personagem Rukio: “Gosto desse tipo de personagem. Ele não é envolto na sociedade, não quer chamar atenção e está sempre no canto dele. Mas, caso seja possível ajudar alguém ou entrar em algum grupo, ele o faz. Ele é um demônio e tem super poderes, mas não gosta que isso seja exposto, pois quer ser apenas mais uma pessoa normal. E é o tipo de personagem de que gosto de criar em RPGs ou jogos online: deixo meus personagens o mais forte possível, mas não os utilizo para competições ou algo do tipo. No entanto, quando alguém precisa de ajuda, dou esse suporte.”. Não só há a possibilidade de criar um vínculo com o jogador, mas também de criar uma sensação de familiaridade e conforto indicado pelo entrevistado A em relação a personagem Yukari: “Me senti familiarizado, uma personagem que me lembra outros personagens que eu gosto muito - personagens solitários, mas com uma grande força de vontade. Isso os levaria a desenvolver um modo diferente de viver, ele se vira por si só.” Padrões narrativos possibilitam que sujeitos se localizem mais facilmente dentro de uma narrativa e se identifiquem com

os arquétipos ali presentes, criando com mais facilidade um sentimento de conexão e empatia entre jogador e personagem.

Ao desenvolver personagens dentro de todos os arquétipos de Jung (1969), criou-se várias opções de contato com os padrões dentro de uma narrativa, dessa forma possibilitando a formação de uma conexão com diversos tipos de jogadores ao mesmo tempo a interação com a narrativa do jogo em diferentes maneiras e perspectivas indica o Participante H ao comentar sobre a personagem Yasmine: “É o tipo de personagem de que gosto de interpretar. Ela é vingativa, e tem bons motivos por trás de sua história. Parece ter uma personalidade profunda”.

Para enriquecer a experiência com o personagem a expansão adicionou mecânicas em formas de habilidades únicas, possibilitando que cada jogador experienciasse ainda mais a personalidade e arquétipo de seu personagem. Além disso as habilidades e atributos foram estruturados embasados nos componentes do jogo original dessa forma não prejudicando a experiência dos jogadores ressalta o entrevistado H ao jogar com a personagem Yasmine: “Estava esperando que o jogo fluísse bem e os personagens se encaixassem no jogo. O resto, como as histórias dos personagens, foi consequência. Esperava também que os personagens estivessem balanceados e tivessem interação com vilões e cartas de ação e situação, pois esse é o ponto forte do Say Bye to the Villains. Todas essas características aparecem na expansão.”.

Personagens como Junichi, que se encaixa no arquétipo de sombra, mas que é uma opção de personagem para o jogador, possibilita experiências únicas: uma opção para o jogador que está enjoado de jogar sempre como mocinho alinhado aos valores do universo do jogo, que agora terá a possibilidade de jogar com uma perspectiva totalmente diferente da comum - destaca a entrevistada L ao jogar com o personagem Junichi: “Ele é forte e busca atingir o objetivo dele independente qual for, ele queria dar um “jeito” em todo mundo e ele poderia, mas acabou sendo obrigado a se preocupar com outros (personagens). Na história dele ele é um assassino frio e muito poderoso mas ele tem que lutar contra isso, então eu senti bem esse contraste em que você tem muito poder mas você não pode usar todo esse poder.” comenta a entrevistada L e em seguida complementa ao ser perguntada sobre quais tipos de personagens são menos interessantes para ela: “Acho que aquela “galera” mais zen, mais tranquila, que ajuda mais os outros. Aqueles personagens que dão mais suporte. Costumo jogar de assassino, guerreiro em outros jogos, o cara mais forte e que resolve “batendo”.”

## 7 | CONCLUSÃO

Percebe-se a importância do elemento narrativo dentro de um jogo, uma vez que ao se trabalhar com uma diversidade de arquétipos dentro de um universo criam-



se diversas portas de entradas para diferentes tipos de jogadores. Arquétipos são padrões narrativos (JUNG, 1969) que dentro do inconsciente coletivo possibilitam que diferentes tipos de sujeito localizem-se dentro de uma história e em sequência crie vínculos emocionais com um personagem ou narrativa. Jogos apresentam narrativas, às vezes mais simples e às vezes mais complexas, e também apresentaram os padrões narrativos de Jung (1969). Nessa perspectiva é necessário que os jogos desenvolvam narrativas ricas e que possibilitem que seus jogadores criem um vínculo emocional para que não se perca a imersão e/ou interesse.

A aplicação dos arquétipos de Jung (1969) no jogo *Say Bye to the Villains* (KANAI, 2015) possibilitou uma maior imersão do jogador no jogo, uma vez que percebendo onde se localizava dentro do padrão narrativo o personagem passou a ser uma ponte para o jogador com o jogo. Criou-se um sentimento de familiaridade e vínculo com o jogo como pode-se ver com os entrevistados e os comentários sobre os personagens Junichi, Rukio, Yasmine e Yukari.

Apesar do surgimento de uma grande variedade de jogos percebe-se que ainda há muitos estudos a serem feitos a respeito da narrativa dentro da área. O desenvolvimento de histórias e personagens mais ricos possibilitará vínculos cada vez mais fortes entre jogador e jogo, na relação entre usuário e artefato.

O estudo desse caso procura aplicar teorias e estudos em um artefato a fim de exemplificar os tipos de arquétipos apresentados por Jung (1969) e Novak (2010), e na criação de narrativas de acordo com Vogler (2006) e Campbell (1995). Percebe-se então que seria possível o desenvolvimento de estudos ainda mais detalhados e profundos a respeito de arquétipos e a relação desses com perfis de jogadores.

## AGRADECIMENTOS

Os autores gostariam de agradecer à Letícia Gondo Chinen por desenvolver o protótipo e narrativa conosco.

## REFERÊNCIAS

ADAMS, Ernest AND DORMANS, Joris, 2012. **Game mechanics: advanced game design**. New Riders.

BRATHWAITE, Brenda, 2009. SCHREIBER, Ian. **Challenges for game designers**. Nelson Education.

CAMPBELL, Joseph, 1995. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento.

Council, Design, 2005. **“The ‘double diamond’ design process model.”** *Design Council*.

FEIL, John AND SCATTERGOOD, Marc, 2005. **Beginning game level design**. Thomson Course Technology.

JUNG, C.G, 1969. **Man and his symbols**. Dell Publishing.

KANAI, Seiji, 2015. Say Bye to the Villains - Livro de Regras [online]. Disponível em: [https://s3.amazonaws.com/galapagosproduction/system/game/assets/attachments/000/002/448/original/Jogo-de-cartas\\_Say-Bye-to-the-Villains\\_regras.pdf?1447789166](https://s3.amazonaws.com/galapagosproduction/system/game/assets/attachments/000/002/448/original/Jogo-de-cartas_Say-Bye-to-the-Villains_regras.pdf?1447789166)

NOVAK, Jeannie, 2010. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning.

SHELL, Jesse, 2014. **The Art of Game Design: A book of lenses**. AK Peters/CRC Press.

VOGLER, Christopher, 2006. **A jornada do escritor: estrutura mítica para roteiristas**. Rio de Janeiro.

## **SOBRE A ORGANIZADORA**

**ADRIANA DEMITE STEPHANI** - Possui Licenciatura em Letras e Pedagogia. Especialista em Língua Portuguesa: Métodos e Técnicas de Produção de Textos. Mestrado e Doutorado em Literatura pela Universidade de Brasília (UnB). Atualmente é docente (Adjunto III) do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins, em Arraias, e do Programa de Pós-graduação em Letras da UFT/Porto Nacional. Tem experiência na área de Letras e Pedagogia com ênfase em Ensino de Língua e Literatura e outras Artes, atuando principalmente nos seguintes temas: Formação de professores, Letramentos, Arte e ensino, Arte Literária, Literatura e ensino, Literatura e recepção, Literatura e outras Artes, Leitura e formação, Leitura e Escrita Acadêmica e Literatura infanto-juvenil. Coordenadora do Grupo de Pesquisa Literatura, Ensino e Recepção (LER), em parceria com docentes da UEG e UnB. Avaliadora do Inep/MEC de cursos de Letras e Pedagogia.

## ÍNDICE REMISSIVO

### A

Aprendizagem 2, 4, 5, 7, 8, 9, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 42, 43, 53, 55, 60, 61, 65, 66, 67, 69, 71, 72, 76, 78, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 94, 95, 96, 97, 103, 104, 105, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 114, 117, 118, 119, 120, 121, 124, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 151, 152, 154, 155, 156, 158, 160, 161, 162, 181, 182, 191, 192, 194, 197, 200, 201, 202, 210, 215, 216, 217, 218, 221, 226, 237

Aprendizagem significativa 13, 15, 22, 61, 121, 151, 154, 155, 156, 161, 162, 217

Arquétipos 163, 164, 165, 168, 169, 170, 171, 172, 175, 176, 177, 178

Arte 19, 39, 107, 168, 181, 183, 185, 186, 189, 190, 196, 204, 246

Atualização 109, 113

Autonomia 19, 22, 32, 34, 48, 50, 53, 78, 80, 89, 107, 109, 111, 114, 115, 119, 144, 214, 215, 218, 224

### B

BNCC 109, 110, 112, 113, 115, 117, 118, 122, 184, 190, 205, 206, 210

### C

Card games 163

Complexidade 2, 10, 17, 41, 117, 119, 165, 192, 228

Coordenador pedagógico 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 97, 98, 99, 100, 101, 103, 104, 105, 106, 107

Criança 7, 45, 126, 128, 129, 131, 135, 136, 145, 148, 153, 183, 205, 206, 207, 208, 210, 227

Curadoria 191, 193, 196, 197, 200, 201, 202

Currículo 2, 6, 12, 13, 14, 15, 22, 46, 53, 55, 56, 59, 60, 66, 79, 89, 104, 107, 109, 110, 111, 113, 116, 117, 118, 120, 132, 135, 146, 191, 192, 201, 206, 211, 220, 221, 222, 230, 240, 244

### D

Democracia 73, 74, 77, 78, 80, 83, 145, 228

Design de personagens 163

Desigualdades 24, 28, 29, 34, 42, 87, 138, 139, 143, 144, 145

Didática 5, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 43, 55, 61, 62, 63, 68, 89, 194, 195, 201

Disco 147, 148, 149

Docência 13, 14, 15, 16, 18, 22, 23, 54, 62, 96, 115, 116, 125, 227, 229

### E

Educação básica 3, 6, 9, 10, 54, 60, 61, 100, 107, 109, 110, 115, 117, 120, 123, 135, 139, 180, 181, 220, 221

Educação de jovens e adultos 91, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 223

Educação profissional 212, 213, 215, 216, 217, 218

Ensino de história 191, 193, 194, 195, 198, 200, 201, 230

Ensino de língua inglesa 64, 137

Ensino de química 52, 53, 57

Ensino e aprendizagem 15, 18, 19, 20, 22, 65, 85, 95, 104, 126, 128, 129, 133, 134, 135

Escola 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 18, 24, 27, 39, 45, 50, 57, 58, 59, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 98, 99, 100, 101, 103, 104, 106, 107, 112, 115, 116, 117, 118, 120, 121, 122, 123, 125, 126, 135, 136, 139, 140, 145, 147, 148, 149, 150, 180, 181, 183, 192, 193, 194, 195, 200, 204, 205, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 219, 221, 223, 224, 225, 227, 228, 229, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238

Estudo 13, 15, 16, 18, 24, 25, 26, 28, 36, 38, 39, 42, 45, 52, 54, 55, 56, 61, 62, 63, 68, 73, 85, 87, 103, 106, 122, 133, 135, 137, 139, 140, 142, 143, 156, 163, 164, 165, 166, 167, 170, 171, 172, 178, 182, 188, 195, 211, 212, 214, 216, 217, 219, 220, 222, 226, 232, 234, 236, 237, 238

## F

Filosofia 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 181, 217

Formação de professores 1, 4, 6, 9, 64, 65, 68, 71, 95, 106, 116, 145, 146, 202, 219, 222, 223, 229, 246

Formação inicial 3, 7, 9, 10, 64, 65, 66, 70, 71, 143

## G

Game design 151, 158, 159, 160, 161, 163, 178, 179

Games 151, 152, 154, 162, 163, 164, 166, 167, 168, 179, 181, 191, 192, 193, 195, 203

Gênero 3, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 34, 35, 70, 71, 72, 115, 138, 139, 140, 143, 144, 145, 146, 181, 184, 185, 198

Gestão escolar 55, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 93, 95

Gestor escolar 55, 58, 73, 74, 75, 78, 79, 81, 83, 84

## H

Histórias em quadrinhos 180, 181, 182, 183, 184, 188, 189, 190

## I

Imaginação 131, 183, 189, 194, 204, 205

## J

Jogos 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 170, 171, 172, 176, 177, 178, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 216, 217

Jogos digitais 160, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202

## L

Licenciatura em química 52, 55

Língua estrangeira 72, 126, 127, 128, 129, 130, 132, 134, 135, 136, 137

Linguagem multimídia 180, 181, 182

## **M**

Material didático 67, 68, 70, 72, 122, 135, 147, 155

Maternidade 24, 25, 26, 28, 30, 31, 33, 34, 86

Metodologias ativas 19, 22, 212, 214, 216, 217, 218

## **N**

Narrativa 31, 32, 125, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 171, 172, 174, 176, 177, 178, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 192, 195, 198, 200, 203

Natureza 8, 11, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 75, 112, 118, 132, 140, 160, 162, 170, 192, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 221

## **P**

Participação 4, 14, 15, 19, 26, 29, 31, 45, 64, 65, 67, 68, 69, 70, 73, 77, 80, 81, 82, 99, 104, 113, 139, 143, 144, 145, 161, 172, 183, 214, 236

Pedagogia 4, 12, 14, 19, 22, 36, 40, 41, 42, 43, 46, 49, 50, 70, 78, 79, 91, 95, 100, 107, 125, 138, 140, 142, 143, 146, 204, 217, 218, 246

Portfólio 13, 14, 15, 19, 22

Prática educativa 1, 2, 22, 39, 40, 62, 90, 99, 103, 107, 114

Profissionalidade 1, 7

## **R**

Reestruturação 4, 12, 109, 111, 114, 143, 144

Reflexão 1, 14, 15, 30, 36, 37, 38, 39, 40, 46, 47, 48, 61, 65, 66, 70, 78, 90, 97, 99, 103, 107, 110, 113, 114, 192, 201, 210, 217, 224, 225, 226, 229

## **S**

Serviço social 24, 25, 26, 28, 34, 35

## **T**

Tecnologias educacionais 212

Trabalho 1, 2, 4, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 45, 54, 67, 68, 71, 73, 75, 77, 78, 79, 81, 82, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 95, 97, 99, 100, 101, 103, 105, 106, 112, 114, 115, 117, 119, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 130, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 148, 149, 151, 152, 155, 156, 160, 161, 174, 190, 192, 204, 208, 213, 215, 216, 224, 225, 226, 228, 229, 233, 235, 236, 238

## **W**

Webcurrículo 191

Agência Brasileira do ISBN  
ISBN 978-85-7247-738-3



9 788572 477383