

Design de Personagem e Construção de Mundo em Pokémon: uma Transposição Cultural

João Pedro Martins Cunha
Departamento de Fotografia e Cinema
Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte, Brasil
jpmc1314@gmail.com

Rosilane Ribeiro da Mota
Departamento de Fotografia e Cinema
Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte, Brasil
rosilane@ufmg.br

Resumo—A representatividade potencializa o sucesso de uma produção de entretenimento. Utilizando-se da linguagem visual e elementos de reconhecimento e identificação, sejam eles metafóricos ou explícitos, exercem comunicação e desenvolvem grande experiência emocional e inserção do público jogador, consumidor e espectador na obra. A profundidade imaginária em *designs* de personagem e construção de mundo em *videogames* pode abranger um embasamento criativo enriquecedor, e para tanto, exemplos extraídos dos jogos pertencentes à franquia *Pokémon* foram enfatizados como recursos da pesquisa. Por meio desse breve estudo, demonstra-se como as influências culturais, folclóricas, históricas e ecológicas, quando combinadas, desenvolvem projeção ideológica, disseminam informação e compõem um acervo de experiências positivas na jogabilidade, bem como inspiram relevância para a projeção de novos jogos e formação de profissionais.

Palavras-Chave—*Videogame, Pokémon, Design de Personagem, Construção de Mundo, Representatividade Cultural.*

I. INTRODUÇÃO

A cultura e o folclore são fios condutores da produção na indústria de entretenimento e comunicação globais. Por influenciarem intensamente as construções artísticas, resultam por consequência no seu enriquecimento e popularidade. Conforme Katherine Isbister [1], apesar de todas as distinções entre subculturas, há qualidades fundamentais e situações que compartilhamos que produzem similaridades entre culturas. Desse modo, mediante este raciocínio, acentuam-se a influência e também diferenciação por características únicas das contribuições de elementos japoneses em obras para o cinema e televisão mundialmente.

Destaca-se, com isso, o montante elevado de alta qualidade dos *animes* e filmes em animação, mas também, talvez com maior presença e relevância, os *videogames*. Nestes, em grande parte, é explorada a conexão entre poderosas criaturas coexistindo entre os seres humanos, o que se torna elemento de fascínio e adesão de milhões de indivíduos. Dentro desse aspecto, *Pokémon*, referência da pesquisa, carrega consigo este direcionamento.

Estabelecendo-se como a franquia mais rentável do mundo e a segunda franquia de jogos digitais mais lucrativa da história [2], *Pokémon*, com mais de 25 anos de existência e mais de 25 títulos oficiais produzidos pela parceria entre as empresas japonesas *Nintendo*, *Game*

Freak e *Creatures Inc.*, acumula cerca de 19 bilhões de dólares em vendas [3]. Além desses números, a *Pokémon Company*, administradora dos direitos da marca, gera uma lucratividade entre as maiores do mercado midiático, com uma receita acumulada de aproximadamente 100 bilhões de dólares [3], por meio da comercialização de brinquedos, *card game*, roupas, publicidade, *merchandising*, filmes, webséries, mangá, e anime, mas fundamentalmente, de seus jogos digitais. Sempre se reinventando e superando os próprios números de vendas com o lançamento de novos monstros para coletar, treinar e descobrir, sua progressão histórica, desde os primeiros lançamentos em 1996, com *Pokémon Red and Green Versions*, torna evidente o sucesso exponencial dessa empresa transmidiática.

Contendo uma grande variedade de seres fictícios interligados a uma sociedade semelhante à real, idealizada por Satoshi Tajiri, um caçador e colecionador de insetos — costume muito comum no Japão — os jogos *Pokémon* são moldados nessa premissa de *Gotta Catch 'Em All!* (Temos que capturar todos!). Isbister [1] cita em seu trabalho que o terreno da cultura está sempre mudando e fatores de umas se misturam a outras, o que pode ser bastante convidativo. Desse modo, assim, nesses jogos, por meio da transposição cultural, constrói-se a atração à curiosidade para a chance de novos conhecimentos. Unidos à experiência de exploração em regiões vastas, inspiradas em localidades reais, aplicadas em simbolismos diversificados, em que se constitui a jornada do jogador — de aspirante aventureiro até se tornar o melhor treinador — abrange-se, desse modo, a oportunidade de imersão, que corrobora harmonicamente à identificação emocional.

Nesse sentido, a ideia pilar para o desenvolvimento deste trabalho investigativo se deriva da grandeza dessa franquia no que diz respeito à construção de um universo imaginário eficiente, ao longo de seu estabelecimento pelo mundo. Para tanto, serão estudados alguns aspectos dos jogos *Pokémon*, com ênfase em *Pokémon Black and White Versions* (2010) e *Pokémon Sword and Shield* (2019), que demarcam a quinta e oitava gerações de lançamentos da marca, respectivamente, por serem jogos que se destacam.

Com o objetivo de promover uma análise acerca das características visuais e conceituais aprofundadas da impressão motora dessas obras, no que diz respeito aos *Pokémon* e construção de mundo, por intermédio de sua contextualização à realidade, serão compreendidos seus efeitos significativos no meio de entretenimento em

produção de jogos digitais, a fim de demonstrar a relevância da representatividade cultural na produção de um jogo, bem como esclarecer sua potencialidade inspirativa como exemplo a profissionais que almejam se ingressar no ramo.

II. CONTEXTUALIZAÇÃO, PROGRESSÃO HISTÓRICA E JOGOS RELACIONADOS

É imprescindível afirmar, antes de tudo, que os jogos *Pokémon* nem sempre foram constituídos de maneira complexa, dada sua expectativa inicial, que orbitava em apenas quatro versões de um jogo independente. *Red* e *Green*, pioneiros, e suas versões complementares, *Blue* e *Yellow*, primeiramente lançados apenas no Japão, eram enfocadas na descoberta de criaturas para batalha, numa história razoavelmente superficial, com apenas uma sequência planejada parcialmente, que seria lançada apenas se estes fossem bem recebidos pelo público [4].

Além disso, no que diz respeito aos traços de seus jogos, é relevante mencionar que em *Pokémon* nunca houve a demarcação de um estilo visual totalmente definido, mas uma grande variedade de personagens, cenários e elementos com inúmeras características. Apesar disso, as marcas artísticas dos *videogames* são muito particulares, e são um fator que não pode ser ignorado [13]. Mesmo os gráficos mais simples dos jogos digitais antigos até as versões ditas mais “complexas e realistas”, desenvolvidas atualmente por ferramentas tecnológicas avançadas, trazem conteúdos que estimulam a memória afetiva e visual, e consequentemente, a jogabilidade de cada indivíduo.

Jogar inclui a completa experiência do jogo que as regras engendram. Esta experiência inclui não apenas a complexidade estratégica do jogo, mas também a experiência estética, psicológica, social e material: tudo o que acontece na mente e no corpo dos jogadores quando eles se submetem ao sistema de regras [13].

Estruturalmente, ressalta-se que nas suas primeiras gerações — como são denominadas as épocas que englobam um grande lançamento da empresa — mais especificamente da primeira à quarta, todas foram inspiradas em localidades do Japão: *Kanto*, baseada na região de Kanto; *Johto*, na região de Kansai; *Hoenn*, na região de Kyushu; *Sinnoh*, na região de Hokkaido.

De acordo com entrevistas [4] [24] realizadas com os representantes da desenvolvedora *Game Freak* e o presidente da *The Pokémon Company*, *Tsunekazu Ishihara*, publicadora dos jogos, haviam limitações em relação à arte dos jogos por causa dos *softwares*, tecnologias e equipes restritas para produção desses *videogames*. O crescimento da marca se deu a partir do momento em que passou de apenas jogo para produtos diversos, entre eles, cartas colecionáveis e o anime. A marca, graças a isso, se estendeu também para o público ocidental, em 1997. Atualmente, *Pokémon* é considerado um fenômeno midiático [5] que traçou rumos inéditos ao mercado de entretenimento, juntamente a outros nomes como *Pacman*, *Mario* e *Sonic*.

A. A Evolução do Processo Construtivo em Pokémon

Graficamente, a geração estreada, no console *Gameboy*, não dispunha da presença de cores em seu sistema e, portanto, devido à sua plataforma ainda muito limitante, não abrangia uma variedade significativa de detalhes (Fig. 1). Além disso, pouco se preocupava com a questão da construção de uma ambientação muito aprofundada, ou em uma narrativa bem estabelecida.

Segundo os desenvolvedores [4], *Kanto* foi a geração mais pontual na sua composição. Desse modo, é notável a presença de *designs* genéricos, nos quais os monstros cumpriam papéis básicos de componentes de um ecossistema ou de adversários comuns no estilo de jogos *RPGs* de turno, na intenção proposital de transmitir ao jogador a sensação do perigo de enfrentar criaturas desconhecidas, com o único objetivo de fazer capturas e batalhar.



Fig. 1. Tela de batalha dos jogos *Pokémon Red and Green Versions* [23].

Posteriormente, na segunda geração, *Johto*, através da evolução garantida da plataforma na qual se estabeleceu, o *Gameboy Color*, dispunha de mais detalhamentos visuais e de sistema, o que possibilitou a lapidação do método de *design* na franquia. Na mesma medida, exponencialmente, a terceira geração, no *Gameboy Advance* e, também, a quarta, que teve seu ápice no *Nintendo DS*, apresentaram melhorias graduais em gráficos, trilhando avanços, igualmente, em conteúdo.

Este último *console*, no entanto, garantia qualidades excepcionais não possíveis anteriormente. Elas abriram caminhos para uma ramificação na produção de *Pokémon*. Por meio da tela dupla (Fig. 2), houve a possibilidade de promover animações constantes nas cenas de batalha, em contraposição aos ícones estáticos dos lançamentos anteriores. Além delas, gráficos mais polidos, técnicas de *gameplay* mais estrategicamente maduras e amplitude nos *designs*, que poderiam expressar mais ação e alcançar maiores patamares de complexidade foram fatores cruciais, de acordo com Junichi Masuda [4], diretor dos jogos *Pokémon Black and White Versions*, que viriam em sequência como a quinta geração, em 2010, para se tornarem uma das experiências mais memoráveis para a franquia como um todo.

Ambas versões dos jogos tiveram, mais uma vez, seu alicerce no console da geração antecessora, o que ampliou

sua vida útil para *Pokémon*, mas, contudo, experimentou inovações e novos limites antes não pensados para essa saga.



Fig. 2. Telas de batalha dos jogos *Pokémon Black and White Versions* [22]

B. A Verdade e os Ideais: *Pokémon* em Unova

Exceder os pontos altos da geração anterior eram pensamentos chave dos produtores. Era necessário aludir a novos estágios de inovação, para que a tendência não fosse a de estagnação da franquia. Logo, além de animações complexas, que agregaram mais do que nunca personalidade e vibração aos monstros e treinadores, *Black and White Versions* podem ser considerados responsáveis pelo pioneirismo em se aventurar em terrenos mais desenvolvidos para *Pokémon*.

Entrevistados [4] [24], os desenvolvedores afirmaram que a expansão dos jogos com mais idiomas selecionáveis, assim como também a intenção de se romper conceitos pré-estabelecidos fixos sobre se jogar *Pokémon*, os motivaram a inovar técnicas e aspectos estéticos nas suas produções. Além disso, uma grande incitação para promover tais evoluções foi justamente manter a continuidade do público imerso nesse universo em querer permanecer nele, à medida que os anos se passassem, fazendo da empresa um ramo convidativo a todas as idades.

Como afirmou Junichi Masuda [4], diretor desses jogos, após o encerramento da quarta geração, houve uma sensação de desfecho por parte da equipe no que diz respeito à construção de *Pokémon* ao longo dos anos, dada a grandiosidade de seus elementos. Com isso, surgiu o impulso de expansão da jornada. Neste caso, o estabelecimento de um novo título para além de seus horizontes foi definido.

A cidade de Nova Iorque, assim, veio a se tornar *Unova*. Para tal, era almejada uma execução com estímulos mais fiéis à nova fronteira. Dessa maneira, foram feitos estudos e viagens com fins investigativos para os Estados Unidos, com visitas a universidades e museus, no objetivo de obtenção de dados para formação de bagagem teórica, histórica, científica e visual para que a região se espelhasse detalhadamente nas terras estadunidenses.

Pela primeira vez, portanto, um jogo da saga seria experimentado em culturas fora do Japão para a construção de mundo. Isso significou mudanças severas, a começar pela representatividade. Mais do que antes, personagens de etnias diversas foram contemplados e espaços reais foram adaptados a fim de retratar com mais fidelidade suas raízes inspiradoras. A parte baixa da ilha de Manhattan, por exemplo, se tornou *Castelia City* (Fig. 3) nos jogos. Curiosamente, *Unova*, na tradução original em japonês,

possui um nome diferente: *Isshou*. Tal nomenclatura faz alusão ao termo *isshurui* na língua japonesa, que significa “um tipo”, fazendo referência à região como um lugar de encontro, união e conexão de diversos povos e culturas do mundo, como Nova Iorque é na realidade.



Fig. 3. *Castelia City*, *Pokémon Black and White Versions* [4].

Porém, o que mais se destaca na quinta geração se traduz na sua montagem de enredo, extremamente bem conectada aos personagens da aventura introduzida nesses jogos. A partir da estreia de 155 *Pokémon* inéditos e desconexos aos anteriores — número equivalente apenas à primeira geração — houve a oportunidade de se construir ecossistemas independentes e fortemente referenciados à natureza norte-americana.

Ademais, em uma história inovadora à temática trabalhada pela marca até então, envolvendo-se em discussões sobre questões éticas de poder e domínio, verdade e ideais, *Black and White* foram revolucionários dentre todos os títulos da franquia. Não obstante, serviram de impulso para suas sequências em 2012, *Pokémon Black and White Versions 2*, que deram continuidade à jornada anterior, contextualizada alguns anos no futuro.

Por meio desse impulso, parecia ter se estabelecido uma fórmula para que os *videogames* seguintes seguissem, e tal atitude se tornou fato: representar com fidelidade as regiões do mundo *Pokémon* nas suas respectivas origens reais, bem como seu povo, cultura, costumes, lugares, fauna e flora. Nunca foi citado formalmente um molde aprofundado de como os *designers* produzem um *Pokémon* nem seus personagens, mas por meio de informações contidas em entrevistas, torna-se viável exercer especulações precisas.

É bastante notável que o processo edificador dos componentes dos jogos *Pokémon* são bastante estudados antes de serem estabelecidos e montados em seus elementos visuais atualmente. Posto isto, os títulos *Pokémon X and Y* (2013), *Pokémon Sun and Moon* (2016) e *Pokémon Sword and Shield* (2019) trilham seus respectivos caminhos utilizando-se desse método, mas além disso, dispunham de uma ferramenta nova e revolucionária na saga até então: a tridimensionalidade.

C. Do Pixel Art ao 3D

A transição de plataformas do *Nintendo DS* para o *Nintendo 3DS*, por meio dos jogos *Pokémon X and Y*, significou uma rota totalmente inovadora e promissora à franquia. A partir da construção de *Pokémon* nesse meio, com a possibilidade de tridimensionalizar (Fig. 4) os monstros introduzidos até então e introduzir novos com o mesmo método, mais do que antes, seria possível dá-los vida e autenticidade, de modo a enfatizar suas personalidades e individualidades por meio da animação, como nunca antes foi feito pela marca.



Fig. 4. Tela de batalha dos jogos *Pokémon X and Y* [11].

Expressões faciais e mudanças de humor, ações e reações, movimentos inéditos e caracterização de treinadores — com seleção de roupas diversas e inclusive possibilitando a seleção de mais etnias e estilos de cabelo para os protagonistas jogáveis — foram alguns dos avanços dessa progressão visual (Fig. 5). Além dos modelos terem sido construídos do zero para o 3D, muitos deixaram maiores impactos e puderam expressar melhor traços característicos, que pelos ícones de *pixel art* em 2D eram bastante inacessíveis, apesar da animação já muito aclamada nas versões antecessoras, *Black and White*.



Fig. 5. Progressão histórica de *Pokémon*, visual e graficamente [25].

Em relação à tendência deixada de exemplo por *Unova*, *Kalos*, a sexta geração, foi a representação da França no mundo *Pokémon*. Com ela, elementos culturais tais como vestimentas tradicionais, elementos idiomáticos nos diálogos, localizações, pontos turísticos — como por exemplo Paris, que se tornaria *Lumiose City*, “*The City of Light*” (Fig. 6) — e igualmente comidas, tradições típicas e, acima de tudo, traços ecológicos, folclóricos e mitológicos foram adaptados de maneira respeitosa, alusiva, fiel e visualmente nos jogos. Nestes, também, a temática trabalhada em sua construção de enredo não deixou suas inspirações de lado, abordando a beleza e evolução como centro de discurso.



Fig. 6. Ilustração de *Lumiose City*, *Pokémon X and Y* [21].

Seguindo a mesma tendência, a sétima geração trouxe também a introdução das ilhas havaianas transpostas como a região de *Alola* em *Pokémon Sun and Moon*. Nela, unidades culturais dos povos originais e a representatividade indígena é uma marca bastante presente. Tanto entidades quanto costumes e traços religiosos (Fig. 7) foram adaptados em seus personagens e enredo.

Ademais, na *Pokedex* [8] — o banco de dados oficial dos jogos, no qual informações específicas de cada espécime podem ser acessadas pelos jogadores —, a presença de atributos folclóricos, naturais e culturais do arquipélago enriqueceram a arquitetura dos jogos e a marca como um todo. Por exemplo, *Tapu Koko* (Fig. 8) e seus outros parceiros, os *Guardian Deities: Tapu Fini*, *Tapu Bulu* e *Tapu Lele*, os guardiões das ilhas da região — que representaram os quatro maiores deuses da cultura politeísta nativa havaiana — possuem em seus *designs* alguns detalhes pontuais. Sendo eles tanto estéticos, como pinturas corporais e adornos, quanto estruturais, com as tipagens elementais características, que são relevantes competitiva e estrategicamente para batalha nos jogos, estes se tornaram alguns dos *designs* mais complexos da franquia.



Fig. 7. Arte conceitual de Santuário dedicado a *Tapu Koko*, *Pokémon Sun and Moon* [14].



Fig. 8. Arte conceitual de *Tapu Koko*, *Pokémon Sun and Moon* [14].

Por conta disso, mais do que na geração anterior, a gradual presença cultural em ênfase na construção de mundo, história e *designs* estava em foco. Parecia-se tratar de uma questão fundamental a *Pokémon* abordar com fidelidade e respeito todo o aglomerado que envolve a localidade na qual seu jogo se espelha. Isso se tornou a maior essência, por fim, na sucessora de *Alola* na franquia, cronologicamente, com os lançamentos de *Pokémon Sword and Shield*, em 2019, para o console *Nintendo Switch*.

D. A Espada, o Escudo, a Armadura e a Coroa: *Pokémon em Galar*

Sendo a primeira região *Pokémon* a ser inaugurada na plataforma *Nintendo Switch*, *Galar* (Fig. 9), baseada no Reino Unido, fundamentalmente na Inglaterra, foi a ambientação apresentada na oitava e mais recente geração lançada de *Pokémon*, até o momento presente do desenvolvimento deste projeto acadêmico. Apesar de sua *Pokedex* [8] não ser extensa, como ocorreu nos jogos *Black and White*, pôde-se extrair dela que todos seus componentes, sem nenhuma exceção, são de fato inspirados em um ou múltiplos elementos ingleses, sejam eles culturais, ambientais, históricos ou antropológicos [19].



Fig. 9. Ilustração de *Galar*, *Pokémon Sword and Shield* [20].

Alguns dos *designs* de personagem mais característicos desses jogos são os da linha evolutiva de *Zigzagoon*, com suas evoluções *Linoone* e *Obstagoon* (Fig. 10). Ao carregar claramente a bagagem musical da banda britânica *Kiss* na sua composição visual, de modo bastante peculiar e inovador, seus elementos traduzem-se, também, como bastante importantes na função ecológica dessas espécies na região.

É importante ressaltar que estes não são *Pokémon* inéditos, com exceção de *Obstagoon*, mas sim, variantes regionais. Este conceito introduzido na geração anterior foi uma estratégia gerada pelos *designers* para que monstros de jogos anteriores retomassem destaque, mas que também, pudessem ser abordados com uma nova ideologia-base para seu conceito e agregar a eles embasamento mais completo. Do mesmo modo que a teoria Darwinista propõe [9], o ambiente exerce influência direta nos seres vivos,

induzindo-os a adaptação e seleção natural. Em *Galar*, tal mecânica faz jus ao seu teórico conterrâneo, de modo que todos os componentes da fauna regional sejam, portanto, inspirados por um ou diversos traços ingleses.



Fig. 10. *Zigzagoon*, *Linoone* e *Obstagoon*, *Pokémon de Galar* [8].

Em relação a seu modo história *in game*, absolutamente toda a jornada do protagonista jogável percorre uma trilha no objetivo de se tornar o novo campeão da Liga *Pokémon*, que faz referência direta a uma questão cultural extremamente popular da Inglaterra: o futebol. O evento esportivo, considerado o mais popular do mundo [10] e que teve seu nascimento na Grã Bretanha, foi substituído pela Liga em *Galar*. Tanto sua estrutura (Fig. 11) quanto seus líderes de ginásio (Fig. 12), que representam suas equipes como grandes astros esportivos, ilustram o evento como um todo em um grande espetáculo cultural de entretenimento ao povo da região, inclusive exibido televisivamente, com patrocinadores e marcas, como na realidade.



Fig. 11. Partida num estádio de batalha da Liga *Pokémon* em transmissão televisiva [18].



Fig. 12. Ilustração de batalha num estádio da Liga *Pokémon* [20].

Sword and Shield trouxeram, além disso, uma discussão ao seu enredo até então inovadora para os jogos: a questão

da mudança climática e ambiental. Tema principal gerado pelo antagonista, *Chairman Rose*, um grande empresário e regente do campeonato, que pretende, de acordo com seus pontos de vista pessoais, usar o poder e energia de um monstro lendário para gerar energia ilimitada para a região e seu povo, mesmo que isso custe a culminação de uma catástrofe e desequilíbrio ambiental. Essa abordagem faz-se muito hodierna, tendo-se em mente todas as discussões colocadas em pauta por grandes organizações e acordos políticos mundiais sobre o aquecimento global, desmatamento, poluição e suas consequências para a humanidade.

Em relação a tal inovação da franquia, é possível extrair, mais uma vez, a visão cultural em destaque, mas além disso, a possibilidade informativa, uma vez que *Pokémon* utilizou-se de pautas populares para construção de veracidade em sua fundação. A partir disso, demonstra-se, portanto, por parte dos desenvolvedores para com seus produtos finais, uma preocupação em transpor a realidade e também seus problemas a seu público, consequentemente, seus jogadores e consumidores, com meios lúdicos de propor, por meio da jogabilidade, fagulhas de conscientização a fins educativos.

A sensação de se experimentar uma nova realidade é um exercício de escapismo do mundo real, mas não é por isso que ele deva ser desconexo do mesmo. Apesar de haverem diversos tipos de estímulos e métodos que promovem a imersão do jogador, todos são afetados de uma maneira muito particular. Fazer dessa percepção quase onírica uma intervenção torna-se bastante necessária, na medida que a transportação lúdica para o mundo de infinitas possibilidades que os *videogames* nos oferecem resultem em frutos, sejam estes despreziosos ou não. Com isso, o jogador pode se descontrair, mas também, se inspirar.

III. METODOLOGIA

Tendo de fundamento a construção da franquia e suas produções, descrita anteriormente, colocou-se em prática o estudo de análise de personagem e construção de mundo de *Pokémon*, para traçar, de modo eficaz, meios de se incorporar a cultura no processo de confecção de jogos digitais, a fins imersíveis e informativos.

Este artigo propõe que o *design* de personagens e construção de mundo em jogos, quando estruturalmente bem conceituados e contextualizados, transmitem sentimento e perpetuam informação, uma das qualidades mais fundamentais da habilidade de um *videogame*, dado que por meio de uma emoção ou estímulo, uma pessoa é guiada à ação.

Para tanto, no primeiro momento de pesquisa, foi realizado um levantamento de dados bibliográficos e informativos acerca dos processos criativos por trás dos lançamentos de *Pokémon*, objeto da análise investigativa, em mídias instrutivas digitais. Em maior evidência, foram utilizados exemplos retirados dos jogos *Pokémon Sword and Shield* bem como dados oficiais de seus desenvolvimentos, e aplicou-se conceitos relevantes abordados por Katherine Isbister [1] em sua obra, que aborda discussões e visões acerca da psicologia em acervos

culturais em *videogames*. Além destes, o projeto acadêmico de Oliveira, Germoliato, da Luz e Ferreira [12], no que diz respeito de jogos digitais como preservadores culturais foi abordado.

Adicionalmente a tais contribuições, uma consulta foi realizada e publicada nas plataformas *Instagram*, *Twitter*, *Discord* e em fóruns de discussão de fãs de *Pokémon*, com o intuito de coleta de posicionamentos acerca das concepções do público com relação aos jogos, relativamente aos temas “*design* de personagem” e “construção de mundo”.

Por fim, foi trabalhado um resumo, segundo os conceitos e dados dos trabalhos relacionados, e foi traçada uma identificação de aspectos funcionais por meio da evolução dos jogos na medida em que a capacidade dos seus *consoles* portadores evoluíam, bem como as necessidades e atualidades de seu público.

IV. CONCEITOS TEÓRICOS

Ao longo do tempo, um povo é moldado pela sua própria cultura, e do mesmo modo, ele a molda [1]. Conforme os progressos científicos e as mudanças na visão de mundo e deste para com o indivíduo, suas necessidades e adaptações fomentam novas ideias, e talvez mais essencialmente, a reversão deles; o que antes era estabelecido como padrão pode ser contemplado como retrógrado ou preconceituoso em questão de poucos anos. Esse processo pode ser, inúmeras vezes, contribuído pelo intercâmbio entre culturas [1]. Nesse âmbito, é inegável a necessidade de que a representatividade seja cada vez mais contemplada nos meios de mídia popular hodierna, o que abrange também os *videogames*.

Dados os parâmetros graduais e multiplicativos da tecnologia nas áreas do conhecimento, visto a expansão exponencial da disseminação e acesso à informação, igualmente, este campo da arte digital tem se tornado, ademais, um meio de veicular informação e cultura. Por exemplo, não apenas como reparação histórica, mas também como uma característica essencial para o espelhamento fiel da realidade nessa mídia, personagens de etnias, orientações sexuais e identidade de gênero distintas devem ser e tem sido colocados com papéis mais relevantes e de protagonismo, com participação importante em jogos digitais.

Dentro de um jogo, podemos registrar sons, imagens, diálogos, metodologias etc, propiciando um ambiente adequado para que o jogador entre em contato com o material e o absorva em sua plenitude, gerando assim, uma experiência mais completa e enriquecedora, de forma a evitar ruídos na transmissão da informação e fazendo com que o processo de aprendizagem seja mais prazeroso [12].

Do mesmo modo, a representatividade cultural é igualmente almejada. A execução recente dos desenvolvedores de *Pokémon* traduz muito bem a proposta explicada por Isbister em sua obra [1]. É preciso olhar além dos amplos estereótipos dos mercados e localidades. Obter uma compreensão mais profunda de como as

complexidades que compõem a sociedade podem influenciar as respostas dos jogadores, que não respondem a um perfil único de personalidade, e isso simboliza uma atitude determinante para criar personagens que transcendam sua própria cultura.

Geralmente, no processo de desenvolvimento de um jogo digital complexo, as referências culturais nos *designs* contemplados são reduzidos a escalas mais redundantes, como cita Isbister [1]. Alguns aspectos se estendem além de regionalidades e subculturas, e podem facilmente ser entendidos como características universais, comuns a diversos povos. Posto isto, é possível extrair, por meio de exemplos nos jogos da franquia, tentativas bem sucedidas de difusão de traços culturais em seus *designs* e construção de mundo como um todo, sem se render ao embasamento redundante.

Nesse espectro, relacionando-se à intenção de investigar essa ocorrência na linha de jogos principais de *Pokémon*, objeto de análise deste projeto, uma pesquisa foi desenvolvida pelo autor, por meio da coleta de dados garantidos por enquetes e questionários, publicados em meios sociais digitais relacionados ao grupo-alvo consumidor da companhia. Dentro dos itens questionados, foram colocadas em destaque as seguintes pautas: representatividade, criatividade, *design* de personagem e construção de mundo em *Pokémon*, comparando-se as gerações 1 à 4 em relação às gerações 5 à 8, conforme a ordem cronológica de lançamentos.

A. Análise de Dados da Pesquisa

A pesquisa *Questionary about Pokémon Designs and Game Worldbuilding* [17], desenvolvida pelo autor, foi divulgada nas plataformas *Twitter*, *Instagram* e *Discord*, para indivíduos de diversas nacionalidades ao redor do mundo, enquadrando-se entre todas as idades, dedicada especialmente para fãs e conhecedores da franquia em destaque.

Primeiramente, acerca dos títulos favoritos de cada participante (Fig. 13), os dados coletados revelam que dentre os 139 respondentes, 47 afirmaram que *Pokémon Black and White Versions* e *Pokémon Black and White Versions 2*, a quinta geração, são seus jogos favoritos da franquia, o que corresponde a 33,8% do total, cerca de um terço. Unidos aos títulos que representam as gerações 5 à 8 de lançamentos, estes somam 104 pessoas, 74,9% de todo o favoritismo.

Which of these Pokémon main-series games is your favorite?

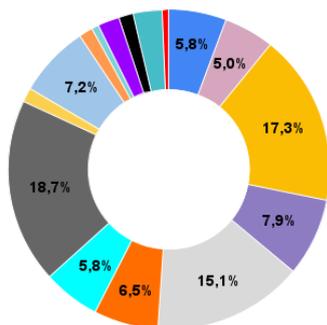


Fig. 13. Gráfico retirado da pesquisa desenvolvida pelo autor. “Qual desses jogos *Pokémon* da saga principal é o seu favorito?” [17].

Ademais, sobre a profundidade nos *designs* de personagens, tendo-se as regiões 1 à 4 e 5 à 8 colocadas em dois grupos distintos, 114 respondentes (82%) afirmam que delas, as mais recentes são mais bem embasadas culturalmente. Acerca dos monstros em particular, 107 respondentes (77%) afirmaram que os *Poket Monsters* são uma combinação equilibrada de criaturas amigáveis para com as quais pode-se formar laços afetivos e, também, seres complexos para treinar e batalhar.

Além disso, questionados sobre o ponto principal para que uma *design* de personagem ou construção de mundo nos jogos *Pokémon* sejam eficientes e agradáveis, 88 (63,3%) dos participantes concordaram que é fundamental que sejam inspirados por múltiplos elementos conceituais — cultura, folclore, natureza e locações, especificamente.

Em relação ao fator que cada participante considera ser o mais relevante para um jogo *Pokémon*, a enquete expõe que os *designs* dos monstros e a construção de mundo — locais, paisagens, inspirações e áreas de exploração — são os mais relevantes.

Por fim, de acordo com as respostas por extenso dos envolvidos na coleta de dados, foi revelado que os itens mais mencionados são:

- Aprofundamento conceitual, no quesito embasamento cultural múltiplo e bagagem ideológica nos *designs* e construção de mundo, é um importante elemento;
- Fuga do relativismo e valorização da individualidade — para fins representativos pontuais e evasão de generalismos nos conceitos — contribuíram para melhor adesão de novos fãs para a saga de jogos;
- Adaptação ao público e ao contexto temporal no qual ele se insere, por meio de estilização de elementos, diversificação de estruturas e representatividade — racial, cultural, folclórica e ambiental, principalmente — com abordagem mais complexa, ao passo que se torna mais simplista visualmente;
- Tentativa de evitar a colocação de itens abundantes que não tendem a acrescentar simbolismos ou importância maior a personagens, locações e enredo tornaram a experiência de se jogar *Pokémon* uma jornada de conhecimento, para além do entretenimento.

Nesse âmbito, é notória a existência de uma preocupação do público consumidor de *Pokémon* para com aquilo que se pretende adquirir no conglomerado componente dos seus jogos digitais. A demanda e percepção de que os aspectos componentes dessas obras de entretenimento representam mais do que a simples experiência de jogabilidade simboliza uma visão madura e consciente, transparecendo, com isso, que o processo de evolução dessa saga ao longo dos anos foi eficientemente recebido e, portanto, do mesmo modo, almejado para futuras novas aquisições.

B. Transposição cultural: Análise da Identidade Visual, Design de Personagem e Construção de Mundo

Após os dados da pesquisa, a análise foi direcionada. No geral, as regiões *Pokémon* variam muito entre si. A partir de um ponto de vista não japonês, *Kanto*, *Johto*, *Hoenn* e *Sinnoh* não são de todo estereotipadas, apesar de menos culturalmente aprofundadas, dado o início e estabelecimento da franquia. Por exemplo, os três lagos de *Sinnoh* (quarta geração) nos jogos *Pokémon Diamond and Pearl Versions* são baseados em lagos reais de Hokkaido, no Japão, mas por terem um propósito no enredo e história nos jogos, não estão lá como referência cultural, apenas estética e alusiva. A abordagem mais recente, no entanto, tenta adaptar fielmente por inteiro a mistura de elementos da realidade com a fictícia, inserindo-os à narrativa.

Unova, por sua vez, apesar de representar Nova Iorque, é mais abrangente — no sentido de que se inspira também em outras partes do mundo em seus *designs*. A partir desse movimento, constituiu-se o foco cultural: em *Kalos*, *Alola* e *Galar* — que é muito rígida no fato de ser baseada no Reino Unido — em que quase tudo é uma referência real, há a ligação direta do jogador e sua memória afetiva ou informativa com a experiência de jogar.

Também, é importante notar como *Unova* foi a primeira região não baseada no Japão, o que pode ser o motivo de sua abordagem mais diversificada, em contraparte de *Galar*, a última lançada até o momento, depois de três regiões de inspiração principal não japonesa. Contudo, não necessariamente uma é melhor que a outra, pois ambas têm propostas e contextos temporais e intencionais diferentes.

Evidentemente, as gerações mais novas estão sendo feitas com maior consideração a aspectos como temas, além de mais de duas décadas de experiência com *design* de personagens e mudanças no estilo de arte. Especialmente na primeira geração, muitos *designs* de *Pokémon* parecem simplórios, embora isso seja puramente resultado dos desenvolvedores aprendendo a estabelecer as convenções da franquia que estavam construindo, juntamente com uma expectativa de sucesso muito menor do que eles realmente experimentaram.

Ao longo dos anos, e da conseqüente ocidentalização da franquia, com adesão simbólica e fixação cultural denotativa dos *Pokémon* como os “monstros de bolso” pelo público mundial, adaptações foram realizadas na forma de desenvolver visualmente os *designs*. É possível notar, com bastante evidência, fomentando-se pela pesquisa [17], uma postura voltada ao estilo *cartoon* nos *designs* mais recentes, para se adaptarem ao público infantil, em tentativa de alavancarem a conexão por meio da simplicidade e, também, intenção comercial de produtos.

Traços fundamentais como os olhos, por serem expressivos e comunicadores, partes essenciais na animação de personagens complexos, como pontua Richard Williams [6], sofreram algumas das maiores mudanças e diversificações ao longo dos anos nesses *videogames*. Os característicos “olhos bravos” e triangulares (Fig. 14) — que se faziam bastante presentes em grande parte da produção de entretenimento japonês em animes dos anos 1990 e 2000 — nas primeiras gerações passaram a ser adaptadas a formatos mais circulares e variados. Além

deles, também, houve o arredondamento dos corpos dos *Pokémon* em geral e a utilização de menos pontas, espinhos, chifres e marcas nos *designs*.



Fig. 14. *Pokémon* com características semelhantes em suas respectivas regiões, lado a lado. A coluna da esquerda contém exemplos das gerações 1 à 3, já a coluna da direita contém exemplares das gerações 6 à 8 [8].

Pode-se interpretar, desse modo, que tais itens tornaram os *designs* recentes mais atraentes e menos saturados em informação visual, sem, no entanto, deixar de transmitir o mesmo nível de atribuição emocional, explorando, ainda assim, patamares igualmente elevados em profundidade e personalidade. Conforme apontado por Scott Rogers [7], os formatos trabalhados em personagens estão diretamente ligados à sensação que se quer transmitir a partir deles. Elementos redondos, conforme ele, fazem dos personagens mais amigáveis, encantadores e convidativos.

Considera-se, com isso, que possivelmente houve a tentativa de retrabalhar a ideia geral dos *Pokémon*, de modo a atribuí-los uma ressignificação e adaptá-los às demandas de seu público atual, para atrair mais indivíduos a conhecê-los. Essa particularidade é bastante notória a exemplo do nicho ecológico de aves no decorrer do tempo da franquia em seus jogos, a partir da simplificação dos seus representantes e também, seu arredondamento (Fig. 15). Novamente, os excessos de pontas, que aludem a perigo e intimidação, quase nunca estão em evidência.



Fig. 15. Pássaros regionais em *Pokémon*, da esquerda superior à direita inferior, gerações 1 à 8 [8].

Antes, questões estilísticas eram pouco aprofundadas e valorizadas. O conceito visual geral ainda se traduzia na necessidade explícita de transmissão, dada a sua função na jogabilidade do personagem no meio ao qual se insere o jogador. Pela perspectiva dos desenvolvedores, para quem joga, não havia nenhuma outra necessidade além de fazer-se interpretar a criatura encontrada como inimigo ou potencial parceiro de aventura. Portanto, além da função dos *Pokémon* na aventura e enredo do espectador-jogador e seu papel ecológico no ambiente, há, igualmente e de modo equivalentemente proporcional, a bagagem cultural em *designs* mais atuais.

De exemplo a essa gradual adaptação, compara-se os *designs* de dois *Pokémon*: Manectric e Boltund, da terceira e oitava gerações, introduzidos nos jogos *Pokémon Ruby and Sapphire Versions*, em 2003, e *Pokémon Sword and Shield*, em 2019, respectivamente (Fig. 16). Ambos pertencem a categorias semelhantes no aspecto função ecológica em seus ambientes, sendo eles cachorros elétricos. No entanto, é evidente a adaptação da abordagem estilística dos *designers* no que diz respeito à execução visual. Utilizando-se suas poses, primeiramente, a dinâmica de ambas as artes oficiais são bastante opostas, e se expressam muito individual e explicitamente.



Fig. 16. *Manectric* e *Boltund*, respectivamente [8].

De acordo com a entrada da *Pokedex* [8], Boltund, tanto em nome, pelo termo derivado de “hound” (cão de caça, na língua inglesa), quanto em dados oficiais de sua personalidade ativa, veloz e enérgica, faz referência direta a inúmeras raças caninas nativas britânicas. Com isso, pode-se propor, mais uma vez, a iniciativa de transportar elementos da realidade para dentro da franquia em seus jogos, como método catalizador de complexidade, veracidade e expansão cultural ao público.

Em relação à construção de mundo, é fato que a busca por instrumentar os jogos com mais fidelidade à localização das regiões nas quais são inspirados tem se tornado uma demanda estilística. Em entrevistas [18] [19] [24], mesmo sendo extremamente reservados em divulgar seus processos criativos, questionados sobre o processo de confecção de *Pokémon Sword and Shield*, Shigeru Ohmori, James Turner e Ken Sugimori, *designers* e ilustradores da empresa *Game Freak*, divulgaram e afirmaram que a transposição de aspectos ingleses aos jogos fazem parte da maior essência de *Galar* (Fig. 17). James Turner, o primeiro diretor inglês de um jogo *Pokémon* da saga principal, revelou que traduzir a beleza, natureza e cultura do Reino Unido aos jogos, por intermédio da visão de um inglês, simbolizam muito uma maneira de se exercer a

representatividade, ao passo que se constitui entretenimento com respeito e familiaridade.



Fig. 17. Ilustração conceitual feita pelo *designer* James Turner. Ela visa capturar algumas das sensações e cores de um ambiente rural comum no Reino Unido [18].

Desde os rebanhos de ovelhas nas vilas mais tradicionais, até elementos arquitetônicos, como cidades e marcos histórico-culturais, eventos esportivos, tópicos musicais, sociais, naturais e crenças populares serviram de material para a formatação da oitava geração. A coleta desses recursos para inspirar a ambientação e a construção de mundo para as duas versões lançadas em 2019 e suas complementares *DLC's* (conteúdos baixáveis) *Isle of Armor* e *Crown Tundra*, em 2020, já tinham sido estudados e colocados em desenvolvimento desde bem antes dos primeiros anúncios dos jogos (visto que a companhia trabalha com múltiplos projetos simultaneamente). Com bastante critério, pode-se deduzir que os desenvolvedores dissecaram a fundo suas fontes, a fim de costurar visualmente uma obra íntegra.

Com isso, observar o impacto dessa trilha, desde os mínimos detalhes e traços que compõem o mundo no qual o jogador será imerso, demonstra uma grande responsabilidade. Para além da representatividade cultural, isso é reflexo de uma abordagem catalizadora de experiências. Dentre as diversas mobilizações sinestésicas que constituem a jogabilidade, o reconhecimento do que é intimamente familiar para se formar um conceito ou ideia novos propõe não apenas veracidade e magnitude à imersão, mas também estimula a compreensibilidade do mundo proposto e do real.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do momento em que o embasamento crítico se une ao criativo, a resultante pode ser altamente frutífera. As extensas teias existentes nas diversas áreas de conhecimento humano, que podem ser exploradas de base para *design* de personagens, possuem potencial de entreter com qualidade, mas acima disso, informar e inspirar igualmente.

Independentemente das alternativas estéticas ou das técnicas que são recorridas em prática, quando a arte de um jogo busca representar melhor a proposta de um *videogame* e compreender o jogador em sua contextualização, sua construção de mundo, narrativa ou temática, ele pode ser bem ilustrado quando seus elementos são constituídos em fundamentos complexos. Isto aumenta a probabilidade de que um indivíduo desempenhe um papel relevante no jogo,

dado um ambiente ficcional, por mais modesto que ele seja; a experiência subjetiva se torna uma área de mobilização emocional.

Dada a relevância de um patrimônio e a importância e necessidade de sua preservação e progressão, seus registros em jogos digitais constituem-se como forma de protegê-los, à medida que negligenciar sua conservação coloca em risco a identidade e a história de um povo. Em face a um mundo tecnologicamente conectado e em constante desenvolvimento, colocar em destaque aspectos de culturas populares e tradicionais por meio de *videogames*, que podem ser considerados veículos complexos de comunicação, entretenimento e disseminação informativa, hoje é uma maneira de se garantir sua continuidade e evolução da diversidade sociocultural. Tais processos, com isso, contribuem para um mundo mais plural.

Por fim, considerando o enorme investimento que os fãs fazem na franquia *Pokémon* de maneira financeira, temporal e emocional, e, de forma mais geral, sua participação na mídia global, é possível tratar seus consumidores como uma "comunidade em aprendizado". Ou seja, *Pokémon* incentiva a reflexão sobre a forma como representamos, engajamos e concebemos a natureza e a cultura material e imaterial. Ele fornece uma maneira de relacionar-se com o mundo, lúdica e indiretamente, fomentando a intenção de promover resultados com apelo direto. Os *Pokémon* tornam-se, assim, uma via de explorar formas de interagir com si próprio e com a realidade, bem como refletir acerca de interações físicas, representativas, individuais e coletivas.

REFERÊNCIAS

- [1] I. Katherine, *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*, Estados Unidos: Elsevier Inc., 2006.
- [2] C. Lupa, "Pokémon é a franquia mais lucrativa do mundo." *Tec Mundo*. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/145403-pokemon-franquia-lucrativa-mundo.htm>. (Acesso em: 24 de fevereiro de 2022).
- [3] D. Guilherme, "Mário, Pokémon: As franquias mais lucrativas da indústria." *The Enemy*. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/retro/mario-pokemon-franquias-lucrativas-rankeado#item-list-1>. (Acesso em: 15 de janeiro de 2022).
- [4] I. Satoru, "Pokémon Black and Pokémon White Versions Interview." *Iwata Asks Nintendo*. Disponível em: <https://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/ds/pokemon-black-white/0/0>. (Acesso em: 13 de maio de 2022).
- [5] D. Breno, "Pokémon 25 anos: como surgiu uma das maiores franquias de jogos da história." *Globo Esporte*. Disponível em: <https://interativos.ge.globo.com/esports/materia/pokemon-25-anos-como-surgiu-uma-das-maiores-franquias-de-jogos-da-historia>. (Acesso em 26 de maio de 2022).
- [6] W. Richard, *The Animator's Survival Kit*, Estados Unidos: Faber & Faber Limited., 2009.
- [7] R. Scott, *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, Estados Unidos: John Wiley and Sons, Ltd., 2014.
- [8] C. Pokémon, "Pokédex." *The Official Pokémon Website*. Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. (Acesso em: 5 de fevereiro de 2022).
- [9] D. Charles, *A Origem das Espécies*, Brasil: Martin Claret, 2014.
- [10] "Esportes mais populares do mundo: Futebol, cricket e hóquei de campo estão no ranking mundial entre os mais conhecidos." *Guia Estudo*. Disponível em: <https://www.guiaestudo.com.br/esportes-mais-populares-do-mundo>. (Acesso em: 25 de março de 2022).
- [11] "National Pokédex." *Serebii.net*. Disponível em: <https://www.serebii.net/pokemon/nationalpokedex.shtml>. (Acesso em 3 de junho de 2022).
- [12] G. Oliveira, M. Germoliato, A. da Luz, N Ferreira, *A utilização de jogos como forma de preservação do patrimônio cultural imaterial. Proceedings of SBGames, 2019*. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/ArtesDesignFull/198441.pdf>. (Acesso em 13 de dezembro de 2021).
- [13] H. Santos, "A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame. Tese (Doutorado em Comunicação) - USP. São Paulo, 2010.
- [14] *Pokémon Sun & Pokémon Moon: The Alola Region Artworks*. Japão: Nintendo, Creatures Inc., GAME FREAK Inc., 2017.
- [15] S. Lee, *Character Development and Storytelling for Games*. Estados Unidos: Thomson Course Technology, 2004.
- [16] L. Josiah, K. Chris, *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Estados Unidos: Elsevier Inc., 2011.
- [17] C. João Pedro, *Questionary about Pokémon Designs and Game Worldbuilding*. Brasil: Google Forms, 2022. Disponível em: <https://forms.gle/qyTseEK2wj218nQS6>. (Acesso em: 15 de junho de 2022).
- [18] S. Brian, "Exclusive Pokémon Sword and Shield Concept Art Gallery". *Game Informer*. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/gallery/2019/10/04/exclusive-pokemon-sword-and-shield-concept-art-gallery>. (Acesso em: 2 de fevereiro de 2022).
- [19] S. Alex, "Exclusive: Behind the Inspiration of Pokémon Sword and Shield's Galar Region". *Game Informer*. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/exclusive-video/2019/10/11/exclusive-behind-the-inspiration-of-pokemon-sword-and-shields-galar>. (Acesso em: 2 de fevereiro de 2022).
- [20] "Galar" *Bulbapedia.net*. Disponível em: <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Galar>. (Acesso em 22 de junho de 2022).
- [21] "Lumiose City." *Poké Centro*. Disponível em: https://pokecentroinfo.blogspot.com/2014/01/lumiose-city_1.html?m=1. (Acesso em 22 de junho de 2022).
- [22] "Pokémon White Version." *LaunchBox Games Database*. Disponível em: <https://gamesdb.launchbox-app.com/games/images/2249>. (Acesso em 22 de junho de 2022).
- [23] "Pokémon, Tetris e mais: relembre os melhores jogos do Game Boy." *TechTudo*. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/01/pokemon-tetris-e-mais-relembre-os-melhores-jogos-do-game-boy.ghtml>. (Acesso em 22 de junho de 2022).
- [24] "A história dos bastidores da próxima evolução de Pokémon." *Game Informer*. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/feature/2019/11/13/going-big>. (Acesso em 24 de junho de 2022).
- [25] "Top 9 - Curiosidades dos Jogos." *Pokémon Blast News*. Disponível em: <https://www.poke-blast-news.net/2017/05/top-9-curiosidades-dos-jogos.html>. (Acesso em 1 de julho de 2022).