

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

João Pedro M. Cunha¹, Rosilane R. da Mota¹

¹Departamento de Fotografia e Cinema – Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

31.270-901 – Belo Horizonte – MG – Brasil

jpmc1314@gmail.com, rosilane@ufmg.br

Abstract. *Representativeness enhances the success of an entertainment production. The imaginary depth in character designs and worldbuilding in videogames can encompass an enriching creative foundation, and for that, examples extracted from games belonging to the Pokémon franchise were emphasized as research resources. Through this brief study, it is demonstrated how cultural, folkloric, historical and ecological influences, when combined, develop ideological projection, disseminate information and compose a collection of positive experiences in gameplay, as well as inspire relevance for the projection of new games and training of professionals.*

Keywords— *Videogame, Pokémon, Character Design, Worldbuilding, Cultural Representativeness.*

Resumo. *A representatividade potencializa o sucesso de uma produção de entretenimento. 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.*

1. 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 (2006), 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. Sempre se reinventando e superando os próprios números de vendas com o lançamento de novos títulos, sua progressão histórica, desde os primeiros lançamentos em 1996, com *Pokémon Red and Green Versions*, torna evidente o sucesso exponencial dessa empresa transmidiática como uma das mais rentáveis do mundo.

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 (2006) 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, 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.

2. Conceitos Teóricos

Ao longo do tempo, um povo é moldado pela sua própria cultura, e do mesmo modo, ele a molda [Isbister 2006]. 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. 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.

Do mesmo modo, a representatividade cultural é igualmente almejada. A execução recente dos desenvolvedores de *Pokémon* traduz muito bem a proposta explicada por Isbister (2006) em sua obra. 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 [Isbister 2006]. Alguns aspectos se estendem além de regionalidades e subculturas, e podem facilmente ser entendidos como características universais, comuns a diversos povos.

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.

2.1. Análise de Dados da Pesquisa

A pesquisa *Questionary about Pokémon Designs and Game Worldbuilding* [Cunha 2022], 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, os dados coletados revelam que dentre os 139 respondentes, 47 afirmaram que *Pokémon Black and White Versions* (2010) e *Pokémon Black and White Versions 2* (2012), 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. 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 um *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 enquête expõe que os *designs* dos monstros e a construção de mundo — locais, paisagens, inspirações e áreas de exploração — são os mais relevantes.

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.

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

Ao longo dos anos, adaptações foram realizadas na forma de desenvolver visualmente os *designs*. É possível notar, com bastante evidência, fomentando-se pela pesquisa [Cunha 2022], uma postura voltada ao estilo *cartoon* nos *Pokémon* mais recentes, para se adaptarem ao público infantil, em tentativa de alavancarem a conexão por meio da simplicidade e, também, intenção comercial de produtos, além da concepção com mais camadas. Considera-se, com isso, que possivelmente houve a tentativa de retrabalhar a ideia geral dos personagens, de modo a atribuí-los uma ressignificação e adaptá-los às demandas de seu público atual, para atrair mais indivíduos a conhecê-los.

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 [Shea 2019] [Stadnik 2019], 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 culturais aos jogos da oitava geração dos jogos *Pokémon*, baseada na Inglaterra, fazem parte de sua maior essência. James Turner, o primeiro diretor inglês de um jogo *Pokémon* da saga principal, revelou que a tradução da 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. Com bastante critério, pode-se deduzir, portanto, que os desenvolvedores dissecaram a fundo suas fontes, a fim de costurar visualmente uma obra íntegra, dispondo-se do amplo acervo cultural disponível.

3. 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

- Cunha, J. P. (2022) "Questionary about Pokémon Designs and Game Worldbuilding", <https://forms.gle/qyTseEK2wj218nQS6>, outubro. Google Forms.
- Isbister, K. (2006). "Better Game Characters by Design: A Psychological Approach", Estados Unidos, Elsevier Inc.
- Shea, B. (2019) "Exclusive Pokémon Sword and Shield Concept Art Gallery", <https://www.gameinformer.com/gallery/2019/10/04/exclusive-pokemon-sword-and-shield-concept-art-gallery>, outubro. Game Informer.
- Stadnik, A. (2019) "Exclusive: Behind the Inspiration of Pokémon Sword and Shield's Galar Region", <https://www.gameinformer.com/exclusive-video/2019/10/11/exclusive-behind-the-inspiration-of-pokemon-sword-and-shields-galar>, outubro. Game Informer.