

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN  
BACHARELADO EM MODA

Fillipe De Souza Montes

**Moda, ergonomia e modelagem na criação de figurinos de jogos digitais visando sua  
materialização**

JUIZ DE FORA  
2021

Fillipe De Souza Montes

**Moda, ergonomia e modelagem na criação de figurinos de jogos visando sua  
materialização**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Instituto de Artes e Design da Universidade  
Federal de Juiz de Fora, como requisito  
parcial à obtenção do título de bacharel em  
Moda.

Orientadora: Prof. Ma. Débora Pinguello Morgado

Juiz de Fora

2021

Fillipe De Souza Montes

**Moda, ergonomia e modelagem na criação de figurinos de jogos visando sua  
materialização**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Instituto de Artes e Design da Universidade  
Federal de Juiz de Fora, como requisito  
parcial à obtenção do título de bacharel em  
Moda.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

---

Ma. Débora Pinguello Morgado – Orientadora  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Dr. Javer Wilson Volpini  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Dr. Igor de Oliveira Knop  
Universidade Federal de Juiz de Fora

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha Tia Lenita, por ter sempre me apoiado e me ensinado muito do que sei hoje, depois à Profa. Ma. Débora, por aceitar orientar este trabalho de tão bom grado e com entusiasmo, tornando-o possível e deixando-o maravilhoso, e também à indústria de jogos, principalmente à *Square Enix*, por fazer personagens malfeitos e sem noção, o que inspirou este trabalho e possivelmente abriu um novo campo de estudo interligando a moda e os jogos digitais, depois ao governo do Brasil, pelas universidades públicas e por todos os que lutaram para mantê-la acessível democratizando o conhecimento.

Agradeço também à banca examinadora, o prof. Dr. Javer e o prof. Dr. Igor, por estarem dispostos a ler sobre um assunto novo e a contribuir com a minha formação, também a minha família e amigos, e por fim agradeço ao *Prince Mamemon*, do jogo *Digimon World 2* pela técnica *Smiley Warhead*, a melhor técnica de todos os *digimons* já feitos, por permitir que eu zerasse esse jogo incontáveis vezes enquanto escrevia esse TCC.

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo inserir os conhecimentos do campo da moda e da ergonomia do vestuário na produção de figurino para jogos, bem como auxiliar a materialização desses figurinos por parte dos jogadores na prática do *cosplay*. Para isso, buscou-se discutir, a princípio, o mundo dos jogos e analisar seus modelos de monetização para entender como o figurino afeta seu sucesso e sua capitalização. Assim, foi analisada a franquia *Mortal Kombat*, o jogo *World of Warcraft* e, mais afundo, o jogo *Tactics Ogre: Let us Cling Together (PSP Remake)* que apresentam casos relevantes para a proposta de estudo deste trabalho. A partir desses jogos, foram observadas as formas de abordagem dos figurinos em jogos, o que possibilitou uma discussão acerca de seus usos dentro e fora dos jogos, bem como de sua ergonomia em relação à verossimilhança. Por meio das análises e do estudo do figurino da personagem Sherri, do jogo *Tactics Ogre: Let us Cling Together (PSP Remake)*, foi realizada uma proposta de reformulação de seu figurino, o que foi feito a partir de ilustração digital, melhorando os aspectos ergonômicos do vestuário visando à sua materialização pelo jogador na prática do *cosplay*.

**Palavras-chave:** Figurino de jogos. Ergonomia do Vestuário. *Cosplay*.

## ABSTRACT

This paper has as goal to introduce fashion and ergonomics knowledge in the design of in-game costumes and help players and others to materialize those costumes through cosplay. So, we discuss the synthetic worlds of video games to analyze their monetization model and how the costumes they sell affect their profit. To do so we analyze the *Mortal Kombat* franchise, the game *World of Warfract*, and in details the game *Tactics Ogre: Let us Cling Together* that shows very interesting cases to this work. From those games we observe what was the relation of them with the costume of their character, what enable a discussion of how the players of video games see the in-game costumes and their relation ergonomics-verisimilitude. Through the analyzes and the study of Shrii's costume, from the game *Tactics Ogre: Let us Cling Together*, we make a proposal to reformulate her costume, applying the concepts of ergonomics, that was presented by an digital illustration, aiming its materialization through *cosplay*.

**Keywords:** In-game Costume. Clothing Ergonomics. Cosplay.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tela de Seleção de personagem do jogo <i>Bordelands 2</i> - personagem <i>Salvador</i> .....	17
Figura 2 – Criação de personagem do jogo <i>Black Desert Online</i> .....	18
Figura 3 – <i>Skins</i> com a temática <b>Curtindo o verão</b> do jogo <i>League of Legends</i> .....	20
Figura 4 – Personagem <i>Darius</i> , figurino original do jogo <i>League of Legends</i> .....	20
Figura 5 – Personagem <i>Darius</i> , <i>skin</i> Deus-Rei do jogo <i>League of Legends</i> .....	21
Figura 6 – Tier 12 da classe Paladino com temática de <b>Terras do Fogo</b> .....	22
Figura 7 – Montaria <i>Garrachamas de Alysrazor</i> com temática das <b>Terras do Fogo</b> .....	22
Figura 8 – <i>Wallpaper</i> oficial da atualização 4.2 de <i>World of Warcraft</i> , <b>Terras do Fogo</b> .....	23
Figura 9 – Evolução do figurino do personagem <i>Noob Saibot</i> da franquia <i>Mortal Kombat</i> ....	27
Figura 10 – <i>Mileena</i> e <i>Kitana</i> em <i>Mortal Kombat II</i> .....	27
Figura 11 – Evolução visual do personagem <i>Kitana</i> .....	28
Figura 12 – Figurinos das personagens <i>Jade</i> , <i>Kitana</i> e <i>Skarlet</i> em <i>Mortal Kombat</i> .....	29
Figura 13 – Figurinos de <i>Jade</i> , <i>Kitana</i> e <i>Skarlet</i> em <i>Mortal Kombat 11</i> .....	30
Figura 14 – <i>Chandra Naalar</i> , versão de <i>Lorwyn</i> , <i>Magic 2010</i> , <i>Magic 2011</i> por Aleksí Briclot .....	32
Figura 15 – <i>Cosplay</i> da personagem <i>Chandra Naalar</i> por <i>ManjuElise</i> .....	32
Figura 16 – Figurino do personagem <i>Zhongli</i> do jogo <i>Genshin Impact</i> .....	33
Figura 17 – Personagem <i>Ashe</i> do jogo <i>League of Legends</i> .....	38
Figura 18 – Movimentos de Extensão e Movimentos de Flexão .....	38
Figura 19 – Movimentos de Abdução e Adução .....	39
Figura 20 – Movimentos de Extensão e Movimentos de Flexão Lateral .....	39
Figura 21 – Movimentos de Rotação.....	40
Figura 22 – Movimentos de Inclinação .....	41
Figura 23 – <i>Vyce Bozek</i> Vilão e <i>Vyce Bozek</i> Héroi .....	46
Figura 24 – Figurinos de personagens genéricos para as classes <i>Arqueiro</i> , <i>Mestre de Espadas</i> e <i>Valkiria/Esgrimista Rúnico</i> , versões Feminas e Masculinas .....	47

Figura 25 – Figurinos do personagem <i>Denam Monre</i> como <i>Soldado</i> e como <i>Lorde</i> .....	48
Figura 26 – Figurinos das classes <i>Cavaleiro</i> , masculino e feminino .....	49
Figura 27 – <i>Vaasa</i> , deusa da Terra .....	49
Figura 28 – Arte de perfil, <i>Sprite</i> e Artwork da personagem <i>Sherri Phoreona</i> .....	50
Figura 29 – Arte de perfil, <i>Sprite</i> e Artwork da personagem <i>Deneb Rove</i> .....	50
Figura 30 – Artwork das classe <i>Mago</i> e <i>Feiticeira</i> do jogo <i>TO:LuCT PSP</i> .....	53
Figura 31 – Figurino do personagem <i>Gandalf</i> da trilogia de filmes <i>Senhor dos Anéis</i> .....	53
Figura 32 – Modelagem para a recriação figurino – Vestido .....	55
Figura 33 – Modelagem para a recriação figurino – Capa. ....	56
Figura 34 – Sherri – Xamã – Vestido. ....	58
Figura 35 – Sherri – Xamã – Capa. ....	59
Figura 36 – Sherri – Xamã – Artwork. ....	60



## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Oikos – Facilidade de Manejo .....	42
Tabela 2 – Oikos – Segurança .....	43
Tabela 3 – Oikos – Conforto .....	43
Tabela 4 – Oikos – Facilidade de Manejo – Figurino Sherri.....	61
Tabela 5 – Oikos – Segurança – Figurino Sherri.....	61
Tabela 6 – Oikos – Conforto – Figurino Sherri.....	62

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>2 DEFININDO O “MUNDO DOS JOGOS”</b> .....	15
2.1 O REAL, O VIRTUAL, O JOGADOR E SEU AVATAR .....	15
2.1.1 A teoria do avatar .....	17
2.2 MONETIZAÇÃO E ITENS COSMÉTICOS EM JOGOS DIGITAIS .....	19
2.2.1 O caso de <i>World of Warcraft</i> .....	21
<b>3 FIGURINOS DENTRO E FORA DOS JOGOS</b> .....	24
3.1 OS FIGURINOS E A SUA TRANSFORMAÇÃO: ASPECTOS TECNOLÓGICOS E CULTURAIS.....	25
3.1.1 A evolução dos figurinos de jogos a partir da franquia <i>Mortal Kombat</i> .....	26
3.2 <i>COSPLAY</i> : A PRÁTICA DE RECRIAR OS FIGURINOS FORA DO JOGO .....	30
<b>4 OS FIGURINOS DE JOGOS E SEUS ASPECTOS ERGONÔMICOS</b> .....	34
4.1 APLICAÇÃO DOS CONCEITOS ERGONÔMICOS AOS FIGURINOS DE JOGOS ...	34
4.1.1 Aspectos ergonômicos: uso de têxteis e materiais .....	36
4.1.2 Aspectos ergonômicos: movimentação e flexibilidade .....	37
4.1.3 Aspectos ergonômicos: modelagem e costura .....	40
4.1.4 Aspectos ergonômicos: funcionalidade e usabilidade .....	41
4.1.4.1 Tabela para verossimilhança do personagem e materialização .....	41
4.2 ANÁLISE DE CASO: <i>TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER (PSP)</i> .....	44
<b>5 REDESENHO DE FIGURINO A PARTIR DE CONSIDERAÇÕES ERGONÔMICAS</b> .....	51
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	63
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	64

## 1 INTRODUÇÃO

“Grand Theft Auto V” já vendou 6 bilhões, mais que qualquer outro título midiático da história, e continua a vender (CHERNEY, 2018).

A indústria de jogos vem crescendo em todo o mundo em ritmo intenso e para perceber isso basta observar a abrangência atingida pelo jogo de ação *Grand Theft Auto V*, que em 2018 havia faturado seis bilhões de dólares desde o seu lançamento em 2013 de acordo com o site *Markwatch*, superando marcas famosas como *Star Wars* e constituindo-se como o maior produto de entretenimento já produzido atualmente (CHERNEY, 2018).

Assim como no cinema e na literatura, existe nessa mídia um elemento de muita importância que é o personagem, uma vez que todos esses gêneros se apresentam na forma de narrativas construídas para e por personagens. Não são raros os diálogos entre os livros e os filmes com os jogos, sendo comuns adaptações das histórias do cinema e da literatura para o universo dos videogames. Porém, nos jogos o personagem ganha uma característica que o difere dos demais meios narrativos, configurando-se como um *avatar* ao tornar-se uma representação do próprio jogador no jogo, como explica Castronova (2003),

Muitos autores tratam o jogo como um mundo separado. Huizinga (2014) afirma que um jogo só pode ser tido como tal quando não há nenhum envolvimento moral ou emocional do jogador com o mesmo, estando ele dentro de uma espécie de *círculo mágico*. Essa teoria dominou por muito tempo os estudos envolvendo jogos, principalmente quando se trata de jogos multijogadores *online* que literalmente criam um mundo sintético como em *World of Warcraft* (2004), tendo quase sempre uma abordagem voltada para *experiência de jogo*<sup>1</sup> e não para a *narratologia*<sup>2</sup>. De fato, o jogo ocorre em um espaço-tempo separado, porém não alheio à sociedade, já que funciona como uma extensão social e geográfica da Terra (LEHDONVIRTA, 2010). Lastowka (2009) exemplifica esse fenômeno ao falar dos ringues de lutas: ao entrar no ringue as normas sociais mudam completamente e apenas naquele espaço a conduta de violência que normalmente seria abominável agora é a única forma de conduta aceitável. Apesar disso, o ringue não é um espaço separado do corpo social, ele faz parte desse corpo e é influenciado por ele.

---

<sup>1</sup> Entende-se que esse termo se refere a jogos mais focados nas possibilidades de ação que ele possibilita ao jogador e não na história em si, embora uma história seja narrada na maioria deles.

<sup>2</sup> Entende-se por jogos narratológicos aqueles com foco principal em contar uma história, como um livro ou filme, contendo alguns ou vários elementos lúdicos.

Nesse cenário em que as dimensões dos jogos e do vivido se fundem, o *avatar*, através da figura do personagem, tem vital importância; seja digitalmente através do computador ou console ou analogicamente por meio dos jogos de tabuleiro, o jogador acessa essa nova realidade e cria uma conexão com esse personagem. Assim, este se projeta dentro do jogo por meio de seu personagem e pode projetar o personagem fora do jogo a partir de sua recriação física no corpo real do jogador, prática que também é reconhecida pelo termo *cosplay* e envolve a caracterização por meio da reprodução dos figurinos dos personagens, que será discutido em detalhes no capítulo 3.2.

Muito se tem estudado sobre os jogos e seus personagens no que diz respeito à como estes são fundamentais para a construção de narrativas, tratando o jogo como uma mídia passiva, onde o jogador apenas frui a narrativa que a ele é contada. Entretanto, muitos jogos atuais oferecem ao jogador a possibilidade de escolher um personagem para ser sua materialização no mundo sintético criado, o avatar, que pode ser visualizado em jogos como *World of Warcraft* (2004) ou *League of Legends* (2009). Isso cria dois pontos fundamentais no estudo dessa mídia: o jogador não é mais passivo e sim ativo, é ele quem decide, dentro de um campo de possibilidades, como o jogo se sucederá através de suas decisões; e como a mecânica de jogo<sup>3</sup> deve refletir a construção do personagem.

A caracterização dos personagens de jogos se dá por meio da elaboração de seu corpo, seus elementos estéticos e principalmente pelas roupas e acessórios. Cabe aos jogadores, quando for o caso<sup>4</sup>, escolher os personagens que reflitam sua identidade ou que apresentem características desejadas por ele, uma vez que no mundo dos jogos é possível assumir várias identidades, mesmo aquelas consideradas imorais para o convívio social fora desse universo digital ou analógico. Além disso, a maior parte dos jogos oferece uma ou mais trocas de figurino ao personagem, sendo que aqueles mais populares geralmente possuem mais opções de figurino que os demais.

A construção do figurino em diversos jogos que apresentam personagens tem tido destaque no sucesso de consumo desta mídia, tendo papel importante até mesmo em sua monetização. Muitos jogos vendem itens cosméticos como roupas alternativas, versos de cartas e uma infinidade de outros itens que permitem ao jogador personalizar seu avatar, tornando-o único. Castronova (2003), afirma que poucas pessoas têm interesse em viver em

---

<sup>3</sup> Conjunto das regras e dos objetivos do jogo.

<sup>4</sup> Quanto aos personagens, há jogos em que o jogador pode escolher um personagem dentre uma cartela de possíveis, e há outros jogos em que os personagens são protagonistas, portanto, não podem ser trocados por outros, mas normalmente podem ser personalizados de alguma forma.

um mundo virtual onde todos os avatares parecem ou são iguais e que a procura é cada vez maior por mundos onde a customização desses personagens atinge mais possibilidades, tornando esse processo parte essencial tanto da monetização de um jogo quanto de seu sucesso. Ao entender o figurino e o personagem como parte essencial do jogo, o modelo *Buy to Play*<sup>5</sup> vem dando espaço a novos modelos, como os de *Micro transações*<sup>6</sup> que focam na venda de cosméticos e acessórios para possibilitar a customização de personagens.

Customizar por meio de figurinos cria para o jogador uma sensação de individualidade na qual ele transpõe para o *avatar* os seus gostos e preferências. Como movimento inverso o jogador pode também usufruir da identidade do personagem recriando-o fora do jogo. Apresentando-se em público e para os seus pares, o jogador personifica o personagem por meio de seu figurino e evoca suas características, como virilidade, sensualidade, misticidade entre outras.

A atividade de recriar os figurinos vistos nos jogos tem se tornado cada vez mais popular, porém, geralmente, a confecção e materialização da peça no tecido enfrenta uma dificuldade quanto à vestibilidade dado que nem sempre esse quesito da roupa é pensado pelo figurinista de jogos. Diferentemente da construção de roupas para pessoas, ao criar os figurinos dos personagens outros elementos estão em jogo: como a melhor roupa para demonstração dos movimentos; o panejamento<sup>7</sup> mais fácil de ser trabalhado na movimentação do personagem; e ainda outras questões que envolvem a exposição do corpo, como as roupas muito justas e com recortes, fendas e decotes que, no tecido, não se comportam como na realidade do jogo.

No caso das roupas humanas, a vestibilidade, ou seja, seus aspectos ergonômicos, são concebidos no ato de criação de uma peça e considera o tecido, a flexibilidade e mobilidade, o conforto, o toque do material, os aviamentos e todos os recursos da modelagem como a criação de aberturas, pences e recortes que farão a peça se ajustar ao corpo conforme o idealizado, além de facilitar o processo de uso, colocação e retirada da roupa (MARTINS, 2019). No processo de reprodução material de um figurino desenvolvido para um jogo, considerando que os aspectos de vestibilidade real não foram anteriormente pensados, o/a

---

<sup>5</sup> Comprar para jogar: neste tipo de jogo, o consumidor paga pelo jogo completo, incluindo os figurinos e outros itens cosméticos, o que dá poucas possibilidades de customização.

<sup>6</sup> Neste modelo, o usuário compra apenas uma parte do jogo, que muitas vezes é até gratuito. Posteriormente o jogador deverá ir comprando os complementos do jogo, como missões e/ou figurinos e demais produtos cosméticos.

<sup>7</sup> Panejamento diz respeito à representação imagética do caimento e dos vincos que o tecido faz a partir da movimentação do corpo.

modelista e costureiro/a precisa adaptar o figurino a partir dos aspectos mencionados, o que resulta, muitas vezes, em figurinos com características diferentes do desenho original.

A partir das questões levantadas, este Trabalho de Conclusão de Curso trará em sua proposta uma abordagem diferente das anteriormente realizadas nos estudos de jogos em geral. Tendo como objetivo principal discutir a vestibilidade dos figurinos de jogos considerando a sua possível materialização, dado que isso tem se tornado parte importante da experiência para os jogadores, impactando na diminuição de fronteiras entre o real e o virtual e também na monetização dos jogos. A partir dessa discussão, será realizada por meio de ilustração digital a recriação imagética de um figurino da personagem *Sherri Phoreona* do jogo *Tactics Ogre: Let Us Cling Together* (1995). A escolha dessa personagem e de seu figurino se deu a partir da percepção de problemas quanto à funcionalidade do atual figurino e também pela constatação da ausência de elementos que indiquem visualmente como a roupa deve ser confeccionada, materializando-se.

Em relação aos objetivos específicos do trabalho, considerou-se necessário: (1) apresentar e discutir o modelo de monetização de jogos focado em micro transações, principalmente através de itens cosméticos e roupas para personagens, e entender seus pontos fortes e fracos perante o modelo convencional; (2) estudar a importância do figurino em ambos os modelos de jogos para a construção de identidades e como elo entre o mundo material e o virtual; (3) demonstrar como a aplicação de técnicas de modelagem, criação de coleção e desenvolvimento de figurinos aplicados à moda pode ser adaptada ao desenvolvimento de figurinos de jogos e quais os seus benefícios para os modelos de jogos apresentados; (4) ao trazer a adaptação da construção de vestuário para os jogos, propor uma abordagem que entenda o jogo, principalmente os competitivos e cooperativos, como um fenômeno social regido pela moda e pela interação humana.

A partir dos aspectos apresentados, o segundo capítulo deste trabalho busca entender quais as relações entre o jogador, seu avatar e o mundo sintético do jogo e como essas relações sociais e estéticas influenciam na experiência que o indivíduo tem em relação ao jogo, além de discutir sobre como as empresas de jogos monetizam e obtêm lucro com seu produto. No terceiro capítulo será abordada a história dos figurinos nos jogos e como as evoluções tecnológicas e questões morais influenciam na concepção do figurino e na materialização desse figurino pelos jogadores através da prática do *cosplay*, e como as produtoras estão dando maior importância a essas questões. Já no capítulo quatro será discutido o uso da ergonomia e dos processos de moda na criação de figurino para

personagens digitais e como esse conhecimento pode afetar de forma positiva esse processo, utilizando como exemplo o jogo *Tactics Ogre: Let Us Cling Together* (1995), jogo que faz parte da minha infância, que construí uma grande relação com seus personagens e que abre grandes possibilidades para o entendimento dos processos de desenvolvimento de figurino, criação de personagem, da relação avatar-jogador e como as questões psicológicas e decisões dos jogadores podem afetar esses figurinos. Por fim, o capítulo cinco é dedicado a analisar de forma mais profunda o figurino da personagem *Sherri Phoreona*, do referido jogo, propondo uma nova versão de seu figurino com base em sua atuação no jogo, que apresente os conceitos de ergonomia e vestibilidade e que traga visualmente os elementos indicativos de sua modelagem, costuras, caimento e texturas.

## 2 DEFININDO O “MUNDO DOS JOGOS”

O que é real? Como você define o 'real'? Se você está falando sobre o que você pode sentir, o que você pode cheirar, o que você pode saborear e ver, o real são simplesmente sinais elétricos interpretados pelo seu cérebro (MATRIX, 1999).

Antes de falar sobre como a moda tem grande influência nos jogos mais atuais, esses que utilizam os personagens como base principal para impulsionar seu sucesso, é preciso entender como o mundo sintético dos jogos e o mundo físico se relacionam. Para isso, é fundamental recorrer à teoria sobre o design de jogos que demonstra como os desenvolvedores entendiam o ambiente do jogo sendo um mundo completamente separado do mundo real. Depois, será importante buscar entender a relação do jogador com o avatar, que é a representação do jogador no mundo sintético através de seu personagem, e como vários fenômenos sociais tendem a se reproduzir e como vários novos são criados nesses mundos, principalmente os da moda. É importante frisar que esse conhecimento é uma base importante para que compreenda-se como a moda vem se inserindo em novos modelos de negócio para o mercado de jogos, principalmente os mediados por computador.

### 2.1 O REAL, O VIRTUAL, O JOGADOR E SEU AVATAR

Huizinga (2014) entende por jogo uma atividade submetida a regras bem definidas que estabelecem um vencedor e um perdedor e que ocorre num espaço e num tempo próprio. Um exemplo simples é o jogo de pega-pega que tem um espaço delimitado, que é o “mundo sintético” desse jogo, mesmo que seja o bairro inteiro ou só uma rua; possui também um tempo próprio que vai do início ao fim de uma partida, até todos serem pegos ou se salvarem, mesmo que dure quatro horas ou dois minutos; e regras próprias, como agarrar os adversários ou se salvar ao bater a mão numa parede. Huizinga (2014) define os limites entre o espaço e o tempo do jogo como “círculo mágico” e afirma que a integridade do jogo depende da total separação desse espaço/tempo/regras do mundo real, ou seja, que o jogo é sagrado e deve permanecer intocado da influência externa dentro de seu “círculo mágico”. Para o autor, a partir do momento em que as atividades do jogo adquirem consequência fora daquele espaço e tempo sinteticamente constituídos, o jogo se desfaz e passa a ser uma atividade comum do mundo. De fato, como afirma Huizinga (2014), os jogos acontecem em espaço separado, num mundo sintético, onde existem novas regras, normalmente muito ou completamente diferentes



das regras cotidianas, porém, conforme Castronova (2006), esse novo espaço fictício não deve ser tratado como um espaço separado do mundo físico e sim como uma extensão dele.

Um dos fenômenos mais importantes sobre essa entrada em um novo espaço e tempo é a mudança das regras vigentes, mesmo as que seriam intoleráveis; por exemplo, num jogo de pôquer a conduta padrão é mentir e blefar, e são justamente essas as habilidades valorizadas dentro do espaço e do tempo da partida, mesmo que fora do jogo elas sejam abomináveis, como explica Lastowka (2009). Essa mudança de comportamento mediante novas regras permite aos jogadores criar uma nova persona e, em jogos mais complexos, normalmente mediados por computador, criar uma nova aparência para si atrelada a essa persona. Vários artigos acadêmicos publicados na área de design de jogos comparam os mundos sintéticos mediados por computadores a cidades, países e até mesmo ao planeta Terra, muitas vezes com o intuito de demonstrar a complexidade das relações sociais nesses ambientes e nos quais as aparências também surgem como aspecto relevante das relações (LEHDONVIRTA, 2010).

Ao entrarem no mundo sintético do jogo, as pessoas do mundo físico reproduzem praticamente todas as interações sociais e criam novas outras, únicas naquele novo espaço e tempo, principalmente relações sociais de poder, muitas vezes mediadas pelo próprio ambiente do jogo através do ranqueamento dos jogadores e das relações comerciais de venda e troca de itens. Ao fazerem isso, os jogadores assumem que os itens, produtos e méritos dentro do jogo tem um valor real, mesmo que isso contradiga a própria empresa criadora do jogo, como pensa Castronova (2006). Em *World of Warcraft* (2004), por muito tempo a empresa proibia a venda da moeda corrente do jogo, mas mesmo assim era, e ainda é, possível encontrar anúncios de jogadores vendendo esse produto em diversos sites pela internet, como se vê no *Mercado Livre*<sup>8</sup>. Isso acontece porque sempre existirão pessoas que irão elevar o nível de importância do jogo a fim de garantir uma dominância social naquele ambiente ou até mesmo de transformar os recursos sintéticos do jogo em recursos físicos, destruindo o conceito básico de Huizinga (2014) da ilusão de que o jogo habita em espaço completamente isolado do mundo físico. O principal motivo disso é que em jogos mediados por computador existe um número extremamente grande de jogadores no mesmo mundo sintético, de modo que não é possível para o jogador controlar as pessoas que participam deste espaço e tempo com ele, como num jogo de cartas ou pega-pega, por exemplo, obrigando-o a jogar com desconhecidos. Essa situação favorece o surgimento de códigos de distinção social dentro do jogo a fim de conquistar reconhecimento nesse novo espaço social.

---

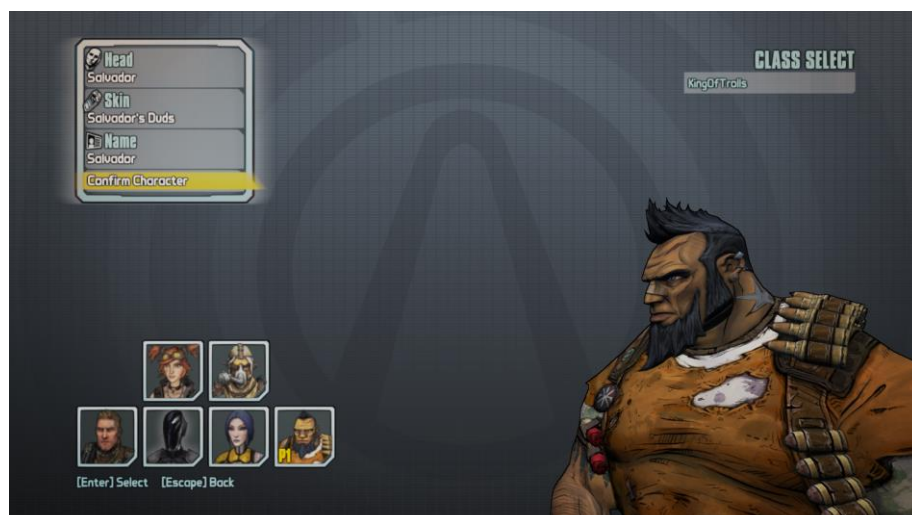
<sup>8</sup> Acessível no endereço eletrônico: <<https://lista.mercadolivre.com.br/gold-wow>>. Busca realizada em agosto de 2020.

### 2.1.1 A teoria do avatar

Um dos principais fenômenos que ocorrem nos jogos é o avatar. Para Castronova (2003) o avatar é uma representação do “eu” físico do jogador em um mundo sintético e não se limita apenas à imagem utilizada pelo jogador, mas a todo o seu modo de ser e agir dentro do jogo. Voltando ao exemplo do jogo de poker: uma pessoa ao se sentar-se à mesa do jogo muda drasticamente seu modo de conduta, sua personalidade e seu modo de ação, e mesmo que isso seja feito com seu corpo físico, o jogador passa a ser o avatar de si próprio, uma espécie de ator. O mesmo ocorre em qualquer outro jogo.

Nos jogos mediados por computador isso se torna mais poderoso. O avatar na mesa de poker pode apenas mudar sua personalidade, mas em um mundo sintético mediado por computador normalmente é possível escolher entre uma variedade enorme de corpos ou até mesmo criar um exclusivamente seu, completamente personalizado. Como é possível ver na Figura 1, no jogo *Borderlands 2* (2012), o jogador tem a opção de escolher entre seis personagens para ser seu avatar, cada um com um visual, história e habilidades únicas, mas em alguns jogos é possível escolher entre uma variedade de mais de cem personagens, como por exemplo no jogo *League of Legends* (2009).

Figura 1 – Tela de Seleção de personagem do jogo *Borderlands 2* para o personagem *Salvador*.



Fonte: *Borderlands 2* (2012).

Há também jogos que oferecem uma possibilidade ainda maior de personalização sobre cada personagem, como no jogo *Black Desert Online* (2014), observado na Figura 2.

Figura 2 – Criação de personagem do jogo *Black Desert Online*.



Fonte: Black Desert Online (2014).

A partir da teoria do avatar, umas das principais considerações de Castronova (2003) é que a empresa que gerencia o jogo tem o poder de ditar as habilidades e características dos avatares, além dos itens e acessórios disponíveis para eles, seja por meio da própria metodologia de desenvolvimento do jogo ou por pedido dos próprios jogadores. Isso possui relevância à medida que, diferentemente do mundo biológico em que não se pode determinar as características com as quais as pessoas nascem, nos jogos é possível criar e modificar características desde que tenham sido previstas pelo design. Ainda que no mundo real possam ocorrer alterações cosméticas realizadas pela moda, maquiagem, dietas, tratamentos estéticos e cirurgias plásticas, há características impossíveis de serem modificadas, como a altura do corpo e a sua estrutura. Considerando as possibilidades de modificações do corpo que o mundo sintético permite, Castronova (2003), indica que poucas pessoas têm interesse em viver em mundos sintéticos no qual avatares parecem todos iguais.

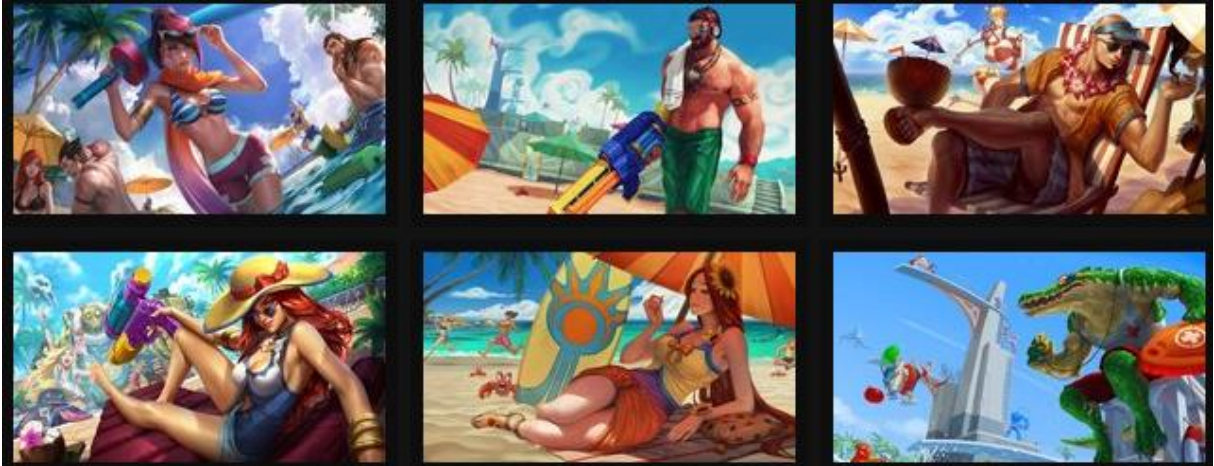
Então, o autor define três principais características para tornar esses mundos sintéticos atrativos: (1) divisão de trabalho, pela qual os jogadores podem influenciar de uma forma

única ou tem a oportunidade de escolher um papel onde suas habilidades são melhores aproveitadas para influenciar positivamente ou negativamente na sociedade do jogo; (2) igualdade de oportunidades: a partir disso os jogadores normalmente começam fracos e sem dinheiro e ao longo do jogo vão adquirindo mais recursos e poderes para seu avatar ou conta, conquistando itens e acessórios através do investimento de tempo e habilidade no mundo sintético; (3) desigualdade de obtenção de recursos baseado em mérito: pelo qual o jogo garante mais poder e recursos apenas para jogadores que detém mérito, o que varia de jogo para jogo. Ao realizar ações que detém mérito dentro do jogo, o jogador vai aumentando o que o Castronova (2003) chama de “capital do avatar”, ou seja, vai agregando ao personagem ou conta itens de valor que distingue seu avatar dos demais, ganhando poder social dentro da comunidade do jogo.

## 2.2 MONETIZAÇÃO E ITENS COSMÉTICOS EM JOGOS DIGITAIS

De acordo com Paul (2012), os jogadores encaram as ações de mérito como um trabalho e esperam recompensas por isso, o que seria equivalente a um pagamento. A ocorrência de eventos que quebram o mérito para obter recompensas, como pagar por vantagens ou pagar por itens mais fortes, normalmente desagrada bastante a maioria dos jogadores, pois essas situações tirariam o mérito do jogador em evoluir no jogo. Pensando nisso, algumas empresas adotaram um modelo de negócio onde o jogo é disponibilizado de graça, mas com produtos cosméticos para venda. Dessa forma, mantêm-se as vantagens de um jogo gratuito que, devido ao fato de que o jogador não precisa realizar nenhum investimento inicial, atrai um maior público sem que se rompa com o sistema de obtenção de mérito pelo jogador, uma vez que, por definição, vendem-se apenas itens cosméticos que não causam impacto nenhum na progressão do personagem/conta. *Fortnite* (2017), jogo que usa o modelo de monetização *Free to Play (F2P)*, ou gratuito para jogar com apenas itens cosméticos a venda, foi o jogo mais rentável no ano de 2019 arrecadando 1,8 bilhões de dólares de acordo com o site *Versus* (2020). Em quarto lugar o site mostra também o jogo *League of Legends* (2009), que segue o mesmo modelo de negócio do *Fortnite* (2017), tendo arrecadado 1,5 bilhões de dólares. Um dos principais produtos desse modelo são as chamadas *skins*, que são roupas alternativas para os personagens e que os colocam em situações diferentes das apresentadas no jogo. São normalmente lançadas em conjunto e baseadas em um evento sazonal ou com algum tema escolhido pela empresa, como é possível ver na Figura 3 que representa uma coleção com a temática “curtindo o verão” do jogo *League of Legends* (2009).

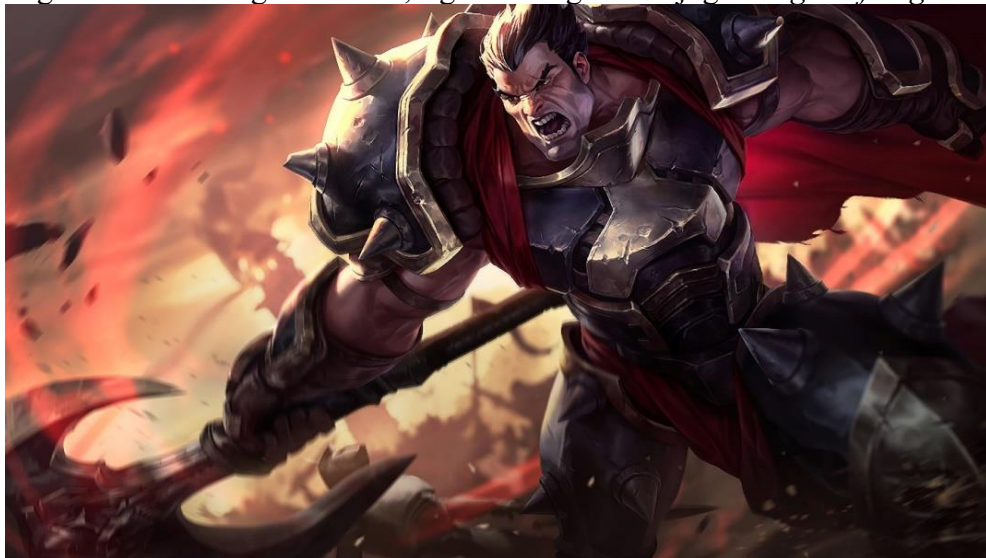
Figura 3 – *Skins* com a temática “Curtindo o verão” do jogo *League of Legends*.



Fonte: League of Legends (2009).

Já a Figura 4 apresenta o figurino original do personagem Darius e a Figura 5 uma *skin* da série Deus-Rei, desse mesmo personagem também do jogo *League of Legends* (2009).

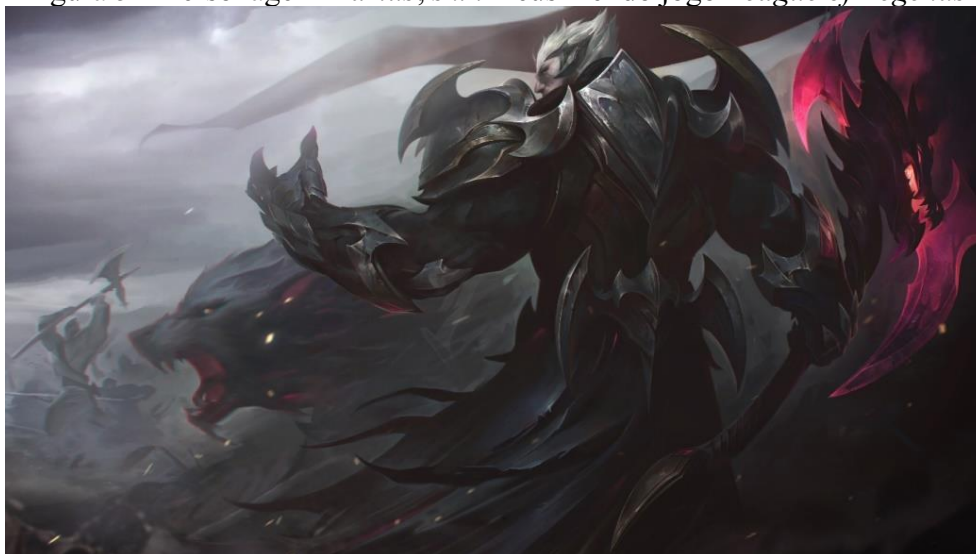
Figura 4 – Personagem *Darius*, figurino original do jogo *League of Legends*



Fonte: League of Legends (2009).



Figura 5 – Personagem *Darius*, *skin* Deus-Rei do jogo *League of Legends*



Fonte: League of Legends (2009).

É importante notar como essas *skins* temáticas seguem um padrão parecido com as de coleções de moda, elas são pensadas em torno das personalidades dos personagens e é possível notar uma evolução, tanto no processo de desenvolvimento do figurino quanto no processo de desenvolvimento dos itens cosméticos para os jogos.

### 2.2.1 O caso de *World of Warcraft*

O jogo *World of Warcraft* (WoW), de 2004, tem um caso extremamente interessante no que tange ao figurino e aos itens cosméticos nos *jogos*. No jogo, era possível trocar as peças de equipamento dos personagens, o que alterava também sua aparência, porém, como algumas peças eram melhores que outras, os jogadores não tinham muita liberdade para customizar a aparência de seus personagens porque ficavam sujeitos a usar apenas as peças que eram melhores. Com o lançamento da expansão *Cataclysm* em 2010, foi implementado um sistema que permite ao jogador customizar o visual do personagem sem que isso afetasse sua força, de modo que, a partir daí, o jogo permitiria aos jogadores montar *looks* completamente personalizados.

WoW já proporcionava grande ênfase em conjuntos de equipamento temáticos. Pode-se dizer que a cada atualização do jogo é lançada uma nova coleção de “roupas”: os equipamentos têm uma temática e são adaptados a cada uma das classes de personagem e têm grande destaque no momento do lançamento de um novo conteúdo. Na Figura 6, observam-se as vestimentas da classe Paladino; na Figura 7 é possível ver a montaria *Garrachama de*

*Alysrazor*; e na Figura 8, que mostra o *Wallpaper* oficial da atualização *Terras do Fogo*, fica claro como há preocupação com que o resultado final siga um tema proposto assim como é feito nas coleções de moda.

Figura 6 – *Tier 12* da classe *Paladino* com temática de *Terras do Fogo*.



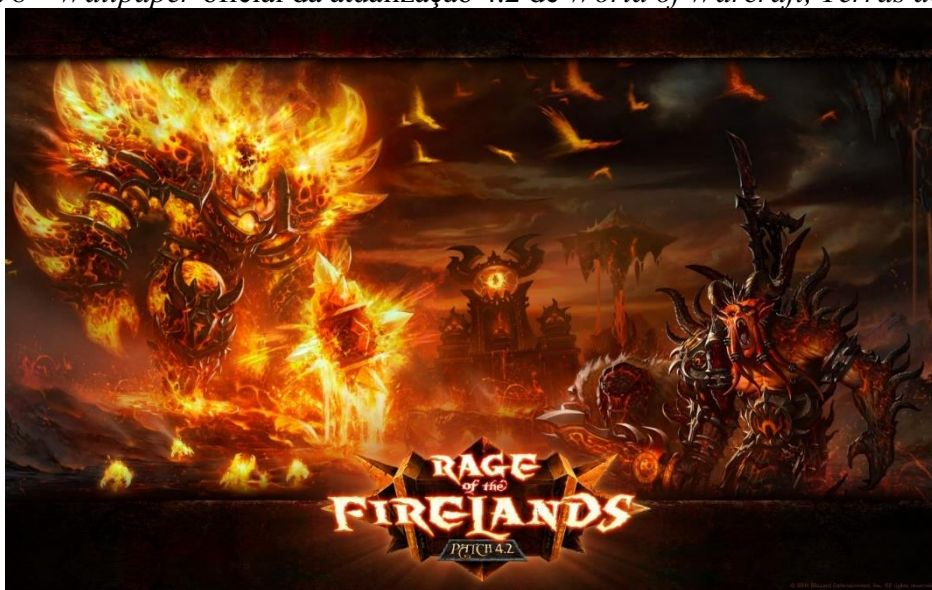
Fonte: WoW Girls (2020).

Figura 7 – Montaria *Garrachamas de Alysrazor* com temática das *Terras do Fogo*.



Fonte: World of Warcraft (2004).

Figura 8 – *Wallpaper* oficial da atualização 4.2 de *World of Warcraft*, *Terras do Fogo*.



Fonte: World of Warcraft (2004).

Como é possível observar pelas figuras apresentadas, o conteúdo Jogador contra Ambiente (JxA)<sup>9</sup> deste jogo é baseado em ciclos de atualizações onde cada uma possui uma temática diferente e onde os jogadores podem conseguir novos equipamentos, que dão novas aparências e novos itens cosméticos como montarias e mascotes. A Blizzard, produtora do WoW, percebeu o sucesso dessa ferramenta e, lançou vários outros conteúdos relacionados às vestes disponíveis para os jogadores como *Trial of Style* que é literalmente um desfile para mostrar os *looks* criados pela comunidade, cosméticos na loja, maior investimento no figurino, entre outros. Pode-se dizer que esse jogo foi o precursor para que outros adotassem o modelo F2P com venda de cosméticos, como apresentado acima. Nesse sentido, torna-se necessário discutir como o figurino e a sua importância evoluíram nos jogos, principalmente nos digitais, e como cada vez mais ele impacta diretamente no sucesso dos mesmos.

---

<sup>9</sup> Trata-se de uma modalidade de jogo em que o jogador é levado a enfrentar situações criadas pelo próprio jogo, e não por outro jogador.



### 3 FIGURINOS DENTRO E FORA DOS JOGOS

O primeiro jogo gráfico para computador, criado em 1953 pelo professor de Ciência da Computação da Universidade de Cambridge, Alexander Shafto Douglas, foi apenas um simples jogo da velha, que ficava instalado em um computador na Universidade de Cambridge. Já o primeiro jogo com protagonista foi o *Pac-man* (1980), surgido no Japão como um jogo diferenciado por não se basear na premissa de combate e destruição que prevalecia como principal narrativa para o público masculino. A existência de um protagonista fez com que o mercado de jogos fosse renovado e ampliado, pois isto permitia ao jogador se identificar física e/ou emocionalmente com os personagens do jogo, incentivando, assim, a adesão de novos consumidores para esse tipo de entretenimento (AMOROSO, 2019).

O desenvolvimento da tecnologia possibilitou aos designers de personagem maior cuidado e atenção aos detalhes da construção de personagens e de seus trajés, pois melhores placas de vídeo garantem uma possibilidade muito maior de cores e tonalidades, além de proporcionar uma amplitude de efeitos visuais (OLIVEIRA, 2014). Todo esse aparato tecnológico envolvendo capacidade de processamento de dados, disponibilidade de memória e placas de vídeo de alto desempenho permite que as características físicas dos personagens se aproximem cada vez mais de uma aparência real, o que vai também acontecendo ao figurino e aos aspectos visuais de movimentação da roupa junto às ações dos personagens.

De acordo com Brait (1985) o personagem é um ser que habita um universo ficcional, onde a matéria e o espaço nele existente se diferem do universo dos seres humanos, mas como foi observado no segundo capítulo, estes estão profundamente conectados, funcionando como uma ponte entre jogo e jogador, uma vez que são responsáveis pelo direcionamento da história e dos conflitos que nela surgem, provocando sentimentos aos jogadores. Sheldon (2004) afirma que existem três aspectos principais para a construção de um personagem: o físico, que diz respeito ao visual; o psicológico, que irá integrar sentimentos, atitudes e opiniões; e o social que diz respeito ao relacionamento entre o personagem e o meio em que se insere. Esses três pilares devem ser construídos com uma boa caracterização que, segundo Louro (2010), é tudo aquilo que se percebe ao visualizar o personagem, como figurino, trejeitos, comportamento, qualidade e fraquezas, aparência, movimentos, entre outros.

Assim, a partir da importância do figurino para a caracterização do personagem e definição de sua personalidade, este capítulo buscará se aprofundar nessa relação. Discutirá também como as alterações sociais externas aos jogos influenciam na configuração e reconfiguração dos figurinos, de modo que, apesar de serem constituídos como um universo

com leis próprias, os jogos mantêm relação de dependência com o mundo físico e com o comportamento dos jogadores. A discussão aqui levantada pensará na aproximação entre jogadores e personagens por meio do figurino, o que é também uma das justificativas para que se considere uma elaboração de figurino considerando a sua apropriação material pelo jogador.

### 3.1 OS FIGURINOS E A SUA TRANSFORMAÇÃO: ASPECTOS TECNOLÓGICOS E CULTURAIS

Apesar de não haver a necessidade de uma representação rigorosa do figurino em jogos (OLIVEIRA, 2014), para aumentar a credibilidade naquele universo, Solarski (2012) enfatiza a necessidade do conhecimento em recursos e têxteis que interagem com a metáfora visual proporcionada por esse universo. Como um exemplo, na série *Final Fantasy* (1987 - Presente), o ambiente é fantasioso e os personagens utilizam figurinos com características do mundo real, como botões e zíper, que são facilmente entendidos e identificados pelo jogador, aumentando o grau de verossimilhança do mundo sintético com o mundo real (OLIVEIRA, 2014). Além do aspecto verossímil do figurino, para Schell (2010) a construção de um personagem cativante se dá na análise de sua personalidade e como e com quem o mesmo se relaciona, com características coerentes com o ambiente sintético em que habita.

Desde os primeiros jogos digitais, mesmo com a resolução em apenas alguns pixels, há a preocupação com a caracterização dos personagens, e o uso de padronagens e indumentárias facilitou a identificação dos mesmos, como os marcantes protagonistas Mario de *Mario Bros* (1983), Bomberman de *Bomberman* (1983) e Link de *The Legend of Zelda* (1986) (LOGUIDICE; BARTON, 2009). O figurino foi importante na construção do personagem Mario, criado em 1981 por Shigeru Miyamoto, designer de jogos da Nintendo Co., pois apesar de poucos recursos tecnológicos, conseguiu dar destaque para o personagem no cenário com o uso da cor vermelha para o seu macacão, que se sobressaía ao fundo escuro do jogo *Donkey Kong* (KENT, 2010), além de dialogar com a cor usada no uniforme dos bombeiros, fazendo uma associação do personagem com um aspecto do mundo real (OLIVEIRA, 2014). Apesar do apelo ao real, a característica visual do personagem ainda sofria limitações devido à imagem pixelada e à qualidade gráfica que as máquinas eram capazes de reproduzir na época, e como não era possível representar tanto os cabelos quanto a boca com qualidade, Mario usava o chapéu e o bigode icônicos em sua caracterização (AMOROSO, 2019).

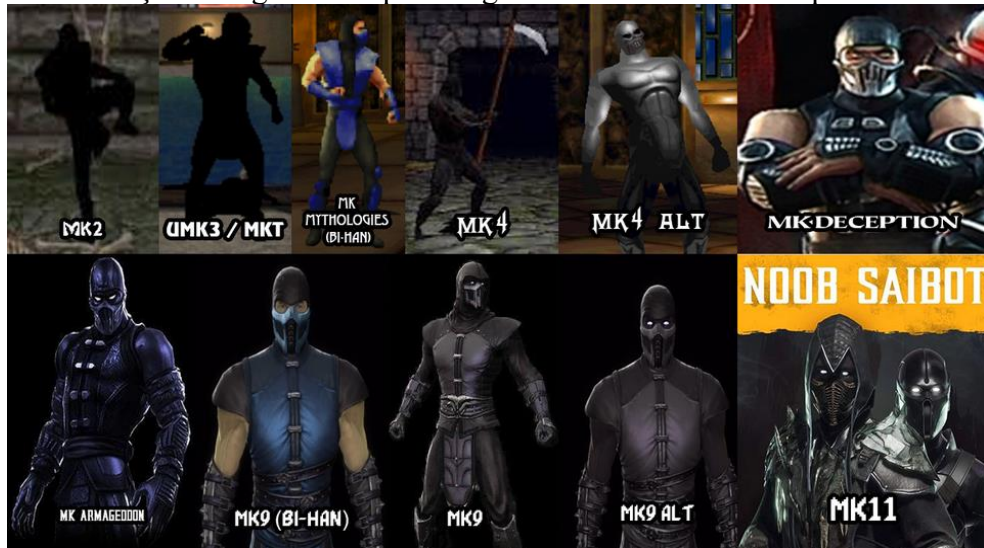
### 3.1.1 A evolução dos figurinos de jogos a partir da franquia *Mortal Kombat*

*Mortal Kombat* (1992) é outra franquia atual e muito popular entre jogadores e a construção dos figurinos de seus personagens ao longo de sua história oferece um caso bastante interessante para se pensar os figurinos nos jogos. Em relação à trajetória do jogo, percebe-se sua mudança ao longo do tempo quanto à evolução da tecnologia e à representação do figurino. Em *Mortal Kombat III* (1995), apesar da limitação de recursos tecnológicos, a empresa já demonstrava uma maior preocupação com a caracterização dos personagens, utilizando atores reais para gravar os movimentos e as roupas. No decorrer do tempo e com a possibilidade de uso de novas tecnologias, houve uma evolução enorme no figurino do jogo.

Até *Mortal Kombat* de 2011, recursos para aumentar a caracterização, como uso de sexualização dos personagens, masculinos e femininos, como atrativo de vendas para o jogo, foi amplamente utilizado. Porém, com a compra da franquia pela empresa *Warner*, várias dessas questões presentes nos títulos anteriores começaram a ser trabalhadas pela nova desenvolvedora. Assim, em *Mortal Kombat X* (2015), já se percebe uma maior preocupação na representação do figurino mais próximo de uma história e de um universo ficcional do jogo e do próprio personagem, o que tem continuado no jogo mais recente da franquia, o *Mortal Kombat 11* (2019).

Este exemplo de caso se torna importante principalmente por conta de dois fatores: a importância que a evolução da tecnologia possibilita para novos figurinos e como questões morais passam a permear os personagens e seus trajés. Sobre a primeira questão, é possível notar como a tecnologia, por meio do desenvolvimento do figurino, aprimorou o personagem *Noob Saibot*, que é a reencarnação do personagem *Bi-Han* em uma espécie de monstro de sombra. Em *Mortal Kombat II* (1993) ele é representado com o mesmo estilo dos outros ninjas da série, porém completamente pintado de preto. No entanto, ao longo da série o personagem vai ganhando uma característica mais detalhada de um monstro feito de sombras, como é possível notar na Figura 9.

Figura 9 – Evolução do figurino do personagem *Noob Saibot* da franquia *Mortal Kombat*.



Fonte: Reddit de *ushadow412squa* (2019).

Outro exemplo interessante é dos personagens ninja, em especial as femininas que, inicialmente, usavam a mesma roupa com apenas a cor diferente, conforme a Figura 10.

Figura 10 – *Mileena* e *Kitana* em *Mortal Kombat II*.



Fonte: *Mortal Kombat II* (1993).

Ao longo da evolução do jogo, assim como na imagem do personagem *Noob Saibot*, foram aplicadas mais personalização nas vestimentas das personagens ninjas, o que se pode observar na Figura 11 que mostra a evolução do figurino da personagem *Kitana*.

Figura 11 – Evolução visual do personagem *Kitana*.



Fonte: REDDIT de *Awesomex7* (2019).

Porém, vê-se ao longo da evolução que as personagens femininas sofriam com a questão da sexualização de forma exacerbada, usando quase nenhuma roupa e faziam poses sensuais em meio à luta e nas imagens de vitória. Sobre esse aspecto, a Figura 12 mostra os figurinos das personagens *Jade*, *Kitana* e *Skarlet* em *Mortal Kombat* (2011).



Figura 12 - Figurinos das personagens *Jade*, *Kitana* e *Skarlet* em *Mortal Kombat*.



Fonte: *Mortal Kombat* (2011).

Essa sexualização exacerbada foi bem reduzida em *Mortal Kombat X* (2015) e praticamente eliminada em *Mortal Kombat 11* (2019), o que gerou certa repercussão na comunidade onde alguns fãs questionaram a mudança. Sobre essas questões, o diretor de arte do jogo *Mortal Kombat 11* (2019), último título lançado da série, Steve Beran, disse em uma entrevista ao site *Polygon*<sup>10</sup> que:

Nosso design está ficando mais maduro e respeitoso. Você não vai a uma luta vestindo um biquíni. Você não quer mostrar muita pele. Eu acho que é sobre isso que o jogo se trata. Você estará indo lutar por sua vida e não estará usando pouca roupa. Eu tenho certeza que isso vai desapontar alguns fãs. Nós não temos lutas em roupas de banho e eu penso que assim está bom. Mesmo as pessoas estando desapontadas eu não me arrependo em fazer essa mudança de forma alguma (HALL, 2019, tradução nossa).

A fala de Steve Beran mostra como o jogo busca adequar o figurino dos personagens à sua proposta, que é a sanguinolência e a brutalidade, e não mulheres sexualizadas. Ainda, é possível notar uma busca por coerência entre o jogo e a realidade quando o diretor afirma que não se vai a uma luta vestindo pouca roupa, ou seja, mesmo que o universo de *Mortal Kombat* possua regras próprias, percebe-se a necessidade de executar um mundo crível e com certos

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.polygon.com/2019/3/6/18252200/mortal-kombat-11-scorpion-fatality-ed-boon>

valores compatíveis com a realidade, sendo que o figurino foi identificado pelo diretor como um meio relevante de criar a ponte entre o virtual e o real.

É possível notar também uma redução considerável da sexualização até nos personagens masculinos, como nos personagens Jax e Jony Cage que apareceram na maior parte dos jogos com o peitoral à mostra, mas ao longo da trajetória ganharam roupas com maior cobertura. Na Figura 13, observa-se a última versão dos figurinos de *Jade*, *Kitana* e *Skarlet*, já repaginados conforme apontou Beran.

Figura 13 – Figurinos de *Jade*, *Kitana* e *Skarlet* em *Mortal Kombat 11*.



Fonte: Mortal Kombat 11 (2019).

A partir da percepção dessas mudanças nos figurinos dos personagens, que consideraram tanto os avanços dos recursos tecnológicos quanto as discussões morais da sociedade, os jogadores e desenvolvedores foram levados a uma outra compreensão do papel dos figurinos. É possível considerar que as narrativas dos jogos são transformadas conforme a própria cultura se transforma; percebe-se que a necessidade de alteração dos figurinos reflete em como os próprios jogadores, ao aderirem a um personagem, passarão a encarar o mundo dentro e fora do jogo, uma vez que criam identificação com a personalidade do personagem cuja constituição considera o corpo vestido e o seu comportamento através da roupa. Isso será melhor elaborado na conexão entre essa mudança de percepção com a prática do *cosplay*, onde os jogadores buscam se aproximar ao máximo de seus personagens preferidos através da reprodução da sua vestimenta e de uma parte de suas características mentais.

### 3.2 COSPLAY: A PRÁTICA DE RECRIAR OS FIGURINOS FORA DO JOGO

De acordo com Souza (2017, p.13), *cosplayers* “são indivíduos que se travestem e agem como algum personagem que admiram, sendo esse personagem advindo de algum tipo

de mídia ou segmento cultural [...]”. A autora também relata que a prática do *cosplay* vai muito além da confecção da roupa, pois subentende-se que o indivíduo assume o papel do personagem temporariamente, e essa boa caracterização tem uma importância para o indivíduo e para a comunidade em geral.

Compreende-se que há na prática um envolvimento emocional entre o indivíduo e o personagem a ser reconstituído, além de uma preocupação em se mostrar bem caracterizado diante do grupo que pratica o *cosplay*, uma vez que esse grupo entende que há uma diferença fundamental entre uma fantasia e um *cosplay* (SOUZA, 2017). No caso da fantasia, ela é concebida como algo simples e sem preocupações com qualidade e envolvimento; já um *cosplay* é encarado como uma peça de maior qualidade onde se tem uma grande preocupação com os detalhes para que o *cosplayer* possa imergir inteiramente no personagem ao qual se traveste e ser validado pelo seu grupo.

Existe também uma diferenciação entre o *cosmaker* e o *cosplayer*, sendo este primeiro um indivíduo especializado na criação das peças e acessórios destinados a um *cosplay* (SOUZA, 2017). Normalmente, o indivíduo que é *cosmaker* é também *cosplayer*, e subentende-se que a imersão no ambiente *geek*<sup>11</sup> por parte do criador das roupas aumenta a confiabilidade das peças produzidas. Nesses casos, são necessários, muitas vezes, materiais exóticos como metais, EVA e até madeira para criar uma adaptação de melhor qualidade das vestimentas dos personagens, que podem ou não envolver elementos ergonômicos e ou materiais que não existem ou são de difícil acesso, como no caso da personagem *Chandra Naalar*, do jogo *Magic: The Gathering* (GARFIELD, 1993), que usa um lança-chamas nos braços e tem cabelo de fogo, como pode ser visto na Figura 14.

---

<sup>11</sup> Significa “aficionado” do inglês, é um termo coloquial para designar fans de quadrinhos, jogos, animes entre outros



Figura 14 – *Chandra Naalar*, versão de *Lorwyn*, Magic 2010, Magic 2011 por Aleksí Briclot.



Fonte: Garfield (1993).

Obviamente, os *cosmakers* procuram métodos de adequar essas características à realidade e àquilo que é viável, tentando sempre manter a maior proximidade possível em relação ao figurino original, como se observa na Figura 15.

Figura 15 – *Cosplay* da personagem *Chandra Naalar* por *ManjuElise*.



Fonte: Manju (2018).

É importante ressaltar que na época em que a personagem *Chandra* foi concebida, a prática de *cosplay* era muito menos popular que nos dias atuais, além disso, os jogos e seus personagens não eram idealizados levando em conta a prática de *cosplay* como engajamento pela comunidade. Hoje, as empresas tem uma preocupação em criar personagens com os quais

os jogadores possam se identificar mais facilmente, e isso pode ser visto ao se fazer uma análise do jogo *League of Legends* (2009) que vem lançando cada vez mais personagens e *skins* com feições humanas e com roupas mais bem elaboradas tanto ergonomicamente, pensando num conforto ou utilidade para o personagem, quanto pensadas para uma fácil adaptação material.

Jogos como *Genshin Impact* (2020) e outros focados no mercado oriental, onde a prática de *cosplay* é muito mais difundida, vêm adotando essa estratégia ao lançar personagens já pensados para o *cosplay*, usando materiais facilmente adaptáveis. Estes jogos atualmente entendem que o figurino deve prover aos personagens características como resistência, flexibilidade para movimentação entre outros, como é possível ver na Figura 16 que mostra o figurino do personagem *Zhongli*, de *Genshin Impact* (2020), que no jogo é um personagem da classe *tank*,<sup>12</sup>. Dessa forma, o jogo se aproxima mais da teoria do avatar e cria mais engajamento com a comunidade do jogo uma vez que esses podem se aproximar facilmente de um dos vários personagens que existem.

Figura 16 – Figurino do personagem *Zhongli* do jogo *Genshin Impact*.



Fonte: *Genshin Impact* (2020).

Considerando esses aspectos, vários outros jogos têm adaptado seus figurinos considerando que, para poder ser adaptado, um figurino deve apresentar elementos básicos de

---

<sup>12</sup> Significa que o personagem tem a função de absorver os ataques, protegendo seu time e, normalmente, de debilitar os inimigos.

ergonomia, modelagem e costura. São incluídos nos figurinos elementos como costuras, dobras, recortes, pences, aviamentos, texturas e diversos outros detalhes que poderiam ser encontrados em um desenho técnico de vestuário. Apesar disso, esse ainda é um assunto pouco explorado do ponto de vista teórico, e os recursos acima citados ainda não constituem a realidade da maior parte dos jogos e torna-se relevante pensar e discutir acerca dos aspectos ergonômicos do figurino em jogo, o que será realizado no capítulo a seguir.

## 4 OS FIGURINOS DE JOGOS E SEUS ASPECTOS ERGONÔMICOS

Até o momento este trabalho buscou discutir os aspectos mais teóricos relacionados ao universo ficcional dos jogos digitais e sua relação com o figurino, ainda que de modo breve. Identificou-se que o figurino, mesmo virtualizado e dentro de um mundo ficcional, funciona como um conector entre o real e o virtual, entre o jogador e o personagem, e que, em última instância, fortalece esse elo ao ser materializado no *cosplay*, que é também um meio de manifestação cultural. Assim, defende-se aqui que a produção de figurinos para jogos deveria ser pensada não somente em seus aspectos culturais e psicológicos, mas também em seus aspectos materiais, visando à materialização dos figurinos posteriormente pelos próprios jogadores. Além disso, entende-se que um figurino mais próximo a uma aparência real proporciona a ampliação dos aspectos críveis do jogo, o que é, em toda obra ficcional, um elemento importante para a imersão e a experiência positiva do jogador/espectador em relação ao jogo/obra.

Considerando as questões aqui pontuadas, este capítulo apresentará os aspectos ergonômicos que envolvem os recursos vestíveis e os recursos têxteis e de modelagem, instrumentalizados para incorporar as condições ergonômicas aos figurinos, sem deixar de levar em conta o design já criado pelo jogo e pensado para o personagem. Posteriormente, o jogo e o figurino a ser recriado serão apresentados, buscando-se compreender como o figurino em questão se comporta em relação ao conceito do jogo e aos aspectos psicológicos do personagem. Essas etapas guiarão a execução do capítulo posterior no qual será realizada a recriação do figurino.

### 4.1 APLICAÇÃO DOS CONCEITOS ERGONÔMICOS AOS FIGURINOS DE JOGOS

O design de figurinos para jogos está de acordo com características psicológicas dos personagens e também são pensados dentro de todo um contexto criado particularmente por cada um dos jogos, considerando uma série de segmentações internas. No entanto, a partir de um olhar ergonômico de vestuário, observa-se que os desenhos de figurino, na maior parte dos casos, não possuem detalhamento que os tornariam facilmente compreendidos pelo jogador, facilmente vestíveis e, por fim, facilmente adaptáveis a uma peça de vestuário material. Nesse sentido, o profissional formado em moda tem enorme potencial para contribuir com o design e o planejamento tanto dos figurinos desses personagens quanto da roupa e acessórios utilizados pelos *cosplayers*.

No caso da contribuição do profissional de moda para o planejamento inicial do figurino, entende-se que este deve estar em constante diálogo com toda a equipe de desenvolvimento do jogo, pensando tanto nos aspectos conceituais e psicológicos das roupas quanto nos aspectos ergonômicos e em como isso seria representado em formas estáticas e nas mais diversas movimentações dos personagens. Com esse figurino ergonomicamente concebido, o trabalho do profissional de moda na etapa de materialização, caso seja do interesse do jogador se vestir como o seu personagem favorito, seria o de reproduzir o desenho escolhendo os melhores tecidos, aviamentos e pensando a modelagem da peça.

Na indústria de moda, a criação e a modelagem das roupas acontecem, geralmente, de forma separada, de modo que o estilista deve construir um desenho técnico com especificações de modelagem, aviamento, corte, tamanhos, tecidos e costuras para que o modelista e os outros profissionais, como os de corte e os de costura, possam construir o vestuário o mais fielmente possível em relação à ideia do estilista (TREPTOW, 2013). Ao trazer essa questão do desenho técnico para a discussão, não se está sugerindo que os jogos passem a fazer desenho técnico de seus figurinos, mas que sejam criados figurinos com o máximo de elementos vestíveis à disposição do olhar, como é a questão de cortes, aberturas, aviamentos e tecidos, estes que podem ser representados por uma textura em específico. Tudo isso melhorará a experiência do jogador por meio da verossimilhança do mundo ficcional e permitirá uma materialização do *cosplay* com maior facilidade e fidelidade ao figurino do personagem.

Para isso é preciso pensar a situação ao qual o personagem se encontra e levar em conta a roupa do personagem como sua segunda pele, fazendo com que essa roupa garanta ao personagem tudo aquilo o que ele necessita para interagir da forma mais adequada em relação aos desafios que o aguarda no mundo sintético do jogo. Assim como no mundo físico, em que os trajes de trabalhadores e atletas são construídos considerando fatores de usabilidade adequados às funções exercidas por essas pessoas (MARTINS, 2019), nos jogos o figurino dos personagens deve ser encarado como o seu “uniforme de trabalho”, o qual deve sustentar sua função no mundo e representar seus aspectos psicológicos. O que se observa nos jogos e desenhos/quadrinhos em geral é que, muitas vezes, o aspecto comunicativo se sobrepõe fortemente ao aspecto funcional da roupa. Foi possível notar esse fenômeno no estudo de caso da franquia *Mortal Kombat*, em que apenas na décima primeira versão a usabilidade e a funcionalidade foram de fato levadas em consideração nos figurinos.

#### 4.1.1 Aspectos ergonômicos: uso de têxteis e materiais

O primeiro e mais importante aspecto é o *uso* dos têxteis e materiais. Coloco uso em itálico, pois é preciso estar atento ao fato de que um jogo não dispõe, a princípio, como produto uma roupa física, mas sim uma ilustração, 3D ou não, de moda. A roupa do personagem existe primeiramente como uma ilustração impressa em um jogo de tabuleiro, em uma carta ou na tela do computador, e é criada fisicamente apenas em um momento posterior, na prática do *cosplay*.

Para a análise do uso dos têxteis e materiais no figurino, deve-se pensá-lo primeiro como “uniforme de trabalho” que deve satisfazer todas as necessidades “físicas” do personagem, ajudando e sendo condizente com suas funções e com os desafios que este enfrentará no jogo. Outro fator importante a se considerar é que tais personagens fazem parte de um mundo sintético no qual existem novas regras, que valem para o uso de materiais e têxteis, o que aumenta a importância de um pensamento ergonômico na modelagem do traje de figurinos em jogos. Ainda inclui-se nesse pensamento o uso de materiais não comuns às roupas, como metal e o couro, ou, ainda, elementos exóticos, como sombras, luz, sangue entre outros. São materiais e elementos que se conectam com a personalidade do personagem, mas que oferecem problemas à percepção do caimento, conforto térmico e cutâneo, facilidade de manuseio e ou de manutenção. Um exemplo clássico são as capas de super-heróis, o que gera discussões por parte dos fãs sobre sua real necessidade e se elas apenas atrapalhariam o personagem voando sobre ele com o vento ou enroscando em algum objeto.

Martins (2019) afirma que atividades frequentes e intensas e grandes variações térmicas exigiriam da peça materiais adequados e modelagens apropriadas para conferir ao usuário conforto e segurança, e cabe ao designer de personagem tentar simular as propriedades de tais materiais de forma mais verossímil possível. Dito isso, percebe-se que as necessidades “físicas” enfrentadas nos jogos muitas vezes não são consideradas criando incongruências e a quebra de verossimilhança com o jogador. Esse fenômeno é mais comum, normalmente, na priorização da beleza estética, um exemplo clássico disso é o personagem de regiões frias com metade do corpo à mostra, como é o caso da personagem *Ashe* do jogo *League of Legends* (2009) que pode ser observada na Figura 17, na qual percebe-se que apesar do cenário congelante a personagem usa apenas uma saia e roupas de tecidos finos, deixando os braços, pernas e costas de fora.

Figura 17 – Personagem *Ashe* do jogo *League of Legends*



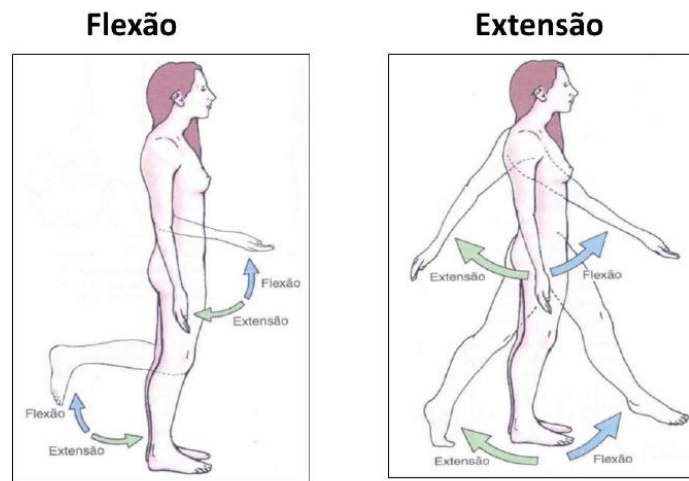
Fonte: League of Legends (2009).

Isso acontece principalmente porque, em um primeiro momento, entende-se como usuário da roupa o personagem que, por ser fictício, não tem necessidades reais e, portanto, pode ter uma roupa com apenas elementos estéticos. Porém tais fatores certamente serão analisados pelos jogadores, que são o real “usuário” do figurino do personagem, seja pela prática do *cosplay* em um momento futuro ou apenas ao se transportar para o personagem como seu avatar. Nesse exemplo, a personagem estará exposta ao frio do ambiente e espera-se que ela tenha algum tipo de proteção, sendo algo como roupas mais grossas de lã ou pele. Em contrapartida, na personagem Chandra, de *Magic: The Gathering* (GARFIELD, 1993), nota-se o uso de uma armadura de metal e a cobertura com tecidos grossos ou couros, o que já seria suficiente para protegê-la de eventuais queimaduras.

#### **4.1.2 Aspectos ergonômicos: movimentação e flexibilidade**

O segundo aspecto ergonômico a ser considerado na criação de um figurino é o do movimento. O figurino, mesmo que digital, não deve parecer que impeça ou atrapalhe o movimento e a flexibilidade do personagem; também se supõem, por verossimilhança com o mundo físico, que roupas mais resistentes ofereçam menos flexibilidade e que limitem o movimento e vice-versa. Assim, mesmo as roupas e as armaduras pesadas devem ser pensadas considerando os movimentos que o personagem pretende realizar. Os primeiros desses movimentos são os de extensão e flexão, que tem a ver diretamente com a mobilidade, como é possível ver na Figura 18 e que leva em consideração o tamanho dos braços e pernas.

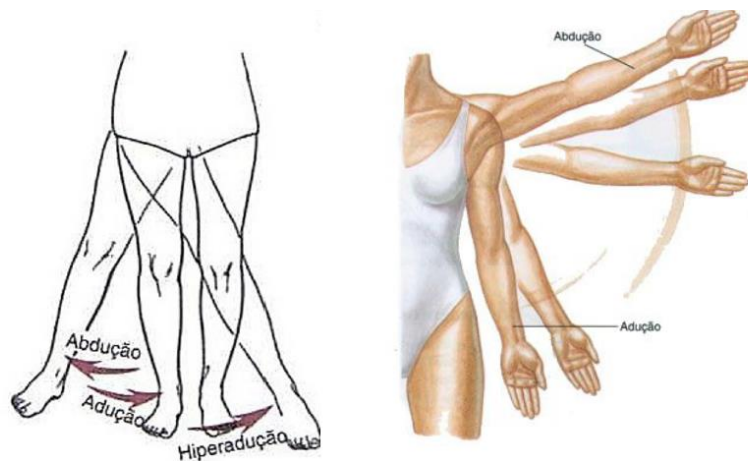
Figura 18 – Movimentos de Extensão e Movimentos de Flexão.



Fonte: HOFFMANN (2018).

Logo após vem a abdução e a adução, que considera os movimentos superiores e inferiores dos membros como mostra na Figura 19, sendo a abdução um movimento de afastamento desses membros e a adução a junção ao corpo.

Figura 19 – Movimentos de Abdução e Adução.

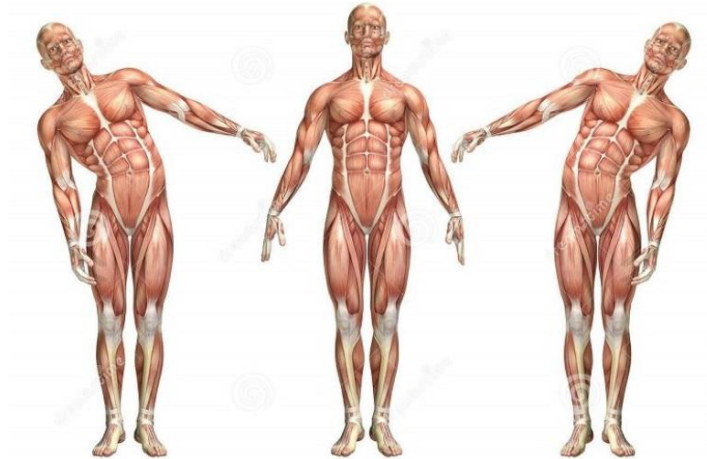


Fonte: HOFFMANN (2018).

Depois, considera-se a flexão lateral que envolve o movimento da cabeça e das laterais, mostrados na Figura 20. Neste caso, a peça deve ser feita de forma que não sufoque o usuário e permita o movimento lateral sem causar desconforto nos braços, tórax e seios.



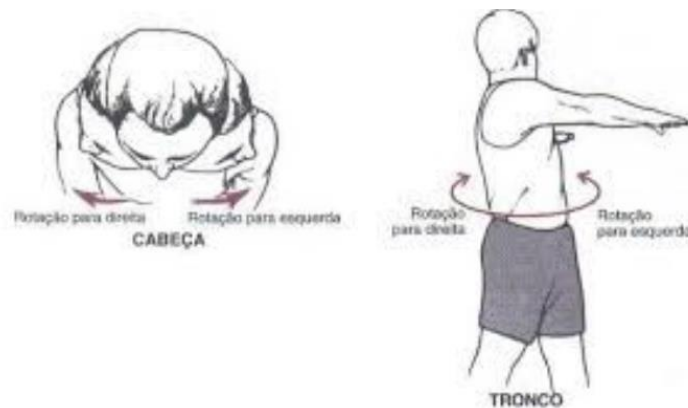
Figura 20 – Movimentos de Flexão Lateral.



Fonte: HOFFMANN (2018).

O quarto movimento é o de rotação feito pela cintura e pela cabeça como mostrado na Figura 21. Nessa posição da cintura ficam as pences enquanto que no pescoço se encontram as golas, assim, deve-se pensar nesses elementos de forma que eles não desloquem os volumes e deformem o corpo durante o uso.

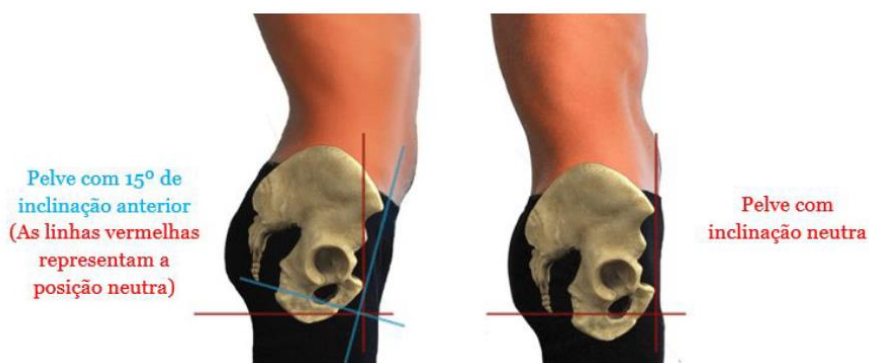
Figura 21 – Movimentos Rotação.



Fonte: HOFFMANN (2018).

E, por fim, temos a inclinação, que é o movimento exercido na coluna lombar pela cabeça e pelvis provocando nesta um achatamento, onde é necessário que a peça não prenda os movimentos no pescoço e no gancho, especialmente peças que contemplam também a parte da cabeça.

Figura 22 – Movimentos de Inclinação,



Fonte: HOFFMANN (2018)

Os movimentos aqui elencados devem ser observados em relação à atuação dos personagens para os quais serão desenvolvidos os figurinos em um jogo. Cada movimento irá demandar recortes, aberturas, pences, aviamentos, costuras e tecidos específicos que melhor permitam as lutas ou as aventuras que serão vividas pelos personagens.

#### 4.1.3 Aspectos ergonômicos: modelagem e costura

O terceiro aspecto é o da modelagem e costura; sua principal função é garantir que o traje se adeque ao corpo do personagem, criando uma conexão entre a forma do corpo e os aspectos físicos do material, como rigidez, dureza, conforto térmico entre outros. Ainda, visa a melhor adaptação do traje para as necessidades do personagem, como mobilidade, conforto e segurança para garantir um maior grau de verossimilhança, mantendo conceitos básicos da vestibilidade para que o traje não crie estranhamentos ao jogador, como é o caso de personagens com pouca roupa em situações de combate e frio extremo que foi visto anteriormente, ou então personagens com adereços demais que atrapalhariam suas funções básicas como movimentar-se ou combater.

Para isso, são usadas pences e recortes, que consistem em criar folgas nos tecidos ou em dividir as peças em várias partes para que elas se adequem melhor ao corpo e ao material escolhido, que pode ser mais ou menos flexível. Os volumes, que também se pode criar por meio da modelagem, servem para materializar simbologias, para esconder o corpo, dando-lhe novos formatos, para acomodar os volumes do corpo e até mesmo para criar áreas com maior proteção. Por fim, podemos destacar as fendas e as aberturas que podem ser utilizadas para melhorar a mobilidade, o ato de vestir e despir, e dar mais dinamismo à peça.

A costura e os aviamentos, por sua vez, são os responsáveis por dar o acabamento e têm papel na criação de uma peça verossímil, trazendo para a modelagem botões, zíperes, fitas, pedras e tudo o que mais for necessário para enfeitar e para o ato de vestir e despir. É importante ressaltar que a costura possui papel fundamental no quesito de segurança de uma peça, a depender dos movimentos a serem realizados pode ser necessário que haja não somente uma costura interna entre as partes, mas que essa costura seja rebatida externamente com pespontos para que haja um reforço na união das partes emendadas. Por fim, vale ressaltar que os tipos de costuras e sua aparência dependerão, ainda, dos tecidos e malhas utilizados. Assim, entende-se que o uso estratégico de costuras e de aviamentos possui não somente sua função prática, mas também estética, e que está intrinsecamente relacionado ao desejo de design, à escolha dos materiais e à modelagem.

#### **4.1.4 Aspectos ergonômicos: funcionalidade e usabilidade**

A funcionalidade é o quesito ergonômico em que mais se nota a diferença entre um traje real e o traje de um jogo. Silveira (2008) diz que a principal função do produto vestível é permitir ao ser humano a realização de funções específicas e/ou garantir prazer e satisfação do usuário. Porém, no mundo sintético do jogo onde essas funções não são definidas pela roupa e sim definidos, a princípio, sem nenhuma conexão com a realidade, essa funcionalidade fica ligada apenas a satisfação estética do jogador, que faz o papel de “usuário” do traje por meio de seu avatar no jogo e que vai ditar o que é de seu agrado ou não. Os usuários tendem a se relacionar ou se aproximar mais facilmente de personagens com roupas mais verossímeis, cujo processo de fabricação e entendimento seja mais fácil do que o de personagens monstruosos ou muito díspares da anatomia humana. Sobre essa visão, este trabalho propõe uma adaptação da tabela Oikos, elaborada originalmente por Martins (2019), para a verificação da funcionalidade e usabilidade do figurino a fim de viabilizar a materialização do produto vestível digital.

##### *4.1.4.1 Tabela para verossimilhança do personagem e materialização*

O método Oikos foi desenvolvido na forma de um *check-list* a fim de verificar diversos aspectos de uma roupa para que sua funcionalidade e usabilidade sejam garantidas da melhor forma possível. Todos os aspectos do uso dos materiais e do pensamento de modelagem, da costura e da colocação dos aviamentos são contemplados por esse *check-list*

(MARTINS, 2019). A princípio, a listagem que faz o método Oikos é voltada para a avaliação de uma roupa para uso cotidiano ou mesmo um uso específico, como um uniforme. No caso da criação de um figurino nato-digital e que poderá ser materializado, foi necessário promover uma adaptação desse *check-list* a fim de que ele atenda especificamente às demandas deste trabalho. A aplicação do *check-list* se dá tanto na etapa de criação quanto na avaliação do produto final, visando observar se, de fato, ele atendeu aos princípios que aparecem na lista. Para avaliar, pode-se conferir para uma peça uma nota de 0 a 10 em cada um dos princípios elencados, de modo que a nota final, somada e dividida pela quantidade de princípios avaliados, indicará se a roupa atende ou não aos padrões de qualidade propostos.

A partir da tabela Oikos, o primeiro aspecto geral da avaliação é a facilidade de manejo, visto na Tabela 1. No manejo observa-se a manipulação da peça, o uso de materiais, a facilidade de ajustes, facilidade no vestir e despir e a capacidade de movimentação, sendo esse último aspecto o mais relevante para este trabalho, já que os personagens dos jogos normalmente tendem a se movimentar muito no uso de poderes e habilidades. O usuário deve perceber que o traje o ajuda em seus movimentos e não vai contra eles. Os outros fatores permanecem para aumentar o grau de verossimilhança.

Tabela 1: Oikos – Facilidade de Manejo

<b>Facilidade de Manejo</b>	Facilidade em vestir e desvestir-se
	Exige pouco esforço para manipulação
	Materiais adequados a função
	Acabamento dos Aviamentos
	Facilidade de Movimentação

Fonte: Autoria própria, adaptado de MARTINS (2019).

No caso do fator segurança (Tabela 2), deve-se ter a preocupação de que a roupa do personagem ofereça as proteções necessárias para suas tarefas. Esse quesito é muito importante, pois é um dos principais fatores que causam a quebra de verossimilhança com o jogador como foi explicado na análise de caso da franquia *Mortal Kombat*. Subentende-se que um guerreiro deva usar uma armadura que o proteja de golpes de espadas, que um aviador deva usar um traje que lhe proteja da pressão atmosférica, etc. Os outros fatores seguem a mesma linha de aumentar o grau de verossimilhança entre o usuário e o personagem e para que, no momento da materialização, a peça seja segura e se comporte adequadamente às demandas de um corpo real.

Tabela 2: Oikos – Segurança

<b>Segurança</b>	O Traje não prejudica a circulação nem lesiona
	Aviamentos sem bordas vivas
	Mobilidade e alcance
	Estabilidade no corpo - firmeza.
	Proteção contra as situações enfrentadas pelo personagem

Fonte: Autoria própria, adaptado de MARTINS (2019).

Na questão de conforto (Tabela 3) é importante ressaltar que o conforto sensorial de toque e peso, proposto na tabela original, pode ser facilmente ignorado, principalmente para personagens de mundos sintéticos de fantasia, uma vez que já existem explicações plausíveis na mente dos jogadores que contornam esses fatores, como existência de magia ou alta tecnologia, por exemplo. Esses fatores também não influenciam na prática de *cosplay*, uma vez que os materiais exóticos que causariam esse tipo de desconforto tendem a ser adaptados para materiais modernos, como placas de metal ou madeira para EVA, cabelos de fogo para coloridos ruivos e etc. Assim, é possível manter um grau de fantasia sem comprometer a verossimilhança e criar uma aproximação com o personagem.

Tabela 3: Oikos – Conforto

<b>Conforto</b>	Conforto ergonômico – Liberdade de Movimento
	Conforto Termo fisiológico – Transferência de calor
	Conforto Psico Estético – Avaliação Estética
	Ajuste da peça ao corpo – Caimento
	Ajuste da peça ao corpo – Flexibilidade
	Ajuste da peça ao corpo – Elasticidade

Fonte: Autoria própria, adaptado de MARTINS (2019).

#### 4.2 ANÁLISE DE CASO: *TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER (PSP)*

O jogo a ser analisado em relação ao seu figurino é o *Tactics Ogre: Let Us Cling Together* (1995), também conhecido de *TO: LuCT PSP*. Esse é um jogo de RPG<sup>13</sup> tático em turnos, e é uma sequência direta do jogo *Ogre Battle: March of the Black Queen* (1993), com foco na história e no desenvolvimento dos personagens. A história do jogo se passa no mundo sintético de *Valeria* onde o personagem principal, *Denan Morne*, tem que tomar decisões que impactam na história e no destino de todos os personagens, levando à salvação ou à morte dos mesmos. É notável como os personagens evoluem durante a trama, tornando-se aliados ou inimigos, e como o figurino é feito para refletir essas características.

O principal objetivo do jogo é devolver o trono do reino para a rainha de *Valeria* fazendo com que este seja permeado por guerras que exploram muitas questões políticas juntamente com elementos de fantasia. Isso é usado para desenvolver os personagens e fazer com que eles sofram mudanças psicológicas a partir das decisões que o jogador toma ao longo do jogo. Um dos personagens que mais sofre mudanças com as decisões do jogador é *Vyce Bozek*. Logo no final do primeiro capítulo do jogo o personagem deve decidir se vai cumprir uma ordem de assassinar refugiados em uma cidade. Caso decida executar a ordem, *Vyce* diz que isso não é certo e então se rebela tornando-se o *Vyce Herói* a partir desse ponto. No entanto, caso o jogador decida não cumprir a ordem, *Vyce* aparece dizendo que o jogador é um “frangote” e se torna o *Vyce Vilão*. As fotos de busto de ambas as versões podem ser vistas na Figura 23 e através delas é possível perceber a mudança drástica no figurino do personagem, mesmo que suas vestimentas não mudem tanto.

---

<sup>13</sup> RPG significa *Role Playing Game*, que é um tipo de jogo em que os jogadores interpretam personagens a fim de construir uma história.

Figura 23 – Vyce Bozek Vilão e Vyce Bozek Héroi.



Fonte: Ogre Battle Saga Fandom (2009).

As expressões faciais, cabelos, a posição e o uso ou não de capa são elementos que mudam drasticamente o figurino do personagem em suas versões. Na versão do vilão, é possível ver o cabelo mais espetado, a expressão sádica e psicótica, a posição ofensiva, a espada em mãos à espera para atacar e o uso de elementos mais rígidos e pesados no figurino. Na versão do herói, observa-se o cabelo arrumado e bem penteado, o olhar sereno e avaliativo, a posição recuada, mais defensiva e sem a arma à mostra, além de uma capa com tecido menos rígido, o que cria, além de um aspecto mais leve, uma associação com cavaleiros e a nobreza.

Outro aspecto interessante do jogo é que na equipe do jogador<sup>14</sup> podem ter personagens genéricos e o figurino desses personagens se ajusta de acordo com a classe<sup>15</sup> deles no jogo. Essas classes podem ser alteradas pelo jogador praticamente a qualquer momento, mudando também seu figurino para que este se adeque a nova função do personagem, como é possível ver na Figura 24.

---

<sup>14</sup> O jogador pode ter um time com vários personagens do jogo, a história muda de acordo com quais personagens o jogador conseguiu convencer a entrar em seu time e quais morreram ou viraram inimigos.

<sup>15</sup> Cada personagem possui uma classe que apresenta habilidades e funções diferentes dentro do jogo. Cada uma possui um figurino para ressaltar essas características.

Figura 24 – Figurinos de personagens genéricos para as classes *Arqueiro*, *Mestre de Espadas* e *Valkiria/Esgrimista Rúnico*, versões Femininas e Masculinas



Fonte: Ogre Battle Saga Fandom (2009).

Em um ponto da progressão do jogo é possível eliminar todos os personagens genéricos e montar uma equipe apenas com personagens principais da história. Esses personagens também não têm classes fixas e suas funções podem ser alteradas durante o jogo. No entanto, alguns personagens possuem classes de prestígio que apenas eles podem desempenhar, mas o jogo não considera, pelo menos na construção do figurino, que o jogador vá usar classes muito diferentes de sua função original, porém é normalmente isso que acontece e mesmo nos casos em que o personagem tem uma classe especial, seu figurino não é atualizado para representar sua evolução.

Nessa questão, existem dois casos de interesse que podem ser analisados; o primeiro é o do personagem principal *Denam Morne*, que é o avatar do jogador. *Denan* inicia o jogo na classe *Soldado*, e seu figurino para soldado é representado na Figura 25, à esquerda. No decorrer da história do jogo ele permanece nessa classe até o quarto capítulo<sup>16</sup> onde é promovido para a classe *Lorde*, representado pelo figurino à direita da Figura 25.

<sup>16</sup> Esse é o último capítulo do jogo.



Figura 25 – Figurinos do personagem *Denam Monre* como *Soldado* e como *Lorde*



Fonte: Ogre Battle Saga Fandom (2009).

Como *Denam Morne* é o avatar, é importante que ele não morra, pois isso causaria o fim do jogo, tornando normal que os jogadores prefiram classes mais resistentes que soldado, que é uma classe híbrida entre ataque e defesa, ou então Lorde que é um faz tudo, usando classes como *Cavaleiro*<sup>17</sup> ou *Esgrimista Rúnico*, devido ao fato de serem classes mais resistentes. Embora o figurino da classe Lorde seja próximo do Cavaleiro, o de Soldado proposto ao personagem *Denam Morne*, classe ao qual o personagem passa a maior parte do jogo, é bem diferente tanto do Esgrimista Rúnico quanto do Cavaleiro, criando uma disparidade muito grande entre a real função do personagem e o seu figurino. É importante lembrar que como o avatar pertence ao jogador, por questões de preferência, também não é incomum que o jogador use outra classe como as de *Mago* ou *Arqueiro*, distanciando ainda mais a função do avatar de seu figurino. Na Figura 26 são apresentados os figurinos da classe “Cavaleiro”, tanto o masculino quanto o feminino.

<sup>17</sup> Cavaleiro aqui é a tradução de *Knight*, não de *Rider*, note a diferença de significado.

Figura 26 – Figurinos das classes *Cavaleiro*, masculino e feminino



Fonte: Ogre Battle Saga Fandom (2009).

Outra personagem interessante é *Sherri Phoreona*, personagem que este trabalho analisará e reconstruirá o figurino. A principal característica da personagem é sua ligação com *Vassa*, deusa da terra na mitologia do jogo, que é representada pela cor verde e símbolo semelhante a um M, como é possível ver na Figura 27.

Figura 27 – *Vaasa*, deusa da Terra



Fonte: Ogre Battle Saga Fandom (2009).

No jogo o elemento terra tem como principais características fornecer bônus defensivos, como o aumento de defesa, e controlar os adversários por meio de lentidões, transformando-os em pedra, criando esse aspecto mais resistente em contraparte com os outros elementos, como é bem representado pelo figurino da deusa *Vassa*, acima. Embora de uma forma sutil, é possível ver que o figurino de *Sherri Phoreona* reflete um pouco dessas

características, principalmente em comparação com o da classe *Bruxa* e das outras personagens usuárias de magia desse jogo, já que seu corpo é mais coberto e suas roupas parecem mais grossas, como se pode ver na figura 28 em comparação com a personagem *Deneb Rove* na Figura 29, por exemplo.

Figura 28 – Arte de perfil, *Sprite*<sup>18</sup> e Artwork da personagem Sherri Phoreona



Fonte: Ogre Battle Saga Fandom (2009).

Figura 29 – Arte de perfil, *Sprite* e Artwork da personagem Deneb Rove



Fonte: Ogre Battle Saga Fandom (2009).

No jogo, o primeiro encontro com a personagem acontece quando ela sequestra seu pai no templo da ordem e o força a se juntar à Frente Libertária de *Valeria*, momento em que ocorre uma luta contra o jogador. Se o jogador não a matar ele permite que ela fuja e se a irmã de *Sherri*, *Olivia Phoreona*, for uma aliada do jogador, este consegue persuadi-la a entrar em seu time. Após isso *Sherri* não possui mais tanta relevância na história do jogo, sendo apenas permitido a ela e às outras três irmãs acessar a classe especial *Xamã*. Como essa classe e seus

---

<sup>18</sup> É usado normalmente para se referenciar as imagens que se movem na tela.

poderes são difíceis de obter, pressupõe-se por questões de logística que não se possuirá mais de um personagem com a classe Xamã, porém a narrativa do jogo deixa claro que quem deve assumir o papel de Xamã é *Olivya*, só que por uma série de fatores práticos *Sherri* se torna a melhor opção para assumir esse papel na equipe do jogador.

Para o papel que a personagem *Sherri* desempenha no jogo, nota-se um desajuste quanto ao figurino e suas funcionalidades. Desse modo, escolhi o figurino dessa personagem para ser reformulado pensando em suas características psicológicas, em sua classe e especialmente em sua funcionalidade e aspectos ergonômicos mencionados neste capítulo. Com essa reformulação será possível notar que um pensamento ergonômico e que os conhecimentos do campo da moda são capazes de melhorar a experiência dos jogadores com os jogos e os personagens.

## 5 REDESENHO DE FIGURINO A PARTIR DE CONSIDERAÇÕES ERGONÔMICAS

A principal proposta deste capítulo é analisar o figurino da personagem *Sherri Phoreona* a partir dos critérios da ergonomia do vestuário, analisando seu *traje de cena* como uma segunda pele do personagem que desempenha um papel comunicativo em relação ao jogo e ao jogador, mas também um papel social dentro desse mundo. Vamos analisar a base da construção do personagem que vem de sua função no jogo: Bruxa e Xamã. Na fantasia do jogo tanto Bruxa como Xamã não se diferem em praticamente nada de um mago convencional, sendo apenas uma evolução deste, ou seja, mantém as mesmas funções de atacante mágico/controlador, tendo apenas melhores opções e por isso vamos analisar o figurino da perspectiva de Mago/Maga em vez da perspectiva de Bruxo/Bruxa ou Xamã, uma vez que não é incomum esses conceitos se borrarem e se misturarem em um único grande conceito de “usuários de magia” como é o caso de TO:LucT.

A maior parte dos cenários de fantasia medieval deriva de *O Senhor dos Anéis* (1949), uma trilogia de bastante sucesso produzida por J.R.R. Tolkien, onde de forma bem completa ele apresenta uma sociedade medieval com raças exóticas, magia e uma ambientação que hoje é denominada como gênero de *Fantasia Medieval* no universo dos jogos. Nesse universo, arqueiros sempre têm uma precisão e agilidade sobre humanas; há guerreiros de placa que suportam todos os tipos de danos; cavaleiros da luz que brandam a ordem e a justiça. Toda essa base é notada nos personagens da série e reproduzida em obras de ficção desse gênero.

Em nossa análise de caso é possível notar as semelhanças do figurino da personagem *Sherri Phoreona* tanto com as classes Mago/Feiticeira, mostrados na Figura 30, quanto com o personagem *Gandalf*, de *O Senhor dos Anéis* (1949), que veste um sobretudo, manta, um chapéu pontudo e anda com um cajado, como é possível ver na Figura 31. Esses são elementos praticamente universais em personagens de magia e em cenários de fantasia medieval, tendo pouca ou nenhuma variação se comparado ao clássico de Tolkien. Alguns jogos permitem uma variação mínima para esse tipo de personagem como o uso de varinhas ou livros, que tem a mesma função do cajado de transmitir sabedoria<sup>19</sup>; alguns permitem espadas já que em *O Senhor dos Anéis* (1949) Gandalf também usa uma espada em algumas ocasiões; já as vestimentas são quase sempre os clássicos robes com mantas e capuz; o chapéu pontudo nem sempre é recorrente; e os usuários de magia normalmente são lentos, têm pouca mobilidade e pouca resistência física. Em jogos (e até nos filmes) essas características

---

<sup>19</sup> Esse ícone provavelmente surge do velho sábio que usava cajados como bengalas para ajudar na locomoção.

negativas normalmente são balanceadas com alto poder ofensivo e alta utilidade transformando magos em *canhões de vidro*<sup>20</sup>.

Figura 30 – *Artwork* das classe *Mago* e *Feiticeira* do jogo *TO:LuCT PSP*



Fonte: Ogre Battle Saga Fandom (2009).

Figura 31 – Figurino do personagem *Gandalf*, o cizento da trilogia de filmes do *Senhor dos Anéis*.



Fonte: O SENHOR DOS ANÉIS (2002)

---

<sup>20</sup> Esse termo é comum em jogos para dizer quando algum personagem ou classe é capaz causar muito dano ou ser muito útil de alguma forma, mas em compensação é muito frágil.

Já para a versão feminina de usuários de magias, a figura mais próxima do *Gandalf* é a de *Morgana Le Fay*. Na cultura moderna, ela segue uma linha parecida usando robes e cajados e sendo frágil em relação à constituição física, mas diferente da mitologia arthuriana original esse personagem assumiu estereótipo maligno que se funde com os elementos de *Gandalf* e repõem o velho sábio por uma jovem sedutora e normalmente megalomaniaca. Como se observa Figura 31, a versão masculina possui roupas largas e mais cobertas, e o cajado é o elemento mais imponente, enquanto na versão feminina as roupas curtas e ajustadas ao corpo e até o cajado tem uma aparência mais delicada. Até os nomes evocam essas diferenças: mago faz referência ao estudo da magia e feiticeira evoca algo mais emocional e menos controlado. É importante notar que essa é uma classe só, com as mesmas funções e jogabilidade, mudando apenas o sexo do personagem.

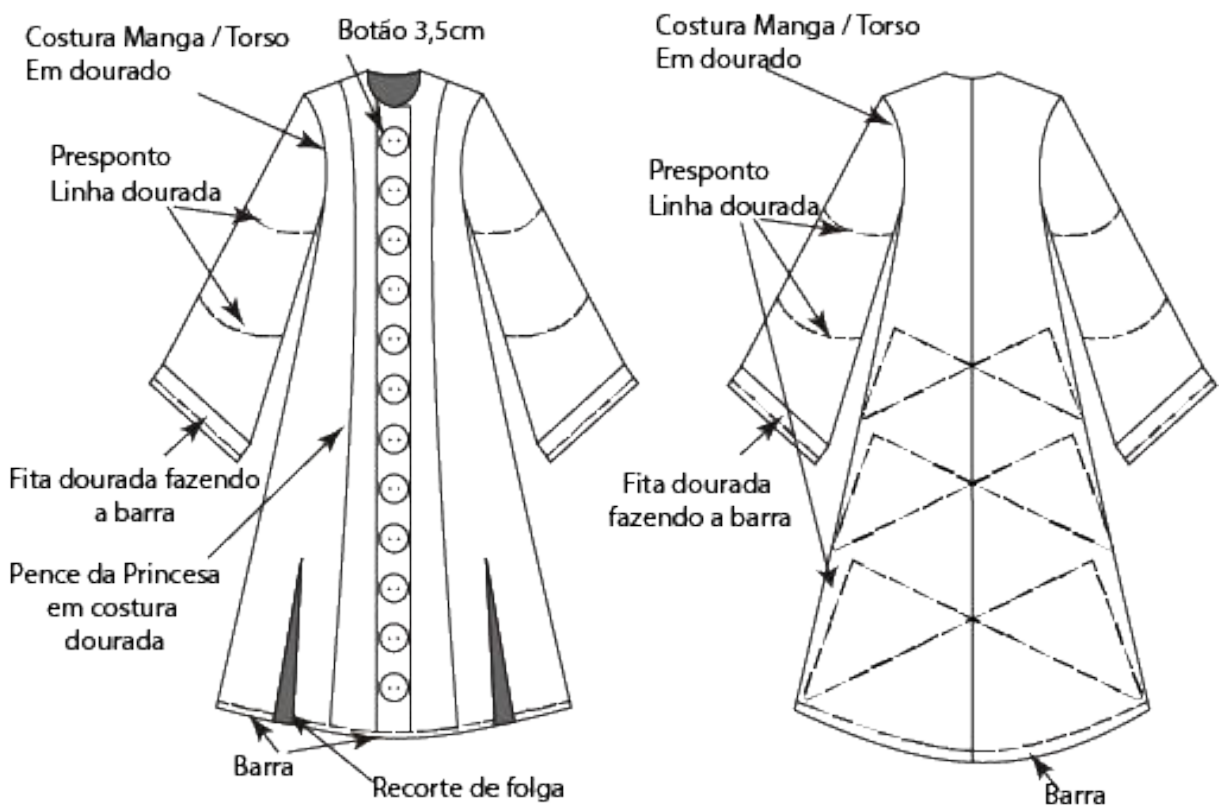
No caso do alvo de nossa análise entra um fator importante que deve ser incluindo no figurino da personagem *Sherri*: sua ligação com o elemento terra. As relações de figurino e personalidades com os elementos são recorrentes em personagens de fantasia em geral; o elemento terra trás normalmente a simbologia ligada à rocha, ao metal e à dureza evocando mecânicas de jogo como proteção a aliados, controle de grupo e alta resistência.

O figurino foi idealizado considerando os aspectos ergonômicos discutidos anteriormente, sendo a primeira etapa a ser pensada sobre materiais e tecidos. Para isso foi considerado principalmente os fatores proteção e peso, nos levando a escolher a sarja/brim como tecido principal por ser um tecido grosso, que aumenta a resistência do personagem contra os danos sofridos em batalha e contra as intempéries do ambiente. É importante notar que devido ao fato de usuários de magia normalmente não terem uma constituição física que os permite carregar grande quantidade de peso, o uso de armaduras de metal normalmente fica fora de cogitação, isso faz com que ele deva compensar sua fragilidade física com materiais inteligentes e/ou magias para suprir essa deficiência sem que ele tenha que carregar um peso muito grande. É muito comum que a proteção seja completamente ignorada fazendo os magos canhões de vidro como foi abordado anteriormente, mas não é o caso aqui, por isso vamos priorizar a proteção em função da mobilidade. Ao recriar o figurino no desenho o artista representou a sarja com um tom opaco do verde e também com vincos grossos sobre o tecido para demonstrar o maior peso que ele possui, ainda foi usado cetim na cor dourada na borda das mangas e na capa com o intuito de adornar a peça para conferir a ela certa imponência, já que o cetim apresenta um brilho característico que é muito bem representado no desenho artístico da peça.



Já para modelagem foi pensado em um vestido longo uma vez que essa forma é suficiente para cobrir todo o corpo do personagem oferecendo proteção. Essa modelagem mais larga foi pensada para tentar aliviar a movimentação da personagem que ficaria um pouco debilitada por conta do vestido longo e do material grosso e pesado; por isso ele é mais largo embaixo, e foram colocadas duas fendas para permitir a amplitude do movimento das pernas na flexão e extensão. Na Figura 32 é possível observar o desenho técnico em que a modelagem foi pensada e que orientou a produção do desenho final.

Figura 32 – Modelagem para a recriação figurino – Vestido.



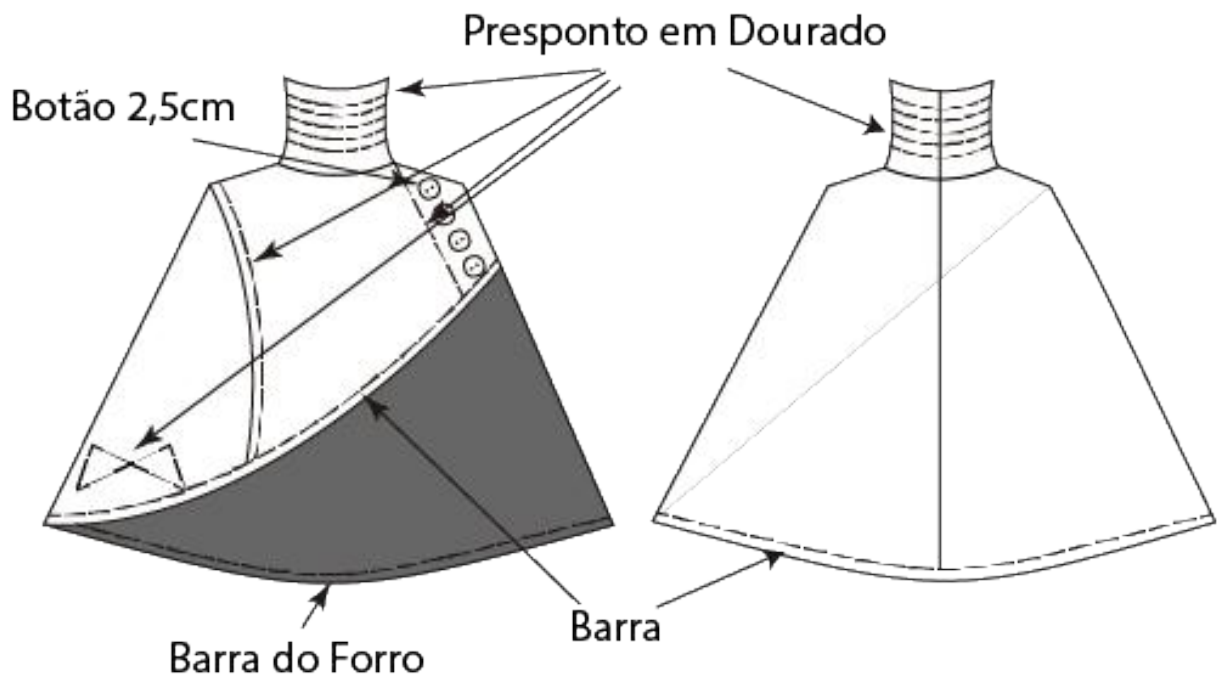
Fonte: Produção do autor (2021).

Considerando o peso do tecido foi escolhida uma forma evasê, pois essa forma daria maior fluidez e mobilidade à personagem. Na parte de cima, ela não é tão justa ao corpo para favorecer o movimento de rotação sem que a peça seja deformada e para facilitar os movimentos com o braço, uma vez que a personagem realizará mais movimentos nessa parte do corpo e considerou-se que os magos precisam gesticular e/ou falar bastante para fazer magias. As mangas acompanham o pensamento do vestido sendo folgada nos ombros para permitir um bom movimento dos braços, e terminando numa boca sino para aumentar a suntuosidade da peça. Na borda da manga, a fita dourada remete ao ouro, que é um mineral



raro e luxuoso, fazendo assim a conexão entre a dureza e a resistência da rocha e com a nobreza da classe da personagem, o que também se encontra nos pespontos dourados das costas e mangas, o tom verde escuro e o tecido grosso do vestido se relacionam com a riqueza e o poder do solo e os botões foram inseridos para também aumentar seu grau de requinte, além de facilitar o vestir/desvestir sendo estes bem largos, juntamente como seu transpasse, possibilitando um abotoamento mais firme sem que nenhum volume sobressalente indesejado apareça criando uma boa conexão com as funções e personalidade da personagem. Além do vestido foi também idealizada uma capa, conforme se vê na Figura 33.

Figura 33 – Modelagem para a recriação figurino – Capa.



Fonte: Produção do autor (2021).

A principal função da capa aumentar a proteção na parte superior, para isso a gola alta proporciona proteção à área do pescoço e esconde a parte de baixo do rosto, os materiais e aviamentos, bem como os pespontos em dourado com o símbolo do elemento terra no jogo e na linha da princesa, são os mesmos do vestido criando conexão entre essas partes. A peça foi pensada para não restringir os movimentos do braço e nem atrapalhar a fala da personagem, sendo mais larga tanto nos ombros quanto na parte do pescoço e gola alta e o corte vertical nas costas e os cortes horizontais no pescoço foram adicionados com o propósito de facilitar o corte no tecido. Essa peça substitui o usual chapéu de ponta longa para trazer o símbolo de mistério e poder universalmente representado nas figuras de usuários de magia de uma forma


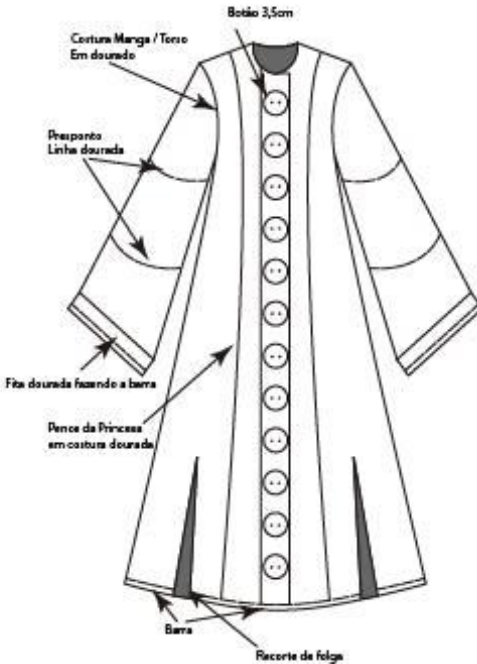
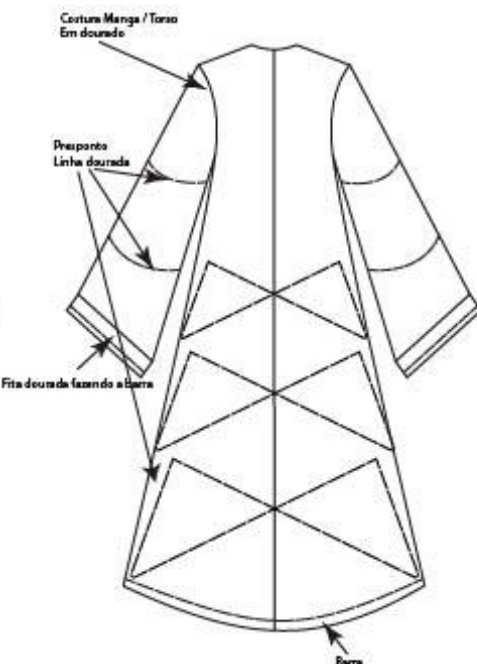
elegante e que se conecta com a personalidade e história da personagem. O recorte assimétrico da capa traduz certa imponência e reforça essa conexão com a personalidade desajustada, principalmente em contraste com a de sua irmã *Olivya*, a quem *Sherri* reconhece seus erros e se abre, mesmo que minimamente, após ser derrotada e receber o *talk-no-justu*<sup>21</sup> do protagonista para se tornar parte de seu time, deixando um pouco sua aura de mistério e intransigência. Mesmo que nesse momento do jogo ela ainda esteja na classe de *Bruxa*, foram adicionados botões na parte direita para que, abertos, representem essa abertura mínima que a personagem permite em sua personalidade no decorrer da trama. A capa é forrada com cetim 100% algodão de cor dourada, para conceder um maior conforto, uma vez que ela ficará em contato com o rosto que é um local de alta irritabilidade e para criar uma conexão com a simbologia da terra e com a função da personagem em si, que é dura por fora, mas esconde grandes riquezas em seu interior.

A partir desses desenhos foram produzidas as fichas técnicas, observadas nas Figuras 34 e 35, de ambas as peças para, além de servir como instrução para os *cosmakers*, orientar o ilustrador na criação da *artwork*, sendo que essas fichas poderiam ser disponibilizadas pela empresa de várias formas como em extras, site próprio etc. Não foi produzida nenhuma sequência de montagem porque a princípio a empresa não tem interesse em criar uma materialização física da peça, deixando esta oportunidade para terceiros que compõem a comunidade e *fandom* do jogo.

---

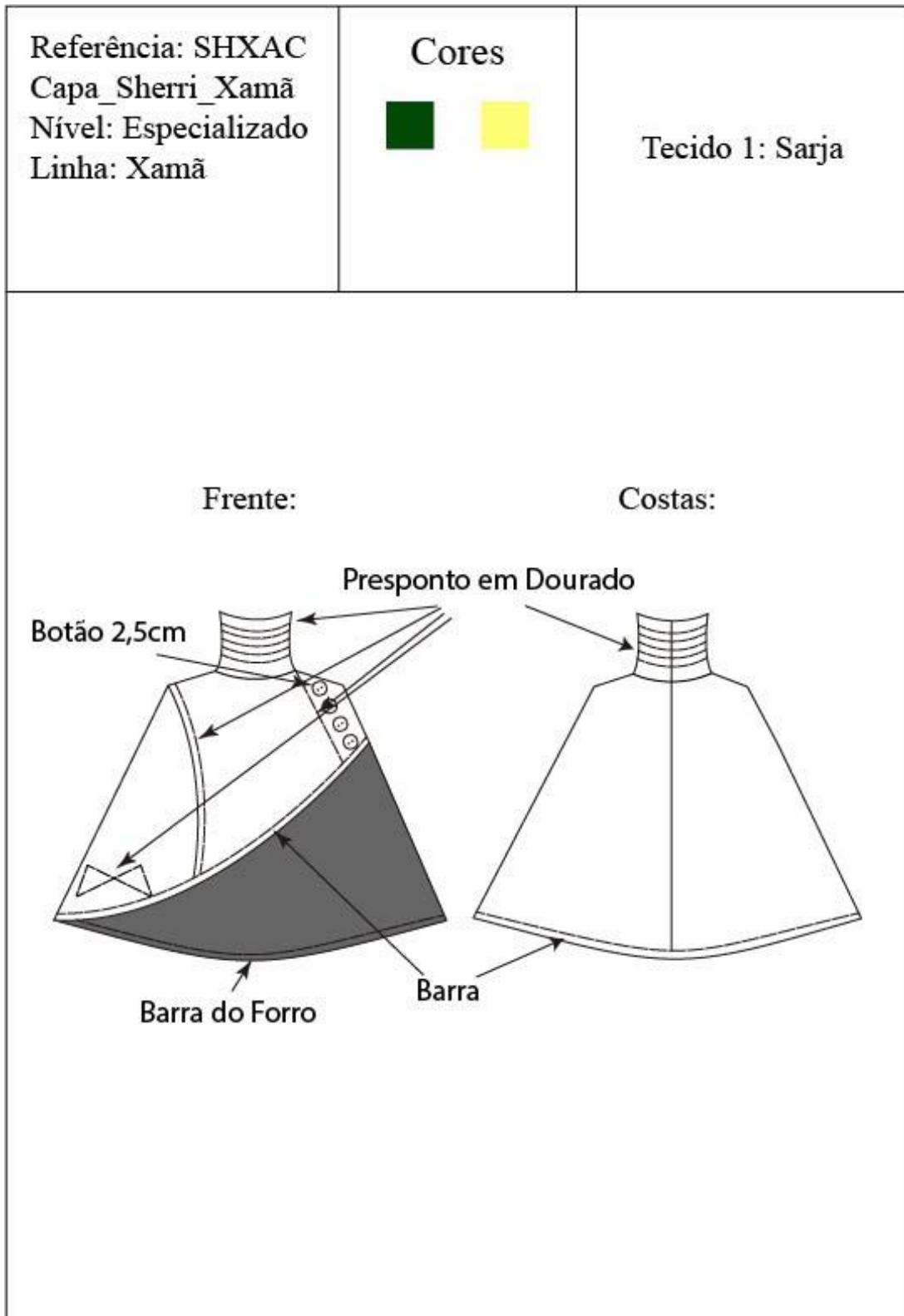
<sup>21</sup> Esse é um termo utilizado para se referir a cenas muito comuns em animes e jogos de origem japonesa em que o oponente recebe um discurso após ser derrotado pelo protagonista e então vai para o seu lado.

Figura 34 – Sherri – Xamã – Ficha técnica do vestido.

<p>Referência: SHXAV          Sherri_Xamã_Vestido          Nível: Especializado          Linha: Xamã</p>	<p><b>Cores</b></p> 	<p>Tecido 1 - Sarja</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>Frente:</b></p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Costas:</b></p>  </div> </div>		

Fonte: Produção do Autor, 2021.

Figura 35 – Sherri – Xamã – Ficha técnica da capa.



Fonte: Produção do Autor, 2021.

Baseado então nos desenhos e fichas técnicas apresentadas, foi feita uma ilustração digital pelo ilustrador Ulisses Mateus (2021), que pode ser vista na Figura 36 para demonstrar

como a personagem ficaria com a roupa colorida e em seu corpo. Essa peça gráfica é comum na indústria de jogos e costuma ser chamada de *Artwork*.

Figura 36 – Sherri – Xamã – Artwork.



Fonte: Ilustração desenvolvida por Ulisses Matheus em 2021, exclusivamente para a realização do projeto.

Nela é possível ver como os pespontos foram incluídos por meios das linhas douradas e como os pontos de costura foram incluídos por meio de várias linhas pretas. Também é possível ver como o ilustrador representa os botões, os recortes, as dobras, volumes e fendas aumentando a verossimilhança da peça e fazendo com o que o jogador reconheça mais facilmente seus elementos vestíveis, associando o personagem com elementos do mundo físico, o que cria uma melhor conexão entre o personagem e o jogador, como afirma Oliveira (2014).

Para a criação do figurino, foram levados em consideração os aspectos da metodologia Oikos anteriormente apresentada. Após o desenvolvimento do desenho, é necessário aplicar novamente o *check-list* a fim de verificar se todos os principais pontos das tabelas foram bem executados no figurino.

Tabela 4: Oikos – Facilidade de Manejo – Figurino Sherri.

<b>Facilidade de Manejo</b>	Facilidade em vestir e desvestir-se	Nota: 09
	Exige pouco esforço para manipulação	Nota: 06
	Materiais adequados à função	Nota: 10
	Acabamento dos Aviamentos	Nota: 10
	Facilidade de Movimentação	Nota: 07

Fonte: Autoria própria, adaptado de MARTINS (2019).

Na tabela acima, os itens que não receberam nota máxima foram: (1) **facilidade em vestir e desvestir-se** – nesse aspecto, a peça é larga e facilita essa função, no entanto não há nenhum mecanismo muito elaborado para o vestir e desvestir, o que é feito apenas pelo uso dos botões; (2) **exige pouco esforço para manipulação** – aqui, foi atribuído nota 06 devido à largura e peso da peça e do comprimento longo da manga, o que exige certo esforço para manipular; (3) **facilidade de movimentação** – foi atribuído uma nota 07 já que foi possível realizar várias intervenções na forma da peça para que ela atendesse a esse quesito, embora a forma inicial e o material não contribuam tanto.

Tabela 5: Oikos – Segurança – Figurino Sherri

<b>Segurança</b>	O Traje não prejudica a circulação nem lesiona	Nota: 07
	Aviamentos sem bordas vivas	Nota: 10
	Mobilidade e alcance	Nota: 07
	Estabilidade no corpo - firmeza.	Nota: 10
	Proteção contra as situações enfrentadas pelo personagem	Nota: 07

Fonte: Autoria própria, adaptado de MARTINS (2019).

No quesito segurança, os itens que não receberam nota máxima foram: (1) **o traje não prejudica a circulação nem lesiona** – foi atribuído uma nota 07 uma vez que, embora o traje seja largo, o peso do tecido pode pressionar ou cansar a região dos braços; (2) **mobilidade e alcance** – foi atribuído nota 07 já que a peça peca um pouco em mobilidade, por ser um vestido longo, mas a largura ajuda a mitigar esse problema, permitindo que o personagem se mova de forma aceitável sem perder sua proteção; (3) **proteção contra situações enfrentadas pelo personagem** – foi atribuído uma nota 07 uma vez que, mesmo a peça tendo sido feita com esse propósito, o tecido em si não é suficiente forte para proteger o personagem em cenários de fantasia medieval, sendo o mais aconselhado armaduras completas, mas como o personagem não é capaz suportar seu peso esse traje tentou oferecer a maior proteção possível.

Tabela 6: Oikos – Conforto – Figurino Sherri

<b>Conforto</b>	Conforto ergonômico – Liberdade de Movimento	Nota: 09
	Conforto Termo fisiológico – Transferência de calor	Nota: 04
	Conforto Psico Estético – Avaliação Estética	Nota: 10
	Ajuste da peça ao corpo – Caimento	Nota: 07
	Ajuste da peça ao corpo – Flexibilidade	Nota: 10
	Ajuste da peça ao corpo – Elasticidade	Nota: 07

Fonte: Autoria própria, adaptado de MARTINS (2019).

No quesito conforto, os itens que não receberam nota máxima foram: (1) **Conforto ergonômico – Liberdade de movimento** – foi atribuído uma nota 09 devido à largura da peça que permite uma boa liberdade tanto das pernas quanto dos braços, cintura e pescoço, sendo um pouco debilitada apenas pelo peso do tecido; (2) **Conforto Termo Fisiológico – Transferência de Calor** – foi dada a nota 04 uma vez que a peça é bem grossa e densa, fazendo dela uma peça bem quente sem muitas opções de resfriamento, uma vez que ao tirar a capa ou abaixar as mangas isso pode repercutir nos quesitos de segurança; (3) **Ajuste da peça ao corpo - caimento** – foi creditada uma nota 07 uma vez o caimento atende bem a proposta da personagem, porem pelas mangas serem um pouco longas e largas com fins de melhorar a flexibilidade e o movimento do braço, isso piora um pouco o caimento; (4) **Ajuste da peça ao corpo – elasticidade** – foi atribuído uma nota 07 já que o tecido escolhido é bem rígido e a

modelagem não contribui nem atrapalha em nada nesse quesito, porém esse não é um fator fundamental.

Quanto a todos os itens que receberam nota máxima, considerou-se que a modelagem e a criação como um todo conseguiu atender a esses aspectos muito bem. Também foram atendidas de forma bem satisfatória todas as características psicológicas e toda a simbologia em torno da personagem, tanto a parte que a relaciona como usuária de magia quanto com a parte que faz sua ligação com o elemento terra. É importante salientar que mesmo os itens que não receberam nota máxima foram considerados satisfatórios para o propósito deste trabalho, já que para priorizar determinados aspectos no figurino, outros acabam sendo um pouco comprometidos, mas sem que se comprometa a ergonomia do vestuário como um todo.



## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho teve como objetivo inicial questionar a metodologia de criação de personagens amplamente utilizada nos jogos de hoje, uma vez que é muito pouco comum a inclusão de conhecimentos relacionado à moda nessa área. Dito isso, a principal contribuição desse trabalho foi a de demonstrar como os conhecimentos de moda e da ergonomia têm enorme potencial para acrescentar valor a esse setor e melhorar a experiência dos jogadores. O mercado de jogos digitais é bem recente e por isso ainda há muitas possibilidades a serem exploradas, principalmente quando se aumenta a distância entre os jogos e o cinema/literatura, criando-se, cada vez mais, um campo com especificidades próprias.

O cinema é bem próximo da literatura quando se trata de personagens, pois ele oferece um divertimento passivo no qual o espectador/leitor apenas pode acompanhar de fora a narrativa. Já o jogo mediado por computador permite a criação de mundos sintéticos e o personagem ganha um novo e poderoso significado: ele vira o *avatar*.

O conceito de avatar, juntamente com o poder tecnológico atual, abre inúmeras possibilidades de um entretenimento ativo onde, num mundo sintético, o personagem/avatar assume o papel da narrativa como ponto mais importante. Ao criar-se uma sociedade sintética construída para um jogo onde os jogadores podem ter interações sociais complexas, a caracterização e personalização do avatar ganham um destaque gigante na maneira como as empresas comercializam seus jogos, sendo os produtos cosméticos um grande atrativo para o público. Porém, ainda é necessário introduzir os conceitos básicos de moda nesse ambiente para fortalecer esse vínculo entre figurino-personagem e para isso o uso do jogo *Tactics Ogre* foi considerado uma boa opção, mostrando vários locais onde um pensamento maior sobre o figurino e o personagem se encaixaria bem e como os personagens vêm ganhando cada vez mais importância nas tramas e conceitos dos jogos.

O trabalho foi concluído com a recriação do figurino da personagem *Sherri* em sua classe de prestígio Xamã, mas percebe-se, através do produto final, o quanto há de espaço para a evolução dos figurinos. Com isso, esperamos que esse trabalho seja o primeiro passo nesse assunto e que muitos outros venham depois dele para engrandecer ainda mais o mercado gigante dos jogos digitais, com cada vez mais qualidade e dedicação.

## REFERÊNCIAS

- AMOROSO, Danilo. A história dos video games: do osciloscópio aos gráficos 3d. **Tecmundo**. 16 dez 2009. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3236-a-historia-dos-video-games-do-osciloscopio-aos-graficos-3d.htm> Acesso em: 03/06/2019.
- BLACK Desert Online. PC. Steam: Pearl Abyss, Kakao Games, Daum Communications, GameOn Co., Ltd., Koch Media, GameNet, Kakao 2014.4 Jogo eletrônico.
- BOMBERMAN. PC. Hudson Soft: Hudson Soft 1983.3, Jogo eletrônico.
- BORDERLANDS 2. PC. Steam: 2K, Aspyr Media, Sony Interactive Entertainment, Aspyr, 2012.3, Jogo eletrônico.
- BRAIT, Beth. **A personagem**. Editora Atica, 1985.
- CASTRONOVA, Edward. Theory of the Avatar. **SSRN 385103**, fev 2003.
- CASTRONOVA, Edward. **Synthetic Worlds: The business and Culture of online games**, Chicago: University of Chicago and London 2005
- CASTRONOVA, E. The Right to Play. In: CASTRONOVA, E. **The State of Play**, New York University Press, 2006. p. 68-85
- CHERNEY, M. A. This violent videogame has made more money than any movie ever. **Marketwatch**, 09 abr. 2018. Disponível em: <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06>. Acesso em: 12 ago. 2021.
- DONKEY Kong. Arcade: Nintendo, Ikegami Tsushinki, 1981.3, Jogo eletrônico.
- FORTINITE. PC. Epic Store: Epic Games, Warner Bros. Interactive Entertainment, Fortline games, 2017.3, Jogo eletrônico.
- Garfield, R (1993) **Magic: The Gathering**. Renton, WA: Wizards of the Coast.
- GENSHIN Impact. PC. miHoYo: miHoYo, Shanghai Miha Touring Film Technology Co., Ltd., 2020.3, Jogo eletrônico.
- HALL, Charlie. Mortal Kombat's fatalities start with stick figures drawn by Ed Boon **Polygon**. 6 mar 2019. Disponível em: <https://www.polygon.com/2019/3/6/18252200/mortal-kombat-11-scorpion-fatality-ed-boon>. Acesso em: 16/08/2021.
- HOFFMANN, Tandara de Garcia Rocha. **A construção do traje de cena: diretrizes para a ergonomia, usabilidade e conforto**. Dissertação de Mestrado (Têxtil e Moda). São Paulo: EACHU-USP, 2018.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens** il. 86. Chicago: Routledge, 2014.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world.** Crown, 2010

LASTOWKA, Greg. Rules of Play. **Games and Culture**, Volume 1, Issue 1, out. 2009. SAGE Publications, p. 379-385

LEHDONVIRTA. Vili. Virtual worlds don't exist: Questioning the dichotomous approach in MMO studies. **Game Studies**. Volume 10, Issue 1, abr 2010.

LEAGUE of Legends. PC. Riot Games: Riot Games 2009.4, Jogo eletrônico.

LOGUIDICE, Bill; BARTON, Matt. **Vintage games: an insider look at the history of Grand Theft Auto, Super Mario, and the most influential games of all time.** Routledge, 2012.

LOURO, Luciana; LOURO, Donizetti. **Humano Virtual, Virtual Humano—O Devir do Processo de Criação em Ambientes Imersivos.** PUC.

MARIO Bros. Atari 2600: Nintendo, Atarisoft, Hamster Corporation, Hudson Soft, Atari, Ocean Software 1983, Jogo eletrônico.

MANJU. **No title.** 17 October 2018. 1 fotografia. Disponível em: <https://twitter.com/ManjuElise/status/1052534579410718720>. Acesso em: 21 fev 2021

MARTINS, Suzana Barreto. **ERGONOMIA, USABILIDADE E CONFORTO NA MODA: A METODOLOGIA OIKOS.** Estação das Letras e Cores Editora, 2019.

The MATRIX, Direção e roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski, produção Joel Silver, Distribuição: Warner Bros. EUA, 1999.

MORTAL Kombat II. SNES: Midway Games, Acclaim Studios London, Sculptured Software, Williams Entertainment Inc., 1993.2, Jogo eletrônico.

MORTAL Kombat 3. SNES: Midway Games, WMS Industries, Sculptured Software, Atari Jogos, Acclaim Studios Manchester, Williams Entertainment Inc., 1995, Jogo eletrônico.

MORTAL Kombat. PC. Steam: NetherRealm Studios, High Voltage Software, 2011.2, Jogo eletrônico.

MORTAL Kombat X. PC. Steam: NetherRealm Studios, 2015.2, Jogo eletrônico.

MORTAL Kombat 11. PC. Steam: NetherRealm Studios, Shiver Entertainment, QLOC 2019.1, Jogo eletrônico.

OGRE Battle, The March of the Black Queen. SNES: Quest Corporation. 1993.1, Jogo eletrônico.

OGRE BATTLE SAGA FANDOM. **Ogre Battle Saga – Wiki.** 10 jun 2009. Página inicial. Disponível em: < [https://ogrebattlesaga.fandom.com/wiki/Ogre\\_Battle\\_Saga\\_Wiki/](https://ogrebattlesaga.fandom.com/wiki/Ogre_Battle_Saga_Wiki/)>. Acesso

em: 14 de ago. de 2021.

Oliveira, J.R. et. al. Agulha, Tesoura, Linhas e Tecidos Virtuais: A Moda nos Jogos Digitais. *In: XIII SBGames*, 2014, Porto Alegre. Anais [...]. Belo Horizonte: PUC Minas, 2014.

Disponível em:

[http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art\\_design/full/A%26D\\_Full\\_Agulha%2520Tesoura%2520Linhas%2520e%2520Tecidos%2520Virtuais\\_248.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/full/A%26D_Full_Agulha%2520Tesoura%2520Linhas%2520e%2520Tecidos%2520Virtuais_248.pdf). Acesso em 01 de jun. 2019

O SENHOR DOS ANÉIS: a sociedade do anel (The lord of the rings: the fellowship of the ring). Direção de Peter Jackson. New Line Productions / New Line Home Entertainment: USA, 2002.

PAC Man. Atari 260: Namco, Bandai Namco Entertainment 1980.2, Jogo eletrônico.

PAUL, Christopher A. **Wordplay and the discourse of video games**: Analyzing words, design, and play. Routledge, 2012.

REDDIT de *Awesomex7*. **Evolution of Kitana**. 10 abr. 2019. Disponível em: <[https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/bboim4/evolution\\_of\\_kitana/](https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/bboim4/evolution_of_kitana/)>. Acesso em: ago. 2020.

REDDIT de *ushadow412squa*. **Noob Saibot Evolution MK2-MK11**. 17 abr. 2019. Disponível em: <[https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/bebvbs/noob\\_saibot\\_evolution\\_mk2mk11/](https://www.reddit.com/r/MortalKombat/comments/bebvbs/noob_saibot_evolution_mk2mk11/)>. Acesso em: ago. 2020.

SCHELL, Jesse. **A arte do game design**. Rio de Janeiro: Editora Campus. 2010.

SHELDON, Lee. **Character Development and Storytelling for Games (Game Development Series)**. Premier Press, 2004.

SILVEIRA, Icléia. Usabilidade do vestuário: fatores técnicos/funcionais. **Modapalavra e-periódico**, v. 1, n. 1, 2008.

SOLARSKI, Chris. **Drawing basics and video game art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design**. Watson-Guptill, 2012.

SOUZA, Raissa Taimilles Valério Paiva. **Cosplayers: uma identidade cultural permeada pela indústria cultural**. UFPB. 2017.

TACTICS Ogre: Let us Cling Together. PSP: Quest Corporation, Square Enix, Riverhillsoft, Atlus. 1995.4, Jogo eletrônico.

THE LEGEND of Zelda. NES: Nintendo, Nintendo Entertainment Analysis & Development 1986.1, Jogo eletrônico.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. O Senhor dos Anéis. São Paulo: Martins 28 Fontes, 2002 (1954 [1994]).

TREPTOW, Doris. **Inventando moda**: planejamento de coleção. São Paulo: Doris Treptow, 2013.

MATHEUS, Ulisses. **Sem título**. 2021. 1 ilustração, pintura digital., color. Coleção particular.

WORLD of Warcraft. PC. Blizzard Entertainment: Blizzard Entertainment, 2004. 1 jogo eletrônico.

WOW Girls. **Preview do tier 12 da classe Paladino**. Disponível em:

<<https://www.wowgirl.com.br/2011/06/14/patch-4-2-preview-do-tier-12-das-classes/tier-12-paladin-2/>>. Acesso em: ago. 2020.