



Análise do sistema de  
personalidades em

# Refind Self

性格診断ゲーム

por Caio Varalta



# DESCOBERTA

Como eu cheguei até o jogo?

Meu amigo (Meru) comentou sobre jogarmos um jogo que analisa suas ações e traz um resultado com sua personalidade no final da gameplay.

Meru sabe que eu sou um curioso sobre estes assuntos: adoro brincar de adivinhar o mbti<sup>1</sup> das pessoas. Portanto, não precisaria falar duas vezes para eu me interessar pelo assunto.

# PREMISSA

As pessoas não jogam os jogos exatamente da mesma forma\*.

O jogo analisa diversas ações tomadas pelos jogadores (como quanto tempo demoram para responder perguntas, com quais NPCs interagem, etc.), e identifica a personalidade deles no final da jogatina.



\* Frase de efeito traduzida da descrição oficial do jogo:

<https://playism.com/en/game/refindself/>

# SISTEMA

COPY ID BZK8\_6HZa\_WEtv Personality Actions Appendix

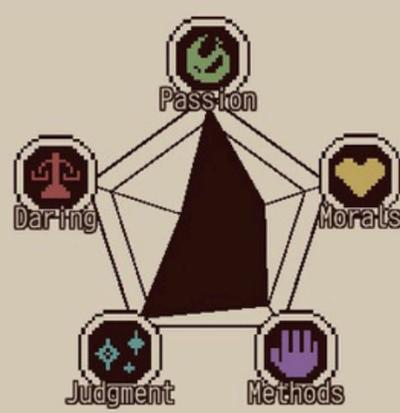
Leave the world of theorycrafting to me.

## Researcher

One with a passion for gathering knowledge and considering the world... even if it's irrelevant to beating the game.

Personality details

Most Representative Personality



Close

Refind Self: The Personality Test Game

# SISTEMA

| COPY ID  | BZK8_6HZa_WEtv | Personality   | Actions         | Appendix |
|--|----------------|---|-----------------|----------|
| In High-Low, chose after 10 seconds            | 4,92 %         |    | 12980 / 263452  |          |
| In High-Low, didn't open minigame explanation  | 4,10 %         |    | 10819 / 263452  |          |
| Challenged Mirai with 300-349 coins            | 1,70 %         |    | 4501 / 263452   |          |
| Entered your name at name re-entry             | 82,07 %        |    | 216222 / 263452 |          |
| Entered a too-long name at name re-entry       | 1,11 %         |   | 2946 / 263452   |          |
| Looked through telescope for 1 minute or less  | 7,10 %         |  | 18716 / 263452  |          |
| Chose to buy something from vending machine    | 44,72 %        |  | 117842 / 263452 |          |
| Bought best red-bean soup from vending machine | 24,40 %        |  | 64305 / 263452  |          |
| Played dumb with Mirai                         | 25,29 %        |  | 66641 / 263452  |          |

← Actions for 3rd run →

Close  

Refind Self: The Personality Test Game

# SISTEMA

COPY ID BZK8\_6HZa\_WEtV Personality Actions Appendix

CLICKS : 7515 (Average : 5404,659)

Time on Benches : 36 (Average : 34,04237)

Times Playing Slots : 0 (Average : 25,90185)

Streetlights Touched : 4 (Average : 7,625619)

Doors Opened/Closed : 52 (Average : 10,50039)

Cigarettes : 134 (Average : 2,007809)

Pots Broken : 1 (Average : 6,125705)

Title Screen Talks : 7 (Average : 3,1134)

Times Opening Menu : 28 (Average : 12,06011)

Action Deviation for 2nd run : 79 % (Average : 39,38808 %)

Action Deviation for 3rd run : 75 % (Average : 79,4488 %)

Close

Refind Self: The Personality Test Game

# SISTEMA

Através dos muitos dados coletados, o jogo gera estatísticas comparativas (com base nas ações de todos os outros jogadores) e distribui pontos em 5 atributos principais do jogador: Passion, Morals, Methods, Judgement e Daring.

Além disso, após realizar 3 jogatinas completas, o jogo preenche o perfil de personalidade do jogador com a personalidade principal, duas personalidades auxiliares, uma escondida e uma 'oposta'.



# HIPÓTESE

Went to the forest particularly early on

|            |             |                |          |        |            |         |
|------------|-------------|----------------|----------|--------|------------|---------|
| Adventurer | Researcher  | Artisan        | Traveler | Butler | Leader     | Judge   |
| Clergy     | Pacifist    | Solo Player    | Bancho   | Runner | Challenger | Planner |
| Samurai    | Philosopher | Martial Artist | Clown    | Sage   | Hero       | Gambler |
| Merchant   | Collector   |                |          |        |            |         |

18 / 73

# HIPÓTESE



No jogo, existe uma quantidade limitada de eventos pré-definidos (precisamente, 657\*), e o gatilho de cada um destes eventos gera pontos para uma ou mais personalidades – como exemplificado na imagem do slide anterior.

Podemos levantar a hipótese de que a personalidade principal é definida pela personalidade com a maior quantidade de pontos acumulados no final da jogatina.

Portanto, dá pra imaginar que a complexidade do sistema está no balanceamento entre todos estes eventos e suas influências nas personalidades: o autor comentou, em uma entrevista, que a primeira versão do jogo era bastante desbalanceada<sup>2</sup>.

\* No menu dos eventos, o jogo apresenta 9 eventos por página, distribuídos em 73 páginas.

# OPINIÃO

Eu gostei bastante do sistema. Achei inteligente aplicar a análise de dados para categorizar os jogadores em perfis e/ou grupos. Também senti que o sistema é relativamente assertivo. Minha ficha de personalidade final harmonizou bastante com minha personalidade 'real'. A título de curiosidade, comparação de perfil com os amigos, etc., é um sistema muito divertido.



# CUIDADOS

Apesar do sistema prever a sua 'personalidade', é importante lembrar que Refind Self é simplesmente um jogo, e não um "sistema clínico gamificado comprovado cientificamente e voltado para a análise de personalidades".

Portanto, não leve seus resultados 'ao pé da letra'. Lembre-se de que uma análise estrutural feita por um(a) profissional da psicologia pode levar muitas (e muitas) sessões para ser concluída.

Até mesmo um teste como o mbti, que tem seu enfoque voltado para a área da psicologia, já foi bastante criticado sobre sua viabilidade como teste psicométrico<sup>3</sup>.





# I N S P I R A Ç ÃO

Para os *gamedevs* de plantão, a ideia de analisar as diversas ações realizadas pelo jogador na jogatina pode ser aplicada em muitos sistemas adaptativos interessantes.

Se sabemos que um jogador é ‘conversador’, podemos trazer mais oportunidades de narrativa para sua experiência; se o jogador for do tipo que sempre busca combates, podemos adaptar os encontros com inimigos para serem mais diversos e frequentes – entre muitos outros exemplos.

# OVERVIEW

O jogo tem um sistema divertido, funcional e inovador. Serve de referência para muitas aplicações futuras. Não tenta e não substitui uma análise de um(a) profissional da psicologia.

É uma obra que apresenta uma vibe lo-fi e relaxante, além de personagens interessantes e uma história fofa.

Definitivamente recomendado para quem gosta de testes de personalidade como o mbti, quem curte jogos relaxantes no geral e para gamedevs que se interessarem pelo sistema.



# NOTAS & REFS

[1]: Chamada de “A Tipologia de Myers-Briggs” (*Myers-Briggs Type Indicator*).

[2]: LIZARDRY; MIZUTANI, S. **How the personality test game Refind Self sold over 200K copies through collaboration between the developer and publisher.** Entrevista concedida a Aki Nogishi. Automaton Media. 26 abr. 2024. Disponível em: <<https://automaton-media.com/en/interviews/interview-how-personality-test-game-refind-self-sold-over-200k-collaboration-developer-publisher/>>. Acesso em: 25 ago. 2024.

[3]: BOYLE, G. J. Myers-Briggs Type Indicator (MBTI): Some Psychometric Limitations. **Australian Psychologist**, v. 30, n. 1, p. 71-74, mar. 1995.



# DIREITOS

As imagens utilizadas nestes slides foram obtidas através do **Fankit** do jogo **Refind Self**, disponível em: <https://playism.com/en/game/refindself/>. Acesso em: 25 ago. 2024.

As *screenshots* são capturas *ingame* do jogo **Refind Self**.

*Análise do sistema de personalidades em Refind Self* © 2024 por Caio Varalta está licenciado sob **CC BY-NC 4.0**.



# OBRIGADO

Gostaria de agradecer ao meu amigo Meru por apresentar o jogo;  
Ao amigo Moa por criticar o sistema do jogo e me fazer refletir sobre ele;  
E ao amigo John por me explicar várias coisas acerca da psicologia e da psicométrica.

Caso você tenha interesse em acompanhar minhas criações, escaneie QR code abaixo:



Caso você tenha se interessado pelo jogo, visite a página oficial dele:

