



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 mbti¹ 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/>

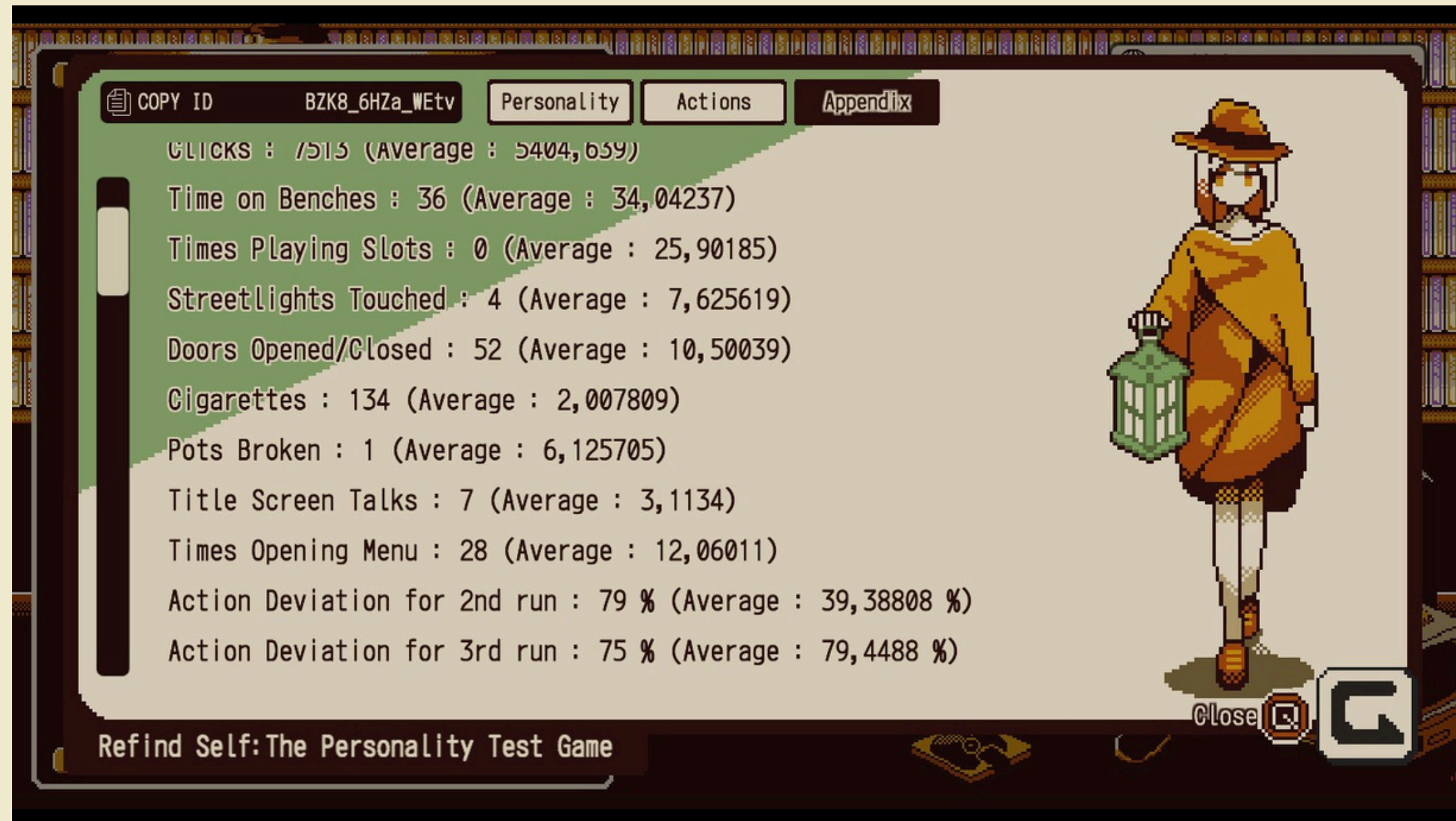
SISTEMA



SISTEMA



SISTEMA



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



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 desbalanceada².

* 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 psicométrico³.





I N S P I R A Ç ~ Ã O

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**.

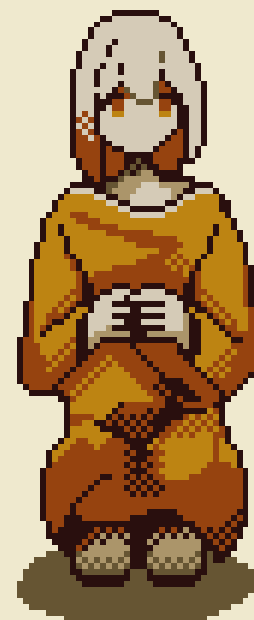
Análise do sistema de personalidades em Refind Self © 2024 por Caio Varalta está licenciado sob **CC BY-NC 4.0**.



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 psicomетria.

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



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

