

1 Base para os valores nos jogos

Todos os jogos expressam e incorporam valores humanos. De noções de justiça às ideias profundas sobre a condição humana, os jogos oferecem uma arena atraente onde pessoas atuam suas crenças e ideias. Para antropólogos, jogos são paradigmáticos dentre as práticas e rituais humanos. Das nebulosas origens do clássico jogo *Go* na Ásia até a mais recente evolução do xadrez e os jogos *online* como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), os jogos podem servir como fotos instantâneas culturais: eles capturam crenças de um período e lugar em particular e oferecem maneiras de entender o que um dado grupo de pessoas acredita e valoriza. Essas crenças podem ser feitas visíveis na superfície (por meio dos personagens dos jogos ou de outras características visuais) e podem ser expressas por meio dos muitos elementos de um jogo (como seu ponto de vista, ações e *hardware*). As escolhas disponíveis a um jogador podem expressar uma compreensão particular do mundo, tais como a extensão na qual o destino ou está nas mãos dos indivíduos, ou das sociedades, ou é sujeito às incontroláveis forças da natureza e do acaso. Muitos elementos de jogos revelam as crenças e os valores fundamentais de seus designers e jogadores. Além do mais, por serem envolventes e alcançarem partes profundas da psique humana, eles podem não somente refletir e expressar, mas também ativar tais crenças e valores de maneiras poderosas.

Nós propomos três razões principais pelas quais é importante estudar valores nos jogos. Primeiro, o estudo dos jogos enriquece nossa compreensão de como os padrões socioculturais profundamente arraigados são refletidos nas normas de participação, jogo e comunicação. Segundo, o crescimento dos meios digitais e a expansão do significado cultural dos jogos constituem ao mesmo tempo uma oportunidade e uma responsabilidade para a comunidade de design de refletir sobre os valores que são expressados nos jogos. Terceiro, os jogos têm surgido como o paradigma da mídia do século XXI, ultrapassando os filmes e a televisão em popularidade; eles têm o poder de moldar trabalho, aprendizado, cuidados com a saúde e muito mais.

Por que existem tanto jogos sendo produzidos e vendidos *neste instante*? A tecnologia avançou ao ponto em que os jogos digitais podem existir em uma miríade de formas e dão aos jogadores ação real em complexos espaços de jogo digitais. O grande número de jogos surgindo de produtores independentes e das grandes empresas de jogos demonstra que há espaço para novos tipos de experiências de jogo serem criadas e encontrarem audiência. Nós damos atenção aos jogos porque somos jogadores e designers e porque os jogos contam histórias e permitem que os jogadores se envolvam com sistemas que os ajudam a entender as complexidades da vida contemporânea.

Porque os jogos são diferentes

Os jogos se tornaram um meio central pelo qual nós contamos histórias incorporadas em sistemas maiores de crenças e interação através das culturas, e suas recorrentes convenções, temas, rituais e ações dos jogadores e música podem funcionar como meios de criação de mitos. Teorias emprestadas da literatura, da televisão e do cinema não contemplam totalmente a força psicológica, social e mítica dos jogos. A geração emergente de teóricos do jogo reconhece o papel que os jogos digitais têm enquanto artefato cultural distinto e começou a teorizar sobre ação, identidade e regras dos jogadores dentro da comunidade do jogo.¹

Nós não desejamos exagerar a ação individual do jogador. Tampouco queremos subestimar a dívida que os jogos têm com o vasto cenário cultural contemporâneo, incluindo a ciência e as formas de arte. A natureza iterativa e interativa das mídias digitais é similar à de jogos analógicos, livros interativos e televisão participativa (como o programa *American Idol*).² Jogos de computador contemporâneos oferecem uma gama de experiências interativas, de histórias predeterminadas do tipo escolha-sua-própria-aventura, como em *Fable* (Lionhead Studios, 2004), até sistemas dinâmicos e imprevisíveis que usam modelos físicos, interação *multiplayer* e emergência, como em *World of Goo* (2D Boy, 2008) ou *Minecraft* (Mojang, 2011).

O efeito distinto que os jogos têm pode vir da sua característica imersiva: jogadores controlam ativamente e se identificam com personagens jogáveis, e suas ações tipicamente moldam situações dentro da experiência de jogo.³ Quer essas experiências de ação dentro dos jogos se transfiram em contextos do mundo real ou não, no mínimo tais ações distinguem a experiência de jogo dos filmes ou da televisão. Além da interpretação de papéis e da tomada de perspectiva, os jogos digitais oferecem um envolvimento dinâmico com o conteúdo por meio de ciclos de esforço, atenção e *feedback*. Diferentemente das outras formas tradicionais de mídia, que não respondem às jornadas dos jogadores ou às suas leituras e interpretações, os jogos digitais são ambientes particularmente atraentes nos quais os jogadores exploram e agem baseados no mínimo em uma compreensão parcial das dinâmicas relacionais de um sistema. Como observado por Janet Murray, os jogos nos dão “uma chance de encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de triunfar sobre a adversidade, sobreviver a nossos inevitáveis defeitos, moldar nosso ambiente, dominar a complexidade e fazer nossas vidas se encaixarem como peças de um grande quebra-cabeças”.⁴ Indo além de meramente contar histórias como as narrativas tradicionais o fazem, os jogos digitais permitem a encenação e oferecem um conjunto de regras no nível dos sistemas para a lógica da história.

Que valores? Valores de quem?

Quando discutimos o projeto Values at Play, as pessoas muitas vezes perguntam: “que valores? Valores de quem? E o que são valores, de qualquer forma?”. Essas são questões totalmente razoáveis, dados os muitos significados dos termos *valores* e *valor* conforme são usados tanto coloquial quanto academicamente. Valores também provocam controvérsia dentro de sociedades e entre elas, entre os indivíduos e mesmo em uma única pessoa. Como aponta Isaiah Berlin: “valores podem facilmente colidir dentro do peito de um indivíduo; e não é verdade que, se isso acontecer, alguns deve ser verdadeiros e outros falsos”.⁵

Respostas completas a essas questões gerais estão além do escopo deste livro, mas o bastante deve ser dito sobre valores para transmitir os termos básicos de nossa teoria de Values at Play.

De maneira simples, valores são propriedades de coisas e estados de assuntos com os quais nos preocupamos e nos esforçamos para atingir. Eles são similares a objetivos, propósitos e fins, mas geralmente possuem um grau mais alto de gravidade e permanência e tendem a ser mais abstratos e generalistas. Portanto, enquanto você pode colocar um objetivo de se exercitar e perder um quilo e meio, pode ser estranho citar isso como um *valor*. Em vez disso, o valor relevante pode ser a boa saúde. Como um valor, entretanto, a boa saúde assume uma importância generalista – isto é, se eu cito boa saúde como um de meus valores, então eu me importo com a boa saúde não somente para mim mesmo, mas também para os outros. Valores podem assumir uma variedade de formas: qualidades do ambiente (como a diversidade de espécies), traços pessoais (como a honestidade) e estados políticos (como justiça e democracia). Valores podem ser específicos para alguns indivíduos ou compartilhados por grupos e podem unir comunidades, culturas, religiões ou nações. Nós reconhecemos essas diferenças quando falamos em valores pessoais, valores culturais, valores religiosos, valores humanos e assim por diante. Podemos ir além e diferenciar os tipos de valores falando em valores éticos, políticos, estéticos e mais. Finalmente, valores são muitas vezes ideais: nós os promovemos mesmo aceitando que eles podem nunca ser alcançados. Paz mundial, tolerância, gentileza e justiça são exemplos desses ideais.

As pessoas expressam seu comprometimento com valores de maneiras variadas. Alguns reduzem valores a uma proposição econômica: quanto as pessoas estão dispostas a pagar para salvar uma espécie da extinção, promover a saúde de uma população ou garantir a segurança territorial? Apesar dessa abordagem ser útil para decisões de políticas públicas,⁶ nós adotamos uma abordagem mais pluralista. Além de expressar seus compromettimentos por meio de decisões econômicas, as pessoas também os expressam por gestos simbólicos, obras de arte, palavras, companhias, trabalho e – conforme afirmamos ao longo deste livro – projetos para as coisas que constroem.

Apesar de o alcance dos valores ser virtualmente sem limites, aqui estamos interessados, principalmente, nos valores éticos e políticos. Valores éticos típicos incluem gentileza, honestidade, generosidade, fidelidade, integridade, respeito, segurança, autonomia, criatividade, paz, prazer, bem-estar, amizade, colaboração, saúde, responsabilidade, felicidade e contentamento. Todos esses contribuem para a dimensão moral de nossas vidas – como tratamos os outros e como eles nos tratam. Valores políticos incluem aqueles que definem as relações dentro de e entre sociedades, como justiça, igualdade, segurança, estabilidade, cooperação, tolerância, privacidade, responsabilidade, democracia, voz, propriedade, liberdade, liberação, autonomia, igualdade de oportunidades e transparência de governos. Como o estudioso Langdon Winner afirma, valores políticos são “arranjos de poder e autoridade”.⁷

Estreitar nossa atenção para valores de significado ético e político ainda deixa bastante espaço para controvérsia sobre quais e a quem pertencem os valores que importam. Percebendo as diferenças nos valores entre as pessoas e as sociedades, alguém perguntou: “Meus valores pessoais podem ser diferentes dos seus, e nossos valores societários, religiosos e culturais podem ser diferentes. Como você ousa selecionar valores particulares e versões particulares desses valores?”.

Tais questões surgem nas tradições filosóficas ocidentais desde os gregos antigos e, até hoje, continuam a exercer importante papel nos debates sobre existência de valores humanos básicos, relativismo moral e cultural, políticas de reconhecimento⁸ e teoria crítica. Platão considerava bondade, justiça e beleza como valores humanos objetivos e universais. Por outro lado, a antropóloga do século XX Ruth Benedict argumenta, baseada na sua pesquisa etnográfica, que os valores nas sociedades humanas são infinitamente elásticos, e que nenhum alcança o estado de universal.⁹ A lista dos onze valores que guiavam a vida de Benjamin Franklin inclui limpeza, frugalidade, indústria, moderação, silêncio, temperança e sinceridade. Mas por que salientar esses, e por que deveriam os valores de Franklin servir como um guia para os outros? Psicólogos sociais conduziram pesquisas para tentar descobrir que valores poderiam ser universais através de diversas nações e culturas. Milton Rokeach sugere um núcleo de valores comuns, que ele divide em duas categorias – valores terminais (como uma vida confortável e liberdade) e valores instrumentais (como honestidade e cooperação).¹⁰ Apesar de persistirem dúvidas sobre a abrangência da lista, existe uma concordância acadêmica de que os valores “cobrem um amplo espectro”.¹¹ Shalom Schwartz e Wolfgang Bilsky postulam três classes de valores universais que são baseados em três necessidades distintas – necessidades biológicas, necessidades de interação para coordenação interpessoal e necessidades da sociedade que servem para a sobrevivência e o bem-estar do grupo.¹²

Apesar de essas teorias de valores humanos universais tirados das necessidades biológicas, individuais e sociais serem interessantes, uma teoria de Values at Play não depende delas. Nossa abordagem não exige valores universais, mas assume a existência de valores morais e políticos socialmente reconhecidos – ou seja, os limites positivos que uma sociedade se esforça para defender em suas estruturas institucionais, políticas e sociais e encoraja os indivíduos a adotar como um guia. Filósofos políticos, eticistas, religiosos e líderes seculares, professores, pais e pares se envolvem no estudo, na deliberação, na definição, na propagação e na comunicação desses valores, algumas vezes explicitamente, em palavras e decretos, e outras vezes por suas ações e reações. Apesar de a implantação da teoria presumir uma postura em valores, não presume nenhuma postura em particular, permitindo desse modo divergência de visões de mundo. Um sistema de valores pode enfatizar a liberdade, e outro pode favorecer a responsabilidade, mas ambos oferecem uma plataforma para o modelo do Values at Play.

Aqui está a postura que adotamos ao longo deste livro: como cidadãos de uma democracia liberal e igualitária, temos a tendência de favorecer valores como respeito aos direitos humanos, soberania da lei, liberdade individual, justiça e igualdade básica de todos os seres humanos. Somos inspirados pelos documentos políticos fundamentais, incluindo a constituição dos EUA, a Carta das Nações Unidas e a Carta Canadense de Direitos e Liberdades. Também dependemos da literatura em filosofia ética e política, assim como dos ideais incorporados nos documentos religiosos. Desde o alto pensador até o vernáculo, essas fontes revelam um núcleo resiliente. Valores que encontramos nessas explorações incluem justiça, igualdade, liberdade, autonomia, segurança, felicidade, privacidade, tolerância, cooperação, criatividade, generosidade, confiança, equidade, diversidade, fidelidade, integridade, ambientalismo, liberação, autodeterminação, democracia e tradição. Esses valores comuns e socialmente reconhecíveis são os pontos de partida para o Values at Play.

Temos consciência de que existem diferenças nos valores entre sociedades e indivíduos. A igualdade de gênero, por exemplo, é explicitamente reconhecida nos Estados Unidos, mas não na Arábia Saudita. Mesmo com os valores mais comumente encontrados, surgem diferenças nas maneiras como são interpretados e aplicados. Platão, por exemplo, favorece a igualdade em geral, mas não para escravos ou mulheres. Uma teoria de Values at Play não irá resolver questões que têm unido e dividido pessoas e sociedades por séculos. Há pouca escolha além de assumir uma posição onde uma posição for necessária. Aqueles que constroem instituições sociais e instituem práticas sociais fazem essas determinações o tempo todo: nós aprovamos leis, fazemos tratados e desenvolvemos sistemas educacionais. Retornamos a nossos pensadores e escritores e voltamo-nos às pessoas que são servidas – ou devem ser oprimidas – por esses sistemas e instituições. Essas pessoas, por sua vez, expressam seus valores na forma como votam, respondem a pesquisas e fazem escolhas financeiras e econômicas.

Valores na tecnologia

O Values at Play acrescenta uma dimensão a mais ao cenário de valores. Ele afirma que os jogos digitais – como outras tecnologias e como as práticas, sistemas e instituições sociais – têm valores incorporados a eles. Ao dizer isso, nos colocamos dentro da ainda maior discussão sobre os valores na tecnologia. Como Langdon Winner argumenta em seu artigo referencial “Os artefatos têm política?”, os criadores dos sistemas e dispositivos técnicos devem considerar as propriedades éticas e políticas dessas tecnologias. O *insight* crucial do artigo de Winner, que tem sido refinado e elaborado de muitas maneiras diferentes pelo autor e por outros,¹³ é que os valores expressados nos sistemas técnicos são uma função de seus usos, assim como de suas características e seu design.¹⁴ Privacidade é um desses valores. Por exemplo, as primeiras versões do sistema operacional Unix, que incluíam o comando “finger” para verificar se um colega estava *online*, poderiam ser julgadas hostis à privacidade, e o painel de discussão que permite postagens anônimas poderia ser considerado amigável à privacidade (mais exemplos como esse estão ao longo deste livro). Nesse sentido, nós podemos considerar a privacidade ou outros valores como incorporados no design da tecnologia. Porém, ler valores dentro e fora dos sistemas técnicos não é simples, como até nossos dois rápidos exemplos revelam. “Finger” pode parecer intrusivo para usuários da internet hoje em dia, mas, nos primeiros dias do Unix, os usuários de um sistema provavelmente seriam colegas, até mesmo amigos ou membros de uma comunidade comum, e o comando “finger”, mais como uma pergunta a um colega do que uma intrusão problemática. Com a expansão para um ambiente global que muitos sistemas atingiram – tanto sistemas de grande escala (como a internet) quanto alguns relativamente mais modestos (como os próprios jogos) –, essa incorporação de valores complica ainda mais questões urgentes que merecem nossa atenção.

A noção de que valores são incorporados na tecnologia estimula uma virada prática nos trabalhos sobre valores em design. Nós podemos fazer mais do que simplesmente demonstrar as relações sistemáticas entre tecnologia e valores; podemos fazer algo a respeito disso. Se aceitamos que a tecnologia pode incorporar valores, a virada prática permite que designers e produtores considerem preocupações éticas e políticas ao lado de ideais de engenharia mais típicas. O design de sistemas é tipicamente guiado por objetivos como

confiabilidade, eficiência, resiliência, modularidade, performance, segurança e custo. Nós sugerimos o acréscimo de itens como justiça, igualdade e sustentabilidade a essa lista. Como o designer consciencioso tem a oportunidade de integrar valores na sua prática diária, ele pode ajudar a determinar que valores serão expressados.

A ideia de que os valores devem ser considerados no design de sistemas técnicos tem estimulado iniciativas como o design consciente de valores e o design sensível a valores.¹⁵ O Values at Play oferece uma abordagem alternativa para guiar o design técnico dos jogos digitais, que são desafiadores por conta de sua natureza híbrida: eles são jogos, formas de arte expressiva e motores tecnológicos. Os dois primeiros aspectos – jogo e forma de arte – são geralmente visíveis tanto para usuários quanto para críticos e teóricos. Eles incluem linhas da história, enredos, configurações, narrativas, personagens, cores, formas, paisagens, som, música e interface, bem como objetivos, regras, desafios, sistemas de representação, construções competitivas e sistemas de recompensa do jogo. Esses elementos têm recebido a maior parte da atenção nas discussões sobre o significado social dos jogos digitais. Isso ocorre, em parte, porque tais elementos são imediatamente experimentados e, portanto, óbvios, mas também porque estruturas teóricas altamente desenvolvidas e consagradas pelo tempo – emprestadas da crítica de mídias, arte, som, música, cinema e literatura – são capazes de dar conta deles. Em outras palavras, existe um rico vocabulário para a exploração de enredo, personagens e regras dos jogos digitais.

O mesmo não pode ser dito da arquitetura tecnológica dos jogos. Acadêmicos dos valores na tecnologia ainda lutam contra a visão percebida de que a tecnologia é neutra, e mesmo que essa área de estudo se mantenha ativa, controversa e incerta, provoca questões e gera abordagens que são exploradas neste livro.¹⁶ Porém, assim como a narrativa e as regras dos jogos carregam valores, as linhas do código, os *engines* de jogo, as mecânicas e o *hardware* também o fazem. A abordagem do Values at Play está interessada em todas as três camadas híbridas – expressiva, lúdica e tecnológica. Nosso objetivo é contribuir para uma linguagem crítica da tecnologia que seja tão rica quanto as que existem para a arte expressiva.

Valores no e em jogo

É impossível fazer justiça ao alcance e à profundidade da pesquisa sobre valores em tecnologia, design e jogos nos poucos parágrafos que devotamos a esses tópicos neste capítulo. Nosso objetivo primário é dar uma ideia do rico patrimônio que inspira nosso foco decididamente pragmático. Com casos concretos ao longo deste livro, o texto ilustra as relações sistemáticas entre valores e elementos particulares do design. (Leitores interessados em se aprofundar mais podem encontrar mais informações em nossas referências bibliográficas.) Por exemplo, o jogo de PC mais vendido de todos os tempos, *The Sims* (Maxis, 2000), tem sido acusado de imprimir valores materialistas que definem o lar como um espaço primariamente devotado ao consumo. Os jogadores são encorajados a ganhar dinheiro e gastá-lo na aquisição de bens, especialmente bens domésticos (como móveis e televisores) e, em algum momento, casas maiores.¹⁸ *Saints Row* (Volition, Inc., 2006) é uma série de jogos na qual o crime compensa. Ela mostra o mundo como um lugar violento que recompensa o comportamento criminoso (como a fraude de seguros) e reforça estereótipos étnicos e de gênero. O modo “Whored” de *Saints Row: The Third* (Volition, Inc., 2011) apresenta

ondas de prostitutas que atacam, e a arma “The Penetrator” (um taco de beisebol mortal em forma de consolo roxo) é usada contra elas.¹⁹ De um modo mais suave, o jogador em *Okami* (Clover Studio, 2006) assume o papel da deusa animal Amaterasu, cujo trabalho é fazer com que plantas e animais sejam felizes no ambiente. Podemos dizer que este jogo alimenta a empatia, o cultivo, o compartilhamento e o cuidado.

Alegações como essas, entretanto, merecem um escrutínio mais próximo se desejamos evitar um determinismo simplista parecido com o que teria ligado o comando “finger” à violação de privacidade. O tom escrachado em *The Sims*, por exemplo, e sua representação do consumo como monótono resiste a interpretações fáceis e evoca respostas mais complicadas dos seus jogadores. Apesar de nossa perspectiva apoiar a necessidade de uma interpretação com mais nuances dos valores nos jogos, reconhecemos que não existem linhas simples que conectem as características dos elementos de um jogo (como conteúdo, arquitetura e ações) com a expressão (ou supressão) de certos valores e estados de valor. Assim como a conexão entre “finger” e privacidade requer um entendimento das sutis dinâmicas introduzidas pela mudança dos contextos de uso, as características de um jogo como portadoras de valores emergem no ato do jogar, dinamicamente, dependendo do contexto de jogo e de quem está jogando. As intenções dos designers importam, mas não são totalmente determinantes; valores não intencionais podem surgir apesar dessas intenções, e valores intencionais podem fracassar.²⁰

Inspirados pelos jogos, nós escolhemos o termo Values at Play (Valores em Jogo) como o rótulo da nossa estrutura de trabalho para reconhecer o fluxo multidimensional dessas complexidades no domínio do design. O termo *play*, em inglês, tem vários significados, incluindo “interpretar um papel”; “ocupar-se de divertimento, esporte ou fantasia”; “colaborar e aceitar as regras de uma dada situação”; e “permitir espaço para movimento, como no movimento livre de engrenagens”. O Values at Play divide suas raízes com importantes trabalhos recentes em ética em jogos, focando nas escolhas éticas e nas maneiras como ações éticas e antiéticas são estruturadas dentro dos jogos. O Values at Play incorpora uma perspectiva em ações éticas, objetivos de valor e maneiras diretas e indiretas de elementos dos jogos incorporarem valores.²¹ Reconhecendo essas importantes raízes compartilhadas, incluímos uma pequena contribuição de Karen Schrier, uma das mais proeminentes colaboradoras do estudo de ética nos jogos.

Contudo, complexidade não significa anarquia. Admitir que as interdependências no caminho entre design e valores (e vice-versa) é complexa e diversa não garante mais nihilismo e resignação aqui do que na miríade de outras circunstâncias nas quais a ação pensada é exigida apesar das incertezas. Questionar sua própria visão de mundo é um bom começo. Um designer consciencioso pode proceder fixando algumas variáveis enquanto manipula outras, aprendendo sobre quem provavelmente vai jogar (e sua visão de mundo) e explorando o provável contexto de jogo. Todas essas considerações são parte da caixa de ferramentas de um designer que objetiva uma abordagem holística para fazer escolhas de design com valores em mente. Apesar de as rubricas filosóficas associadas a valores na tecnologia e no design serem o contexto deste livro, o concreto e o palpável são nosso vernáculo dominante. Examinamos as maneiras como os valores tem sido e podem ser usados, negados, confrontados e manipulados – as maneiras como os valores estão “em jogo” nos jogos e no design.

Introduzindo o designer consciencioso

Estas são nossas premissas centrais: (1) existem valores comuns (não necessariamente universais); (2) artefatos podem incorporar valores éticos e políticos; e (3) passos dados no design e no desenvolvimento têm o poder de afetar a natureza desses valores.

Profissionais podem descobrir valores centrais enquanto estão trabalhando nos seus respectivos campos. Donald Schön relacionou esse tipo de descoberta à noção da prática reflexiva. Seu trabalho nos ajudou a formar o pensamento sobre as profissões do design e trouxe à luz maneiras como os praticantes do design poderiam ser mais reflexivos ou, em nossos termos, conscienciosos.²² Seu trabalho fundamental assume os desafios da configuração do problema (perguntar a questão certa) sobre a solução do problema, notando que muitos profissionais aprendem esses desafios da maneira difícil, perguntando a questão errada e tentando resolver o objetivo errado. Se os problemas não são bem definidos inicialmente, então surgem resultados medíocres. Esse pensamento é relevante para o processo de design de games, especialmente quando os designers acham que estão introduzindo um conjunto de valores, mas, na verdade, podem estar incorporando outro.

Nosso objetivo é ajudar os designers a encontrar um papel ativo na configuração dos valores sociais, éticos e políticos que podem ser incorporados nos jogos. Quando esses valores, inevitavelmente, desviam de seu curso durante o processo de iteração, os designers precisam estar seguros o bastante para trazê-los de volta aos trilhos, mesmo que seja difícil fazê-lo.

Designers conscienciosos consideram valores quando projetam e constroem sistemas. Eles muitas vezes têm paixão pelo aprendizado, profunda curiosidade sobre o mundo e fascínio com o comportamento humano. Essa paixão é expressa no design bem pensado como um todo. Nosso livro não tenta persuadir os céticos na comunidade do design a aceitar essas premissas, mas, ao invés disso, convida os designers conscienciosos a experimentar a heurística do Values at Play. Se você está interessado em levar valores a sério no design, você é um designer consciencioso. Para você, nós oferecemos o Values at Play.

Este livro se destina a ser uma fonte baseada na teoria, mas essencialmente prática. Values at Play é uma teoria à medida que constitui um modo estruturado de entender os valores nos jogos. Como uma estrutura formal teórica, oferece uma lente através da qual designers podem apreciar os valores em um jogo, assim como outras abordagens teóricas guiam as pessoas a apreciar outras dimensões, como estética, eficiência tecnológica ou narrativa. Mas o propósito do Values at Play é pragmático em primeiro lugar. É um companheiro para designers que procuram fazer jogos novos e melhores considerando valores, aceitam as relações entre design e valores e perguntam-se como podemos converter essa compreensão em práticas no mundo.

Inúmeras decisões caem no escopo de nosso projeto, pois valores podem estar em jogo em todos os níveis de uma iniciativa de design. Desde princípios arquitetônicos abrangentes até decisões no menor dos detalhes, designers e engenheiros de *software* podem influenciar a forma de uma iniciativa por meio de escolhas e estratégias de resolução de problemas. Embora este livro revele as implicações filosóficas dos valores humanos que estão em jogo nos jogos digitais, suas reivindicações principais são feitas de exemplos concretos – muitos deles –, demonstrando conexões entre ideias abstratas sobre valores e jogos até decisões momento a momento no processo de design.

Baseando-se em princípios teóricos e *insights* práticos da academia e da prática de design, este livro desenvolve um método para integrar valores na concepção e no design de jogos que pode servir como um guia para designers de jogos e desenvolvedores. Designers conscienciosos são éticos (eles são sinceros, concretos e alertas e querem o melhor para o jogador) e também se esforçam para fazer a diferença por meio de seu trabalho. O número de designers conscienciosos está crescendo de maneira constante, e, conforme trabalham, eles descobrirão que valores aparecem em uma série de jogos e seus elementos constitutivos. É essencial identificar as questões e abordar aquelas decisões momento a momento sobre valores no desenvolvimento de jogos. O designer consciencioso precisa de retaguarda – evidência anterior, material de apoio, métodos –, e nós oferecemos tal retaguarda neste livro.

Na relativamente curta história das tecnologias de informação, histórias do seu significado moral e político abundam no conhecimento informal e em casos cuidadosamente pesquisados. Eles discutem o potencial democratizador da internet, o acesso livre e igualitário ao conhecimento que a rede oferece, o encolhimento da privacidade trazida pelos bancos de dados e *cookies*, dentre outros. Tais histórias nos levam a questionar se os resultados políticos e sociais são acidentais ou se podem ser integrados nas metas e práticas diárias do design de tecnologia, permitindo desse modo a ascensão de melhores tecnologias. Os designers conscienciosos podem mudar a sociedade para melhor com seu trabalho? Nosso comprometimento com respostas positivas a essas questões motivam o projeto Values at Play. Apesar de nossos ideais serem temperados com uma boa dose de realismo, continuamos a trabalhar na direção da mudança por meio da inserção de valores sociais e políticos na agenda do design, de maneira que ele possa levar a melhores jogos e tecnologias.

2 Revelando o Values at Play

O estudioso de mídias do século XX Marshall McLuhan – que cunhou a expressão “o meio é a mensagem” – argumentou certa vez que “toda mídia existe para envolver nossas vidas com percepções artificiais e valores arbitrários.”¹ O objetivo do Values at Play é construir valores em uma mídia – jogos digitais – um pouco menos arbitrariamente. Antes que os designers possam ter o controle dos valores em seus jogos, entretanto, eles devem analisar e descobrir exatamente onde os valores brotam em primeiro lugar. Neste capítulo, nós analisaremos jogos existentes a partir de uma perspectiva de valores.

Cada jogo expressa um conjunto de valores, mas muitas vezes é difícil de entender as muitas maneiras como esses valores vêm a ser incorporados no jogo. Para desvendar esses muitos fatores, é útil agrupá-los em duas grandes categorias: compreensão do designer e percepção do jogador. Compreensão do designer envolve a ampla gama de valores que emergem na criação de um jogo. A companhia ou organização que está produzindo o jogo encara restrições econômicas e comerciais, cria planos de negócio e de marketing e tenta adivinhar de maneira consciente as preferências do consumidor, e cada uma dessas ações traz valores ao jogo. Política pública, regulações da indústria que governam os jogos e cultura geral na qual o jogo é criado também exercem influência. Os valores emergem na definição de um projeto e nas especificações das características instrumentais de design. Os designers trazem valores preexistentes para seu trabalho e fazem suposições sobre os valores de seu público-alvo. Finalmente, as expectativas das partes interessadas (investidores, executivos e outros) também moldam os valores de um jogo.

E a história está longe de acabar quanto o jogo é criado e lançado porque as percepções do jogador também contribuem para os valores de um jogo. Pessoas jogando o mesmo jogo podem não ter experiências de valor idênticas porque fatores pessoais, culturais e situacionais influenciam a experiência do jogador em relação aos valores a cada vez que ele joga o mesmo jogo.

Revelando valores em jogos não digitais

Para algumas pessoas, o futebol americano promove valores de violência, antagonismo e territorialidade. Outros, entretanto, veem cooperação e trabalho em equipe no núcleo do jogo. Ambas as interpretações podem estar arraigadas nas experiências reais das pessoas com o jogo, e essas visões não devem necessariamente ser vistas como conflitantes. Uma pessoa poderia ver o futebol de ambas as maneiras ao mesmo tempo, isto é, ela pode

experimentar “os valores do futebol” como uma complexa inter-relação de violência, antagonismo, territorialidade, cooperação e trabalho em equipe.² Todos esses valores emergem das regras do jogo, e qualquer combinação delas pode contribuir para a experiência do jogador em relação aos valores do jogo. Precisamente como os jogadores ou expectadores experimentam os valores do futebol americano depende da combinação única de fatores pessoais, culturais e situacionais que eles trazem ao jogo.

As percepções do jogador, naturalmente, não operam no vácuo. As mecânicas do jogo e os elementos narrativos criam restrições que impedem algumas interpretações e guiam os jogadores na direção de outras. Seria difícil, por exemplo, interpretar o futebol como uma afirmação da não violência. Já que a violência é sancionada pelas regras (isto é, tudo bem dar um encontrão em outros jogadores), tal interpretação seria inverossímil. Da mesma maneira, seria difícil para os jogadores experimentarem o futebol como uma afirmação ou uma violação do valor da privacidade porque privacidade simplesmente não é um dos focos do jogo. O ponto é: nós podemos descartar ou minimizar algumas interpretações ao mesmo tempo em que descrevemos uma gama de interpretações plausíveis e relevantes.

O objetivo do Values at Play é chamar a atenção àquela gama de interpretações plausíveis e certificar-se de que os valores incorporados nos jogos não sejam “arbitrários” (usando o termo de McLuhan), mas uma questão de considerações cuidadosas. Para designers conscienciosos, os valores de um jogo são o foco central do design do jogo, porque eles compreendem que cada decisão, de uma miríade de possibilidades, que vai para o design de um jogo cria restrições que definem a gama de interpretações plausíveis dentro de um jogo.

Uma boa maneira de jogar luz nessas questões é pegar um jogo já existente, adicionar ou subtrair uma mecânica ou elemento-chave e investigar como tal modificação muda a gama de interpretações plausíveis. Considere uma alteração nas regras do futebol americano na qual os jogadores começam o jogo com o número em seus uniformes coberto por um adesivo, e qualquer jogador cujo número esteja coberto não possa ser chamado para penalidades. Além de correr, passar e dar encontrões, os jogadores de ambos os lados também tentariam arrancar os adesivos dos uniformes de seus oponentes. Jogadores com números escondidos poderiam recorrer a jogadas desonestas ou mesmo perigosas porque a regra os permitiria fazer isso.

Essa regra tem um efeito dominó, alterando a experiência do jogo; ela também muda a gama de interpretações possíveis dos valores. Sob as novas regras, os valores de privacidade e segredo são “ativadas” e trazidas para o primeiro plano. Esses valores são características secundárias do futebol americano sob suas regras-padrão, onde o agrupamento continua confidencial e a comunicação entre os jogadores e os técnicos é muitas vezes conduzida em uma linguagem secreta de sinais manuais e pedidos de jogadas codificados. Sob as novas regras, entretanto, privacidade e segredo se tornam elementos-chave do jogo e governam a maneira como os jogadores interagem. No jogo como acontece normalmente, não esperaríamos que todo jogador experimentasse a privacidade, mas, sob as novas regras, privacidade é um valor que está muito em jogo.

Agora considere outro jogo não digital: um jogo antigo chamado mancala, cuja origem pode ser traçada a algumas das mais antigas civilizações. Um conjunto de jogos conhecido como família mancala de jogos surgiu no norte da África já em 6900 a.C.;³ tabuleiros antigos de mancala feitos com marcas escavadas (depressões na terra ou na pedra) foram

descobertos tanto em sítios arqueológicos comuns como em sítios importantes. O jogo envolve distribuir, capturar e redistribuir fichas (contas, pedras ou sementes) em um tabuleiro de jogo com dois a quatro linhas de depressões. Um jogador tira todas as pedras de uma posição e as distribui uma a uma nas outras posições pelo tabuleiro, com o objetivo de capturar as pedras do tabuleiro (Figura 2.1).



Figura 2.1

Crianças jogando mancala.

As regras variam consideravelmente entre as várias versões, mas em todas elas o processo de jogar é parecido com a semeadura de um campo. Em algumas sociedades, hoje em dia, o jogo continua sendo um passatempo popular que também é relevante para uma atividade econômica dominante, a agricultura.

Que valores estão em jogo nesse passatempo tão antigo e aparentemente tão simples? O jogo de mancala é geralmente simétrico, o que significa que os jogadores usam a mesma estratégia, recursos iguais e as mesmas regras. Também é evidente a qualidade da informação perfeita. Toda informação está disponível para todos os jogadores: todas as peças estão disponíveis para os jogadores no início da partida e não existem regras ou elementos escondidos. Nenhum jogador tem qualquer vantagem particular, portanto qualquer um tem a possibilidade de vencer o jogo. Assim, nós poderíamos dizer que o jogo incorpora os valores de justiça e igualdade. Como em quase todos os jogos, um jogador precisa confiar que o seu oponente vai jogar de acordo com as regras e não vai, por exemplo, colocar uma pedra no lugar errado, numa violação dessas regras. Como a mancala foca na ação de distribuir e coletar, ela envolve, pela metáfora da colheita, as noções de natureza e susten-

tabilidade. Para muitos grupos, o jogo representa uma tradição cultural que pode ser compartilhada com outro jogador de repertório similar ou ensinada para um não iniciado. Quando jogado em público, um jogo pode também promover a comunidade. Então, jogar uma partida casual de mancala poderia envolver os valores de justiça, igualdade, confiança, natureza, sustentabilidade, tradição e comunidade. Vale notar que valores como tradição e comunidade não estão contemplados nas regras do jogo. Em vez disso, estão incorporados nos materiais usados no tabuleiro, na apresentação do jogo e no contexto criado pela comunidade onde é jogado.

Agora, considere como a mancala pode ser modificada para introduzir novos valores. Certas pedras, por exemplo, poderiam assumir poderes especiais que permitissem a um jogador limpar por completo uma posição no lado do tabuleiro do seu oponente, ficando na tensão entre competição e cooperação. Ou se as pedras em uma posição aparecessem em uma combinação particular de cores (como todas azuis), aquela coleção poderia ser removida do tabuleiro e distribuída entre os jogadores, introduzindo o valor do compartilhamento.

Por meio desses exemplos, vimos que valores brotam através de tipos e formatos de jogos, independentemente da tecnologia. Apesar de os jogos digitais poderem proporcionar certos valores em detrimento de outros, jogos físicos, como o futebol americano e a mancala, demonstram que as mídias digitais não são únicas em permitir que valores sejam manipulados pelas escolhas de design. Quando designers de jogos reconhecem o quanto uma pequena mudança de regra ou representação pode afetar os valores, eles podem tecer valores particulares na trama de um jogo.

Revelando valores nos jogos digitais

Qualquer jogo pode ser desconstruído por seus valores. Usando as mesmas ferramentas críticas que usamos com o futebol americano e a mancala, podemos descobrir valores nos jogos digitais e examinar como esses valores são revelados e consumados pelo jogar.

Ico

Ico (Sony Computer Entertainment, 2001) é um jogo premiado dos primeiros anos do lançamento do console de videogame PlayStation 2. Em *Ico*, o jogador assume o papel do personagem do título em um mundo sombrio e ficcional. Ico é um garoto condenado ao ostracismo, abandonado em um castelo isolado como sacrifício de uma vila. No castelo, ele encontra uma garota de nome Yorda, uma adolescente brilhante e iluminada que também se encontra trancada no castelo (Figura 2.2). O objetivo do jogador que controla Ico é manter Yorda a salvo dos demônios que a perseguem e ajudá-la a escapar desse lugar traiçoeiro, cercado por penhascos e glaciais perigosos. Os espíritos da escuridão tentam arrastar Yorda para dentro de seus portais, e batalhas acontecem. Apesar de Yorda ser menos ágil do que Ico, ela pode executar certas tarefas no castelo (como abrir portas de ídolos) que Ico não pode. Yorda raramente fala, mas, quando o faz, o jogador não consegue entender sua linguagem. Fumito Ueda, game designer da Sony, se revelou um designer consciencioso quando colocou esta questão em seu discurso na Game Developers Conference de 2002: “Que tipo de ‘realidade’ pode gerar envolvimento emocional ou ‘empatia’?”¹⁴ Ueda assume esse desafio, criando uma realidade na qual a empatia está à frente e é central.



Figura 2.2

Yorda e Ico, do jogo *Ico* (Sony Entertainment, 2001).

A visão de Ueda para o jogo foi realizada. Em blogues, análises e artigos com o passo a passo do jogo, muitos jogadores descreveram suas experiências com *Ico* como profundamente comovedoras. A narrativa do jogo promove uma forte empatia por Yorda, e o mesmo valor está incorporado nas mecânicas do jogo, de tal maneira que as ações do jogador promovem a empatia.⁵ O ambiente do castelo aumenta essa emoção. O assombrado design de áudio ambiental apresenta as ondas batendo no penhasco abaixo, passos que ecoam cavernosamente no castelo, gaivotas que choram e dobradiças que gemem quando as portas se movem. Esse ambiente sônico evoca solidão e medo.⁶ Como Yorda não é tão ágil quando Ico, os jogadores devem criar uma passagem segura abaixando pontes, escalando cordas e coisas do tipo. Muitas vezes, Yorda pode fazer mais do que ela parece imaginar: ela consegue subir escadas e correr rapidamente se Ico a encoraja. Ico pega a mão de Yorda para ajudá-la a atravessar fossos largos, geralmente levantando-a para a segurança. A relação entre os dois jovens que lutam é capturada de maneiras românticas e tocantes, como mostrá-los em pontos de gravação no jogo de mãos dadas e adormecendo em sofás pelo castelo. Essas representações, o ambiente expressivo e a mecânica do jogo geram uma relação protetora e empática entre o jogador e Yorda.

Flower

Flower (thatgamecompany, 2009) permite que os jogadores invadam os sonhos de plantas domésticas, abrindo um espaço imaginativo conforme o sonho da flor se move para as planícies abertas fora da cidade (Figura 2.3). Os jogadores começam no papel do vento, com uma única pétala de flor usada para marcar a brisa. A pétala deixa os jogadores saberem para que lado estão viajando, e isso também permite uma abordagem minimalista para os controles do jogo: o jogador simplesmente toca o controle de um jeito ou de outro para guiar a pétala (e a sua cadeia subsequente) pelo céu. O jogador descobre que soprar sobre as flores da paisagem as faz desabrochar com um lindo som, e cada flor que abre também

oferece uma pétala para o que pode vir a ser uma rabiola feita de pétalas. Os jogadores trabalham para ajudar as flores a desabrocharem, colhendo pétalas enquanto se movem pela paisagem. A ação neste nível do jogo é simples, hipnótica e bela.



Figura 2.3

O belo mundo de *Flower* (thatgamecompany, 2009).

Mais tarde, entretanto, o jogo se torna sombrio. Conforme o jogador avança pelos níveis, a paisagem muda de campos vastos e saudáveis para ruínas pós-apocalípticas. Com o progresso do jogo, uma dicotomia emerge entre elementos naturais e objetos feitos por humanos. No meio do jogo, objetos tecnológicos criados pelos humanos começam a parecer ameaçadores e perigosos. Os jogadores que passam por esses níveis perigosos começam a entender que tecnologias antiquadas podem ameaçar as flores que eles estão ajudando a trazer à vida. O jogador começa a curar essa falha através do jogo, costurando uma relação de balanço entre vegetação e tecnologias sustentáveis, natureza e cultura. O jogo mantém seu estado entre as partidas, assim os jogadores podem reentrar em seu domínio simplesmente escolhendo começar.

Em seu livro de 1955 *Homo Ludens: Um estudo do jogo na cultura*, o historiador Johan Huizinga explica que qualquer tipo de espaço usado para o jogo – seja uma arena, uma mesa de cartas ou uma tela – cria um “mundo temporário dentro do mundo normal, dedicado à performance de uma ação excepcional”.⁷ Por meio de suas telas de carregamento, paisagem de fantasia, música, *feedback* responsivo e mecânica, *Flower*, assim como outros grandes jogos, estrutura um coeso mundo excepcional. *Flower* é um interessante híbrido de jogo casual fácil de jogar e jogo de console que requer muitas horas de dedicação.

As regras intuitivas e gradualmente reveladas do jogo (o que coletar, o que evitar) reforçam a força do círculo mágico. De tal maneira exploratória, os jogadores simultaneamente se submetem à descoberta e compreendem as regras que governam o jogo. Conforme

avançam pelos níveis, eles começam a entender que os elementos naturais podem ser alimentados (produzindo resultados positivos) ou maltratados (levando à destruição). Navegando, os jogadores passam repetidamente sobre a região, olham para o céu para ver o comprimento da “cauda” de pétalas coletadas como um pipa e, às vezes, passam rapidamente pelas gramíneas para ouvir e “sentir” a grama. Há um tipo sutil de prazer em explorar a paisagem em si – e por si só – e experimentar a estética responsiva do jogo. *Flower* favorece um tipo de jogo contemplativo.

Esse efeito era a intenção do designer. “Se você quer tocar o jogador com seu jogo, você tem de ser bem-sucedido em deixá-lo *entender* um pouco do que você está tentando dizer no jogo” explicou Jenova Chen, líder de design da thatgamecompany. “E se você quer que o jogador realmente aprecie o que você está dizendo, a mensagem tem de ser relevante a ele. Eu acho que é bem difícil hoje em dia construir uma mensagem relevante nos videogames porque a maioria dos jogos acontece em um mundo muito falso. Não estou falando apenas dos gráficos. Eu acho que *dar a sensação* de realidade é bem diferente de *parecer* realidade.”⁸ Se há realismo em *Flower*, ele se manifesta em parte por meio da tecnologia da *engine* de física e, mais importante, pelo caminho do vento, que espelha um tipo de consideração na qual os controles criam um amplo espaço para navegação.

Como os valores em *Flower* são colocados em jogo? A interação do jogador é de intrusão mínima. Os jogadores inclinam seus controles e pressionam somente um botão para aumentar a velocidade do vento. Assim, há um controle impreciso no mundo. Eles não podem plantar flores, desenterrá-las ou manipular o mundo de maneira direta. Em vez disso, eles gentilmente guiam ou influenciam o mundo do jogo. A interação é uma tradução consistente dos valores do jogo, que foca em encorajar os jogadores a trabalharem em parceria com o ambiente. O significado em *Flower* não é que o vento irá consertar o mundo, mas que trabalhar com o sistema todo é o caminho para o sucesso. “Em geral, na thatgamecompany, nós tendemos a escolher temas universais do dia a dia e do mundo à nossa volta”, Chen aponta. “Eu tive sorte de ter experimentado uma cultura bem diversificada entre ocidente e oriente. Quando eu penso, eu tento evitar pensamentos que são muito americanos ou muito chineses. Eu gosto de sentir uma perspectiva mais aberta como um genuíno ser humano.”⁹ O objetivo de Chen – fundamentar as ideias e ações principais do jogo em preocupações humanas genuínas – revela as vantagens do design consciencioso. Nesse jogo, os valores de equilíbrio, sustentabilidade, cooperação e influência estão incorporados no *gameplay*.

Beyond Good & Evil

De maneira diferente de *Flower*, muitos videogames apresentam um inimigo claro. Como seu nome sugere, o jogo de aventura e ação *Beyond Good & Evil* (Ubisoft, 2003) traz à tona questões de amigos e inimigos, o eu e o outro. Friedrich Nietzsche começa sua famosa obra filosófica *Para Além do Bem e do Mal* (1886) com a questão “*supondo* que a Verdade seja uma mulher – e então?”¹⁰ A afirmação de Nietzsche implica jocosamente que seus colegas filósofos poderiam ser atormentados por procurar a verdade no pacote ardiloso e misterioso que se imaginava que uma mulher do século XIX fosse. Os leitores de hoje poderiam achar essa sugestão um pouco ofensiva ou meramente exótica, mas os designers de jogos na Ubisoft assumiram a questão em seu jogo futurístico. Nele, os jogadores atuam como a personagem Jade, uma heroína que é *expert* em artes marciais. Ela também é a cuidadora

de órfãos híbridos de humanos e animais cujos pais foram atacados por alienígenas conhecidos como DomZ (Figura 2.4). Mas se a verdade é uma mulher (isto é, a personagem Jade), que tipo de verdade ela seria?



Figura 2.4

Jade, de *Beyond Good & Evil* (Ubisoft, 2003).

A experiência de jogo é uma atraente mistura de aventura, ação e *puzzle*. Vivendo confortavelmente em um farol em uma bela ilha no planeta Hillys, as crianças híbridas e sua benfeitora são atacadas por alienígenas DomZ. Sem poder pagar sua conta de luz e, assim, incapaz de usar seu escudo doméstico de defesa, Jade assume um emprego como fotógrafa para documentar as espécies que têm sobrevivido à guerra com os DomZ. Os jogadores ajudam Jade a documentar os animais, ganhar dinheiro e investigar conspirações escondidas na guerra. Diferentemente de muitos jogos de ação, *Beyond Good & Evil* recompensa os jogadores pela evidência coletada por meio da fotografia e não pelo número de corpos assassinados ou armas recolhidas. A tarefa de documentar as espécies poderia sugerir que o jogo apoia o valor da biodiversidade e alerta contra a extinção em massa. Isso pode ser verdade, mas logo fica claro que algo mais complicado está acontecendo também.

Como o papel central dos órfãos híbridos sugere, a questão das categorias naturais – incluindo categorias raciais – é fundamental no jogo. Mas essas categorias naturais são colocadas como boas, más ou além?

O título sugere que o design do jogo transcende essa dicotomia, mas o *gameplay* não necessariamente permite que o jogador faça isso. A estranha relação entre as espécies alienígenas e as espécies de Hillys muitas vezes deixa o jogador inquieto sobre a possibilidade de transcender uma dicotomia entre o bem e o mal. O trabalho de Jade, tirar fotos de animais em troca de dinheiro, expõe a incerteza das categorias naturais. As lentes conectadas de sua câmera são ligadas a um banco de dados que pode identificar criaturas no seu

visor. Apesar de os órfãos animais/humanos no começo do jogo parecerem ser identificados como *Homo sapiens*, os mecânicos rinocerontes/humanos que comandam a oficina Mammago aparecem no banco de dados fotográfico como “rhino-sapiens”, têm sotaque jamaicano e *dreadlocks* e ouvem música *reggae*. Em contraste, a autoridade planetária chamada de Alpha Section é representada, ao estilo *Exterminador do Futuro*, como ciborgues humanoides modelados a partir de um homem branco musculoso. Um sutil, mas penetrante sistema cultural baseado em raça e espécie emerge no jogo, e a minoria híbrida animal/humana é claramente oprimida. O editor Chris Kohler, da revista *Wired*, que examina uma tendência para a ambiguidade racial em jogos recentes, nota tal ambiguidade entre os “mocinhos” em *Beyond Good & Evil*. Kohler descreve Jade como racialmente ambígua, mas mais próxima de uma afro-americana. Levando em conta que a intenção da Ubisoft era que Jade refletisse um amplo espectro de possíveis jogadores, Kohler argumenta que a ambiguidade racial no jogo poderia permitir uma melhor identificação.¹¹

O que está em jogo envolve mais do que identificação do jogador. Os diversos personagens se envolvem em atividades na base da escada socioeconômica, como vender itens no mercado negro, consertar veículos, atender o balcão de um bar, vender jornais ou, na casa de Jade, simplesmente “ser órfão”. Outro exemplo “racial” é Ming Tzu, uma morsa chinesa que vende *upgrades*. Em suas cenas, a música do jogo muda para instrumentos de corda chineses, gongos e *digeridoos* australianos. Esses personagens funcionam fora da estrutura de poder da sociedade de Alpha Section e, no caso de Min Tzu, são excessivamente estereotipados e representados como híbridos de humanos e animais. Os irmãos de Mammago são rinocerontes humanoides (isto é, menos que humanos), e os “vilões” brancos musculosos se mantêm como *Homo sapiens*, separados por um legado de discriminação racial e de espécies que vem desde a Iluminação. Assim, os personagens de minorias (como animais e híbridos) são identificados com o mundo natural e com a opressão (colonizados pelos DomZ).

Michel Ancel, da Ubisoft, disse que a intenção do jogo é dar uma “promessa de descoberta” ao jogador.¹² As representações dos personagens, a narrativa, as interações e os espaços do jogo forçam os jogadores a considerar os valores de igualdade, autonomia e justiça. Para Ancel, as decisões de design feitas na criação de *Beyond Good & Evil* “tiveram um pouco de uma dimensão política. Então, para mim, o jogo tem um aspecto sério, tem um tipo de profundidade, e é muito legal ver que as pessoas são sensíveis ao fato de poder haver um jogo com uma mensagem”.¹³

Angry Birds

O pássaro plana pelo ar em direção à estrutura. Ele vai acertá-la e destruí-la inteira (ou sua maior parte) ou errá-la? O jogo casual *Angry Birds* (Rovio, 2009) traz uma ilha tropical na qual personagens animados de pássaros estão bravos com porcos porque eles levaram seus ovos. Os porcos, presumidamente satisfeitos, se refugiaram em estruturas instáveis, colapsáveis, parecendo pombos descansando tranquilamente em esqueletos estruturais. Os jogadores miram e lançam os pássaros nos porcos usando uma catapulta ao estilo estilingue. O objetivo é destruir a estrutura para ganhar pontos, saciar a vingança e avançar a níveis mais altos (Figura 2.5). *Angry Birds* ganhou notoriedade internacional por sua simplicidade e popularidade. O jogo e suas expansões foram baixados milhões de vezes, e o jogo rapidamente se tornou um aplicativo popular para o iPad e outros dispositivos móveis.

De acordo com a revista *Wired*, “A cada dia, usuários gastam 200 milhões de minutos – 16 anos a cada hora – no jogo de dispositivo móvel.”¹⁴

Como todos os jogos, *Angry Birds* tem valores em jogo. Valores que poderiam ser expressos pelo jogo em seu estado atual são: diferenças interespecies, ação, vingança, destruição, humor e violência. E se o jogo fosse modificado para dar suporte ao valor da criatividade no lugar da destruição?

Talvez depois de destruir a estrutura, o jogador pudesse usar as peças para reconstruir uma nova estrutura ou construir algo melhor ou mais decorativo do que outros jogadores. Mesmo jogos simples como *Angry Birds* podem ser modificados para incluir elementos que promovam os valores com os quais os designers, a sociedade e a cultura em torno deles concordam.

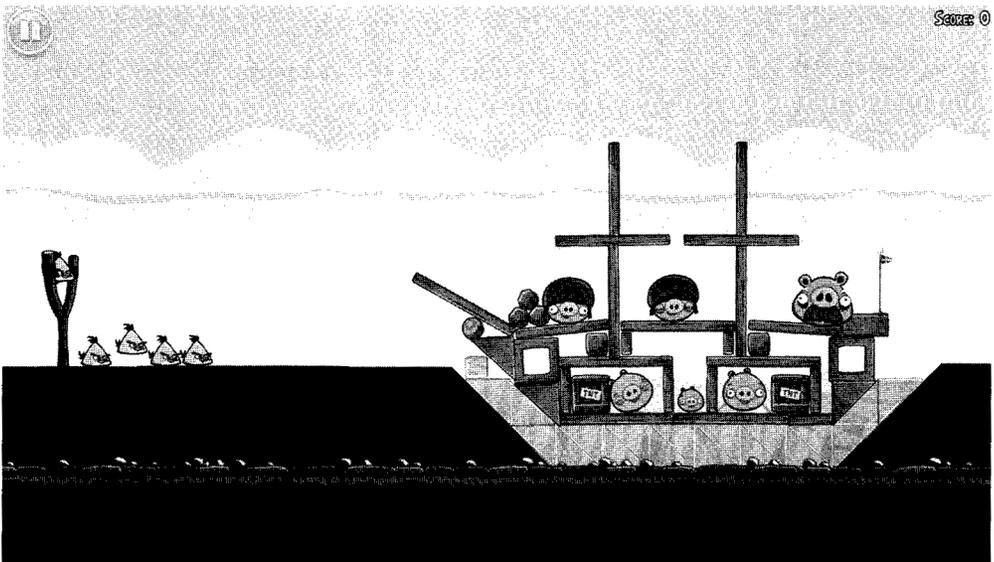


Figura 2.5

Pássaros contra porcos, do jogo *Angry Birds* (Rovio, 2009).

FarmVille

Agora, vamos dar uma olhada no jogo social popular *FarmVille* (Zynga, 2009a), um jogo de simulação de fazenda atrelado a redes sociais existentes. Lançado em 2009 para o Facebook e para *smartphones*, os jogadores de *FarmVille* gerenciam sua própria fazenda virtual plantando, cultivando e colhendo alimentos e árvores (Figura 2.6). Em 2009, durante o pico de *FarmVille*, mais de 80 milhões de usuários ativos o jogavam a cada mês.¹⁵ *FarmVille* se tornou tão popular que muitos grupos de fãs se formaram, incluindo, por exemplo, <http://farmvilleart.com>, iniciado por um jogador entusiasmado para coletar trabalhos artísticos criados a partir do *layout* tipo *pixel-art* de plantações nos campos (FarmVille Art, 2009).

Os jogadores de *FarmVille* começam como um “trabalhador de fazenda”, recebem um pequeno pedaço de terra e constroem uma fazenda nele. É permitido que eles escolham, plantem e colham alguns cultivos simples, e em algum ponto eles podem criar porcos e

vacas. Jogadores competitivos calculam comparativamente os lucros de uma lista de áreas disponíveis para compra e determinam quais sementes dão os mais altos ganhos. Jogadores que não estão interessados em ganhar podem escolher plantas e flores que eles gostem. É permitido aos jogadores adquirir culturas, árvores e animais de fazenda e, com o tempo, construir estruturas na sua propriedade em expansão. Colher safras ou ordenhar vacas faz ganhar pontos, que podem ser convertidos para uma das moedas do jogo. Conforme os jogadores avançam, eles podem acessar mais e mais itens com os quais construir ou cultivar. Enquanto ganham experiência, eles podem aspirar a se tornarem Professores de Agricultura (nível 15), Suprassumo da Safra (24), Sultão do Solo (26), Lorde do Arado (30), e por aí vai, até o nível máximo original de 70. Um ano depois, foram criados níveis até 120, e alguns jogadores *hackearam* seus níveis até as dezenas de milhares.¹⁶

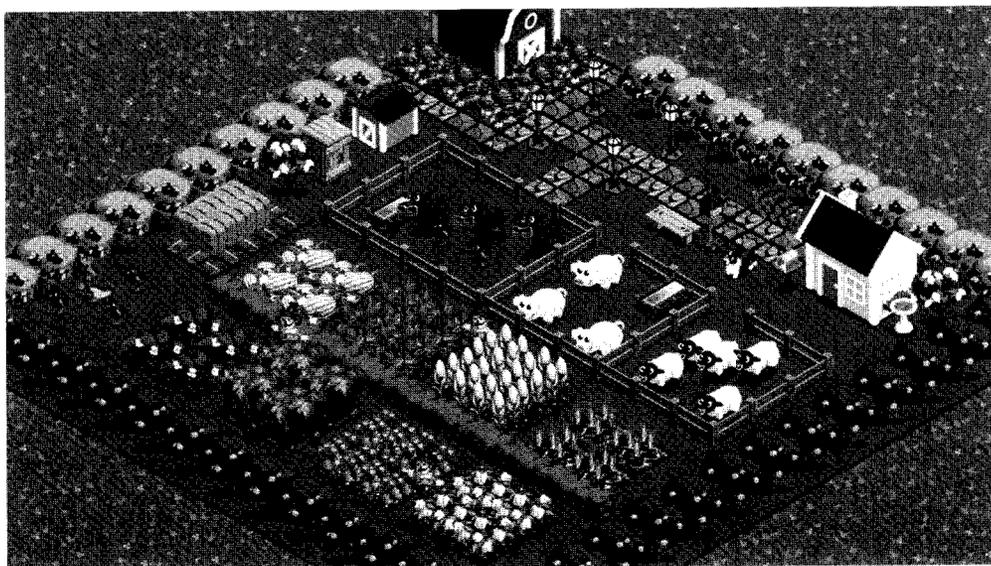


Figura 2.6

Uma fazenda com um arranjo ordenado de animais e culturas, do jogo *FarmVille* (Zynga, 2009a).

FarmVille inclui duas moedas: uma é ganha pela execução de tarefas, e a outra, acrescida com moedas do mundo real. O jogo depende da repetição (talvez obsessiva) das visitas e recompensa suas habilidades de gerenciamento de tempo. Em uma das raras conexões com comportamentos do mundo real, certas safras digitais amadurecem em ritmos diferentes e devem ser colhidas antes de apodrecerem no pé. O tempo é essencial, e o relógio do jogo está correndo mesmo quando um jogador está *offline*. *FarmVille* premia o valor da eficiência e do gerenciamento de tempo associando-se a hábitos como a checagem repetitiva do Facebook e amplificando-os. Ao encorajar o acesso repetitivo às redes sociais, *FarmVille* promove o compartilhamento de informações, permitindo que companhias conduzam mineração de dados (*data mining*) e rastreamento de cliques (*click-tracking*), o que aumenta sua receita com anúncios. Em outras palavras, valores corporativos espreitam atrás dos outros valores mais positivos que o jogo apresenta.¹⁷

Os objetivos e a estrutura de recompensas do *FarmVille* são fontes expressivas de seus valores. Para começar, a natureza deve ser *comoditizada*: é preciso ter valor de troca para ter importância no jogo. Além disso, os valores de comunidade e amizade são destacados pela maneira como se pede que os jogadores presenteiem outros jogadores com itens. Valores negativos também têm seu papel. Por exemplo, o jogo constantemente sugere que os jogadores se envolvam com suas comunidades, constituindo um tipo de pressão de grupo. Essa pressão exacerba as tensões que estão no coração do jogo – tensões que cercam a inclusão e a exclusão. Presentes, notificações e bônus dados aos jogadores que ajudam os outros tanto afirmam a amizade quanto mercantilizam-na como a moeda do jogo. Esses valores não estão lá por acidente. “É somente sobre explorar os jogadores, e, sim, pessoas dizem se divertir com aquele tipo de jogo”, explicou o designer Jonathan Blow, criticando o jogo. “Certos tipos de jogadores *hardcore* não veem muito interesse em *FarmVille*, mas uma grande parcela da população o faz. Mas quando você observa o processo de design, não se trata de projetar um jogo divertido. Não se trata de projetar algo que se tornará interessante ou uma experiência positiva de algum jeito – na verdade, se trata de projetar algo que é uma experiência negativa”.¹⁸

FarmVille tem relação com vários outros fenômenos de jogos casuais nos quais os conteúdos gerados pelo usuário e as interações sociais são o foco básico. Pelo menos na superfície, seus valores parecem envolver comunidade, generosidade, responsabilidade, boa vontade, confiança, amizade e igualdade de gênero. Sob a superfície, entretanto, dois dilemas emergem. Primeiro, *FarmVille* depende de comunidade, confiança e amizade, mas o jogo envolve também a exploração desses valores, e essa exploração muitas vezes nega os valores positivos. Segundo, os valores em *FarmVille* têm pouco a ver com o tema e os gráficos apresentados. O jogo, em outras palavras, não reflete os valores que os jogadores poderiam esperar encontrar numa fazenda real, como sustentabilidade, conhecimento de biologia, administração de terras, tradição e empatia. Na verdade, o jogo ativamente enfraquece alguns desses valores.

Como os jogadores podem balancear ou, pelo menos, navegar por valores conflitantes? Os designers de *FarmVille* colocaram tais conflitos para manter os jogadores envolvidos, e a interação social é promovida pelo incentivo direto para ajudar, assistir, presentear e compartilhar. O jogo contém uma tensão entre apoiar esses valores e forçá-los. Há uma diferença. O jurista Ian Kerr descreveu “travas digitais” que guardam conteúdo (oferecendo proteção a direitos autorais, por exemplo) e estende essa ideia para o conteúdo digital, em que limites são colocados nas ações dos jogadores ou participantes.¹⁹ Kerr poderia pensar nos lugares em jogos digitais (como *FarmVille*) onde jogadores são privados do crescimento pessoal como um problema real, porque eles não permitem que os jogadores ajam de modo imoral. Kerr se refere a isso como “a automação da virtude”: se somos forçados a ser morais, podemos perder uma oportunidade de desenvolver nossa própria moralidade e fazer escolhas éticas significativas. Um argumento contrário é oferecido pelos economistas Richard H. Thaler e Cass R. Sunstein, autores do livro *Nudge: o empurrão para a escolha certa* (Elsevier, 2008). Eles sugerem que os designers precisam criar uma “arquitetura de escolha” para “empurrar” os jogadores em direções benéficas sem restringir sua liberdade de escolha.

Os jogadores em *FarmVille* recebem mensagens frequentes para compartilhar dados com amigos ou dar um presente (como combustível grátis) para um amigo que precise. Também pode ser pedido aos jogadores que ajudem um amigo que não esteja *online* a

espantar as raposas de sua terra para proteger a colheita. Compartilhamento ou generosidade não são forçados; os jogadores podem decidir não compartilhar ou presentear. Ainda assim, o jogo também funciona de uma maneira que permite que os jogadores se sintam bem por tais atos de generosidade. Em *FarmVille*, os jogadores podem experimentar uma sensação de empatia menos pela natureza e mais por seus amigos conectados do que eles experimentam em *Flower*.

A leitura que um jogador faz muitas vezes parte do jogo (suas ações, narrativa, representação, premissa e objetivos) de maneiras surpreendentes. Um exemplo-chave disso em *FarmVille* é algo fundamental: animais e culturas não são nutridos da maneira como o são em representações não digitais. Em *FarmVille*, culturas são plantadas e então colhidas logo depois, erradicando a necessidade de bom clima, luz do sol, irrigação apropriada, limpeza do campo e controle de pragas. Não existem tarefas de manutenção diárias além das exigências do nível do jogo. Não existem acidentes de fazenda horrorosos, não há pragas e nem limpeza de cascos de cavalos. Ocasionalmente, os jogadores encaram a ruína de uma cultura por causa de negligência e entendem que boa noção de tempo e atenção afetam tanto a fazenda quanto o contexto do jogo. Esses elementos estão mais próximos das ramificações sociais do jogo. O que se mantém importante é a proximidade virtual do jogador com seus amigos e as ligações que são tecidas através do jogo por essa interação social. A perspectiva de cima e o design baseado em um *grid* da fazenda refletem um espaço contido, controlável e compreensível, uma abstração que deixa os jogadores visualizarem onde os amigos são cultivados tão facilmente quanto o milho. Os aspectos naturais do jogo, no final das contas, funcionam como uma mera pele, uma metáfora geográfica de uma rede social.

Call of Duty

Dado que os jogos da série *Call of Duty* (Activision, 2003) venderam mais de cem milhões de cópias, eles podem ser considerados uma presença significativa na paisagem da mídia geral. Os primeiros três jogos da série *Call of Duty* são jogados da perspectiva dos soldados Aliados na Segunda Guerra Mundial, e eles transmitem uma profunda reverência ao heroísmo e ao sacrifício militar. Apesar de todas as versões do jogo trazerem atiradores militares e mecânica básica similar, os jogos mais novos tipicamente contam histórias de guerra que se passam em conflitos de um futuro próximo ficcional e, ocasionalmente, retratam as táticas das forças militares americanas e britânicas como autodestrutivas e moralmente questionáveis (Figura 2.7).

Tem-se argumentado que as representações reverenciais da indústria do entretenimento sobre os Aliados na Segunda Guerra Mundial promovem um consenso pró-militar, especialmente em tempos em que a autoridade moral das ações militares do ocidente é mais ambígua do que já foi em tempos passados. Por exemplo, da década de 1950 até o início da década de 1970, os americanos foram inundados com afirmações de seu heroísmo militar por meio dos filmes e das séries de televisão sobre a Segunda Guerra Mundial. De acordo com alguns críticos da mídia, isso criou um clima no qual as pessoas relutavam em criticar o envolvimento americano na guerra do Vietnã. A mesma crítica pode razoavelmente ser aplicada aos primeiros três *Call of Duty*. Eles foram lançados durante os três primeiros anos da segunda guerra do Iraque e forneciam representações positivas dos militares americanos em um tempo em que muitos americanos viam os desdobra-

mentos no Oriente Médio como sombrios, tanto moral quanto estrategicamente. Portanto, quando observamos os valores em jogo nesta série, é apropriado focar nos valores patrióticos e militaristas.

A análise se torna mais complicada, entretanto, quando a variabilidade nas interpretações dos jogadores é considerável. Em entrevistas com jogadores de *Call of Duty*, um pesquisador descobriu que jogadores americanos que se identificavam como politicamente conservadores interpretavam os jogos como uma afirmação de valores de “forte defesa”, definidos por Joel Penney como “apoio a uma política externa agressiva assim como alta estima pelos militares como instituição” (2010, p. 199).²⁰ Por outro lado, jogadores que eram politicamente liberais ou não americanos atribuíram significados diferentes aos jogos. Para alguns, a representação reverencial dos Aliados nos primeiros três jogos sugere um contraste entre guerras boas e más: a clareza moral da missão Aliada na Segunda Guerra Mundial fez o papel dos Estados Unidos na guerra do Iraque parecer menos nobre em comparação. Esses jogadores também sugeriram que os primeiros três jogos afirmam o valor do multilateralismo pela imersão dos jogadores nos papéis de soldados americanos, britânicos, soviéticos, canadenses e poloneses, carregando assim uma crítica implícita ao relativo unilateralismo americano na segunda guerra do Iraque. Essa pesquisa sobre o *Call of Duty* revela que o design do jogo não determina rigidamente a experiência do jogador. Em vez disso, o jogo oferece uma gama de significados plausíveis. A maneira como um jogador está situado – pessoal, política e culturalmente – influenciará os significados (dentro de uma gama de plausibilidade) que são absorvidos.



Figura 2.7

Forças americanas envolvidas em um conflito de rua, do jogo *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007), que apresenta conflitos no Oriente Médio e na Rússia em 2011.

Conclusão

Os exemplos neste capítulo trazem um breve resumo das maneiras como os valores podem ser incorporados nos videogames por meio de suas características de design. O jogo *Ico* oferece ambientes e mecânicas de jogo expressivos e também promove um senso de empatia e proteção entre os jogadores e Yorda, reforçando a dependência e a bondade entre os personagens nos estados de gravação e nos cenários de jogo. Em *Angry Birds*, diferença, ação, vingança, destruição, humor e violência entram em jogo. Em *Flower*, os jogadores experimentam um tipo sutil de prazer na exploração da paisagem e na estética responsiva do jogo, e isso gera um jogar contemplativo que acentua os valores de equilíbrio, sustentabilidade, cooperação e influência. *Beyond Good & Evil* oferece recompensas pela não violência na forma de fotografias, e a representação dos personagens, a narrativa, as interações e os espaços do jogo obrigam os jogadores a considerar os valores de igualdade, autonomia e justiça. Imperativos econômicos podem moldar os valores de um jogo, como fazem na ênfase de *FarmVille* em compartilhamento e mercantilização da experiência individual, que abastecem a rede social comercial. *Call of Duty* parece promover valores patrióticos e militares, mas pesquisas revelam que o jogador americano conservador é suscetível a interpretar os jogos diferentemente de jogadores com afiliações políticas e sociais diversas. Portanto, o modo como o jogador está situado – pessoal, política e culturalmente – influenciaria quais significados são absorvidos (dentro de uma gama de plausibilidade).

Neste capítulo, nós mostramos diferentes maneiras como os valores podem emergir nos jogos – às vezes de maneira evidente e óbvia, e outras de maneira sutil e menos aparente. Os jogadores também introduzem variações nas suas maneiras diversas de interpretar esses valores. A consciência de que, nos jogos, há valores – tanto positivos quanto negativos – em jogo é um primeiro passo importante para o designer consciencioso, mas não é o bastante. Nossa pesquisa sugere que aqueles que desejam aplicar os princípios do design consciente de valores em seu trabalho têm uma necessidade essencial: uma maneira *sistemática* de abordar os valores no processo de design. Neste capítulo, nós passamos por uma variedade de exemplos para mostrar a grande variação de jogos em que os valores se manifestam. Agora, é hora de discutir as questões de onde e como isso acontece com uma abordagem mais profunda e sistemática. No próximo capítulo, nós desenvolvemos uma estrutura de elementos centrais nos jogos que serve como um esqueleto para a exploração dessas questões por todo o restante do livro.

Notas

Nota das autoras: quaisquer entrevistas sem atribuição são entrevistas recentes com aqueles que trabalham ativamente na indústria de jogos dos Estados Unidos. Nomes foram trocados para proteger suas identidades, visto que essas discussões no trabalho podem não ser bem-vindas e mesmo hostis. Nossa esperança é que, com a ajuda deste livro, tais conversas possam ser iniciadas de uma maneira mais aberta e pública com membros de equipe, lideranças da empresa e outras partes interessadas.

1 Base para os valores nos jogos

1. A gama de escolhas nos jogos e as várias profundidades de interação disponíveis têm sido tema de pesquisa de muitos estudiosos. Espen Aarseth (1997) fala sobre essas complicações em *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, e estudiosos de cinema como Dana Polan (2009) afirmaram que o cinema moderno e a televisão têm se tornado essencialmente quebra-cabeças assim como narrativas. O conhecido trabalho de Janet Murray (1998) sobre a atividade do jogador nos oferece importantes *insights*. Jesper Juul (2005) e Ian Bogost (2007) exploram as sutilezas dos jogos e seus significados.

2. Lev Manovich (2002).

3. A imediação intensificada dos jogos é tida como algo certo no discurso dominante e por muitos jogadores, mas os efeitos da ação do jogador ainda não são profundamente apoiados nos estudos de psicologia. Existe um paradigma clássico de pesquisa no qual a pessoa escreve um ensaio, faz um discurso ou defende um argumento escolhido aleatoriamente (como o financiamento do transporte público deve ser cortado, ou o álcool deve ser taxado). O ato de construir o argumento começa um processo inconsciente que resulta no desenvolvimento de uma atitude mais favorável sobre o argumento (embora a pessoa tenha escolhido arbitrariamente o argumento, e o escritor possa não ter concordado com o argumento no início do experimento). Essa é uma das razões pelas quais os

operadores comunistas nos campos de prisioneiros norte-vietnamitas forçaram prisioneiros de guerra americanos a escreverem ensaios denunciando o capitalismo: além de usar os ensaios como propaganda vitoriosa, eles esperavam que escrever o texto pudesse levar os prisioneiros a endossarem a posição. E é por isso que líderes religiosos podem pedir que as pessoas rezem mesmo que não acreditem em Deus: se as pessoas repetirem as palavras das orações, seu cérebro inconsciente pode levá-las a acreditar nessas palavras. Se tentamos aplicar essas descobertas aos jogos, entretanto, a situação se torna mais complicada. Se os jogadores assassinam civis inocentes em *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997), seus inconscientes concluirão que assassinato é aceitável? Essa conclusão presume que, em algum nível, o jogador confunde videogame com realidade.

4. Janet Murray (1998, p. 143).

5. Isaiah Berlin (1991, p. 12).

6. Robert E. Goodin (1982).

7. Langdon Winner (1986, p. 22).

8. Charles Taylor (2003).

9. Ruth Benedict (1993).

10. Milton Rokeach (1973).

11. Richard L. Gorsuch (1970). Veja uma crítica dos valores de Rokeach em Russel A. Jones, John Sensenig e Richard D. Ashmore (1978). Veja o desenvolvimento dos valores de Rokeach em Gorsuch (1970) e Valerie Braithwaite e Henry G. Law (1985).

12. Dessas três classes, Shalom Schwartz e Wolfgang Bilsky (1987; 1990) derivaram oito domínios motivacionais de valores – apreciação, segurança, poder social, conquista, autodireção, conformidade pró-social e restritiva e maturidade. Eles também identificaram dois fatores adicionais (vetores) – interesses (coletivos ou individuais) e objetivos (terminais ou instrumentais) – aos quais esses valores servem. Estudos comparativos de israelenses e alemães revelaram relações similares entre os fatores identificados por eles. Nos anos 1990, Schwartz e Bilsky aplicaram sua teoria a dados de Austrália, Finlândia, Hong Kong, Espanha e Estados Unidos, revelando um conjunto similar de valores motivacionais que eles depois organizaram nessas categorias – autoconfiança (autodireção e maturidade), autoaprimoramento (conquista e apreciação) e relações eu-outro (segurança, conformidade restritiva e pró-socialidade). Uma nova revisão feita por Schwartz (1994) rendeu uma lista que inclui poder, conquista, hedonismo, estímulo, autodireção, benevolência, tradição, conformidade, universalismo, segurança e espiritualidade.

13. A incorporação de valores sociais na tecnologia tem sido discutida em uma influente linha de trabalhos que inclui os escritos de Lewis Mumford na década de 1960 sobre “técnicas” democráticas e autoritárias e “Do Artifacts Have Politics?” (1986) de Langdon Winner. Os trabalhos que abordam a política na e da tecnologia se estendem por várias disciplinas, incluindo leis de informação, filosofia da tecnologia, estudos da ciência e tecnologia, história da ciência e tecnologia, estudos de inovação, estudos de mídia e estudos de interação homem-computador (IHC) e de usabilidade. Cada um desses campos absorveu a ideia à sua própria maneira, expressando-a em seu próprio vernáculo e integrando-a em suas controvérsias fundamentais. Em estudos de ciência e tecnologia, a literatura de pesquisa reflete um debate corrente sobre o grau no qual os resultados sociais são uma função da tecnologia, são temperados por fatores contextuais ou são totalmente “socialmente construídos”. Na filosofia da tecnologia, a questão da presença de valores ou política na tecnologia anima um debate sobre a possibilidade de sistemas técnicos ou dispositivos serem considerados agentes autônomos. Um conjunto análogo de preocupações que divide os estudiosos das leis de informação (de múltiplas

maneiras) é se a tecnologia é capaz de operar de maneira autônoma em desafio à política ou se é o instrumento de e está sob controle total da política. Para debates em estudos de ciência e tecnologia, veja Steve Woolgar (1991), Langdon Winner (1986), Bryan Pfaffenberger (1992), Donald Mackenzie e Judy Wajcman (1985), Bruno Latour (1992) e Philip Brey (2010). Para filosofia da tecnologia, veja Don Ihde (1998), Peter-Paul Verbeek (2005), Albert Borgmann (1984) e Lucas Introna (2003).

14. Proponentes de valores no design frequentemente usam a noção de *affordance* de James Gibson (1986), popularizada por Donald Norman (1989) em sua obra sobre usabilidade. Eles afirmam ou demonstram em variados graus de rigor que uma característica técnica particular proporciona um certo valor – anonimato, por exemplo, proporciona maior liberdade de expressão do que, digamos, total identificabilidade. Embora muitos trabalhos interessantes tenham emergido a partir dessa abordagem, há mais a se fazer no desenvolvimento de análises de casos específicos e na teorização da relação de *affordance* nesse contexto. Para mais sobre esse tópico, veja James Gibson (1986), Donald Norman (1989), Madeline Akrich (1992), Pippen Barr, James Noble, Robert Biddle e Rilla Khaled (2006), Philip Brey (1997), Mary Flanagan, Daniel Howe e Helen Nissenbaum (2005a, 2005b), Bruno Latour (1992), Donald MacKenzie e Judy Wajcman (1985), Langdon Winner (1986) e Leslie Kanes Weisman (1992).

15. Cory Knobel e Geoffrey C. Bowker (2011), Jean Camp (2002) e Batya Friedman, Peter Kahn e Alan Borning (2006, 348-72).

16. Carl Disalvo (2010), Paul Dourish (2001), Kirsten Boehner, Rogério DePaula, Paul Dourish e Phoebe Sengers (2007), Philip Brey (2012) e Tyler Pace, Shaowen Bardzell e Geoffrey Fox (2010).

17. Qualquer análise desse tipo em camadas ou elementos componentes (como fizemos no Capítulo 3) é sempre um movimento analítico, e, para qualquer jogo (ou artefato) dado, as interdependências são completas e essenciais. Veja, por exemplo, os trabalhos de Marshall McLuhan (2003) e Neil Postman (1980; 1986; 1990; 1998).

18. Veja Matteo Bittanti e Mary Flanagan (2003) e Mary Flanagan (2009).

19. Jim Reilly (2011).

20. Outras pesquisas notáveis relacionando ética a jogos incluem *The Ethics of Computer Games* (2009) de Miguel Sicart, os ensaios de José Zagal sobre ética nos jogos (Murphy e Zagal, 2011) e as coleções editadas de Karen Schrier e David Gibson (Schrier e Gibson, 2010; 2011).

21. Karen Schrier e Miguel Sicart (2010).

22. Um dos *insights* de Donald Schön (1984) é que resolver problemas envolve profundamente a criatividade. Outro *insight* é que existem semelhanças em uma série de profissões aparentemente díspares, incluindo arquitetura, engenharia, planejamento urbano, gestão e psicoterapia (e, por extensão, programação e design de jogos). Observar os hábitos do pensamento de design pode nos ajudar a entender as semelhanças compartilhadas por vários desafios profissionais.

2 Revelando o Values at Play

1. Marshall McLuhan (2003, 176).

2. A conexão entre valores e esporte foi depois conceitualizada como um sistema de bens internos (valores como cooperação e trabalho em equipe) e externos (altos salários, patrocínios e fama). Contudo, esses bens podem mudar de acordo com a experiência interpretativa de *gameplay* do jogador ou espectador. Para uma discussão completa sobre bens internos e externos no esporte, veja Maartje Schermer (2008) e Alasdair MacIntyre (1985).

3. Em 1996, as mais antigas versões neolíticas da mancala foram desenterradas na Jordânia durante a descoberta Beidha. Elas foram datadas de aproximadamente 6900 a.C. Em 1989, a escavação de 'Ain Ghazal (Jordânia) datou um jogo de tabuleiro de aproximadamente 5800 a.C. (Rollefson, 1992). Outro jogo antigo de mancala, encontrado no Irã ocidental, data de aproximadamente 6300 a 5900 a.C. O arqueólogo Gary Rollefson (1992) argumenta que esses achados provam que as pessoas do neolítico tinham tempo de lazer e um interesse em jogos de azar. Outras variações da mancala por todo o mundo são conhecidas como awari, oware, warri, sungka, gebeta, qarqis, bao, pallanguli e matara.
4. James Mielke (2005a, 2005b).
5. Veja, por exemplo, a discussão sobre *Ico* que aconteceu no Sony PlayStation Forum (community.eu.playstation.com) e Bernard Perron e Mark J. P. Wolf (2009, 98).
6. Edge Staff (2011).
7. A passagem completa de Johan Huizinga (1955, 10) é a seguinte: "Todo jogo se processa e acontece em um terreno de jogo demarcado antecipadamente, seja material ou idealmente, de modo deliberado ou como algo natural. Assim como não há diferença formal entre jogo e ritual, do mesmo modo o 'local consagrado' não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de carteadado, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, a quadra de tênis, a corte de justiça etc., são todos terrenos de jogo em forma e função, ou seja, locais proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo normal, dedicados à performance de uma ação excepcional".
8. Dave Cook (2010).
9. Ibid.
10. Friedrich Nietzsche (1886).
11. Chris Kohler (2007).
12. IGN (2002).
13. Mikel Reparaz (2011).
14. Tom Cheshire (2011), "In Depth: How Rovio Made *Angry Birds* a Winner (and What's Next)", *Wired*, 7 de março, <http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2011/04/features/how-rovio-made-angry-birds-a-winner>.
15. O site do Facebook para o *FarmVille*, acessado em setembro de 2010. Dados sobre o pico foram incluídos em Oliver Chiang (2010). O antecessor do jogo, *Farm Town*, foi desenvolvido em 2009 por Slashkey, também para redes sociais (Facebook e MySpace). As diferenças entre os jogos são pequenas em termos de interação na fazenda e metáforas sobre a natureza.
16. O jogador Amitesh Mondal alcançou 43.035 em 2011, mas o jogo somente consegue mostrar 21.560 níveis. Seu mundo é altamente detalhado, e sua pontuação se tornou um meme da internet. Seu sucesso, entretanto, envolve a exploração do sistema de jogo. Veja em http://www.youtube.com/watch?v=fS3_5khtPNs.
17. Nick Wingfield (2011).
18. Simon Parkin (2010).
19. Ian Kerr (2010).
20. Joel Penney (2010).