

Princípios básicos

Neste capítulo

- *O que é um jogo?*
- *Qual é a diferença entre “brincar” e “jogar”?*
- *Que tipo de linguagem de jogos você precisa conhecer?*
- *Guru Game Play → Oportunidade*

O que é um jogo?

Esta parece uma pergunta simples, porém, quando se pensa um pouco mais a esse respeito, percebe-se que há muitas variações possíveis para o significado da palavra “jogo”. Afinal, eles incluem desde atividades muito simples como jogo da velha e de cartas (como buraco ou pôquer) até os de tabuleiros (como *Monopoly* ou *Combate*), os de celular (como *Angry Birds*), os de console (como a série *Assassin's Creed*), além daqueles de maior escala e bem mais complicados, cujos mundos são gerados por computador, como o *World of Warcraft* ou o *EVE* on-line. De fato, os jogos envolvem até mesmo competições esportivas ao vivo, como o futebol ou o lacrosse.

Portanto, a pergunta “o que é um jogo?” não é assim tão simples de se responder. De fato, quando se cava um pouco mais fundo, todos os tipos de jogos acabam apresentando certos elementos em comum. Essas afinidades podem ser estudadas e utilizadas no desenho de um jogo de aprendizagem. Então, pare por um momento e escreva sua própria definição do termo “jogo”.

A definição do termo “jogo” é:

E aí, como você se saiu? Sua definição incluiu o conceito de “diversão”? Ela incluiu a ideia de competição? De vencedores e perdedores? De regras e objetivos? Embora talvez não exista uma definição única que englobe todos os tipos de jogos, veja a seguir a que nós utilizamos:

Jogo é uma atividade que possui: um **objetivo**; um **desafio** (ou desafios); **regras** que definem como o objetivo deverá ser alcançado; **interatividade**, seja com outros jogadores ou com o próprio **ambiente do jogo** (ou com ambos); e **mecanismos de feedback**, que ofereçam pistas claras sobre quão bem (ou mal) o jogador está se saindo. Um jogo resulta numa **quantidade mensurável de resultados** (você ganha ou perde; você atinge o alvo, ou algo assim) que, em geral, promovem **uma reação emocional** nos jogadores.

Examinemos agora cada elemento apresentado em negrito para verificarmos de que maneira ele sustenta a ideia de jogo.

- **Objetivo:** uma diferença entre os termos brincadeira e jogo é a introdução do conceito de objetivo. Se um grupo de crianças está correndo durante todo o recreio, elas estão simplesmente brincando. Porém, a partir do momento em que uma dessas crianças diz: “Vamos correr até a árvore grande,” essa brincadeira se transforma num jogo, pois um objetivo foi introduzido. Os objetivos fornecem um resultado claro e levam à delimitação de uma sensação de completude. Ambos são elementos importantes em todos os tipos de jogos, em especial, nos jogos de aprendizagem.
- **Desafio:** o desafio poderia surgir no confronto com o outro jogador, no jogo propriamente dito ou na relação entre o jogador e seu próprio placar anterior. Vale lembrar que um jogo sem desafio poderá se

tornar chato. Porém, outro com desafio em excesso poderá se revelar frustrante. Assim, designers de jogos de aprendizagem devem procurar manter o equilíbrio entre garantir um grau de desafio e a possibilidade de os jogadores se saírem bem no jogo de maneira fácil e rápida.

- **Regras:** as regras representam a própria estrutura do jogo. São elas que estabelecem o espaço e garantem a todos os competidores chances iguais de alcançarem o sucesso. Designers de jogos de aprendizagem devem trabalhar no sentido de criar regras simples, fáceis de compreender e que contribuam para bons resultados em termos de aprendizagem.
- **Interatividade:** bons jogos oferecem muitas oportunidades para que os jogadores interajam com seus conteúdos, com outros jogadores e com as regras estabelecidas. Assim, aqueles em que prevalece a informação, em detrimento da “tomada de decisões” e da própria interação, logo se tornam cansativos. Quanto maior o nível de interatividade criado pelo jogo, mais engajados os jogadores se mostrarão e mais provável será seu aprendizado por meio do jogo.
- **Ambiente de jogo:** cada jogo de aprendizagem é um espaço delimitado. O espaço do jogo – a área na qual os jogadores o jogam – tem suas próprias regras, seus próprios desafios e suas normas sociais. Algumas pessoas chamam o espaço de jogo de “círculo mágico”, uma vez que o design do jogo tipicamente inclui a criação de limitações na forma de regras, que só funcionam dentro daquele círculo. Considere por exemplo o *Pictionary* (ou *Imagem & Ação* no Brasil). Seria bem mais fácil jogá-lo se os jogadores pudessem simplesmente escrever a palavra que estão tentando transmitir, em vez de ter de desenhar a figura correspondente. Porém, o espaço do jogo não permite que a palavra seja escrita; apenas que a figura seja desenhada. Essa regra é específica desse jogo; na maioria das situações fora do *Pictionary*, se você precisar explicar um objeto para alguém, poderá simplesmente dizer o nome dele ou escrevê-lo. A limitação do *Pictionary* torna o jogo desafiador e cria um ambiente diferente de outros espaços sociais.
- **Mecanismos de feedback:** os jogos são ótimas ferramentas para o oferecimento de feedbacks, pois, em geral, os jogadores os recebem de maneira imediata. No jogo *Monopoly*, por exemplo, você pode verificar se está na frente ou atrás no placar simplesmente comparando

o número de hotéis que possui em relação aos demais jogadores. O feedback é geralmente claro; os competidores com frequência compreendem sua colocação na partida e no placar geral. Isso também permite que os jogadores ajustem continuamente sua forma de jogar e suas ações. Feedback imediato e ajustes constantes são dois elementos que transformam os jogos em ótimas ferramentas de aprendizagem.

- **Resultados mensuráveis:** um jogo bem desenhado permite que os jogadores saibam, acima de qualquer dúvida, se eles chegaram ao fim e se ganharam. Há um placar definido, um método claro para sinalizar a passagem de níveis, assim como um meio claro de se identificar a vitória e o encerramento do jogo. De modo contrastante, uma brincadeira não apresenta nem linha de chegada nem término. Em vez disso, as pessoas simplesmente se cansam ou se sentem entediadas, então buscam outras atividades. Os jogos, por sua vez, têm um final, na medida em que os competidores se movimentam dentro do seu ambiente (do jogo) e atingem suas metas.
- **Reação emocional:** com frequência os jogos desencadeiam respostas emocionais nos jogadores, na medida em que estes trabalham nos desafios apresentados ou tentam atingir os objetivos do jogo. Os competidores podem experimentar momentos de diversão, frustração, excitação, raiva, entusiasmo, felicidade e contentamento. Designers de jogos de aprendizagem devem estar conscientes das emoções que esperam evocar e, ao mesmo tempo, certificar-se de não promover emoções indesejadas (como raiva ou frustração).

Veja que há um elemento faltando na definição acima: a **competição**. Isso porque, embora uma grande quantidade de jogos se utilize de competição, este não é um fator decisivo. Afinal, muitos jogos excelentes exigem de fato **cooperação**. Na verdade, quando se fala em jogo, o entendimento de muita gente é de que o conceito envolve “uma pessoa ou equipe competindo contra outra”. Todavia, jogos como *A Ilha Proibida* e *Pandemia* exigem colaboração. E, com frequência, no que se refere a design para jogos de aprendizagem no ambiente de trabalho, os conceitos de cooperação e trabalho em equipe se revelam bem mais apropriados que o de competição.

Aprendendo o vocabulário dos jogos

Aprender o vocabulário no campo de design de jogos irá ajudá-lo a comunicar-se com sua equipe a respeito do seu próprio projeto nessa área, pois todos se utilizarão dos mesmos jargões para expressar suas ideias. Esse conhecimento também permitirá que você se comunique com fornecedores e com pessoas de outras áreas nesse setor, que também se utilizam de termos e conceitos relacionados ao design e desenvolvimento de jogos, em especial se precisar da ajuda delas em seu projeto. Por fim, aprender esse vocabulário irá ajudá-lo quando tiver a oportunidade de ler outros livros e/ou artigos relacionados ao design de jogos, pois essa terminologia é comum nessa área.

A meta do jogo

A meta de um jogo é o estado de vitória. É qualquer conquista ou atividade que encerre o próprio jogo. Sem uma meta não haveria jogo. Numa corrida, por exemplo, a meta é “ser o primeiro a cruzar a linha de chegada”. Já no *Monopoly*, a meta é “terminar a partida com o maior número de imóveis e mais dinheiro no bolso”. No jogo *Risk* (ou *War* no Brasil), é “o domínio do mundo”.

Dinâmica central

A dinâmica central se refere àquilo que os jogadores precisam fazer para alcançar o estado de vitória ou atingir a meta estabelecida. Ela está estreitamente ligada à meta do jogo, mas responde à seguinte pergunta: “O que tenho de fazer para ganhar?” Quando você fala a alguém sobre um jogo, é comum que o descreva em uma ou duas frases: “No *Risk*, por exemplo, você terá de conquistar o maior número de territórios e dominar o mundo.” Portanto, a dinâmica central do *Risk* é a “aquisição de territórios”.

A satisfação dos jogadores com a dinâmica central de um jogo contribuirá enormemente para a percepção deles em relação ao quão engajador ele é. As pessoas jogam um determinado jogo porque apreciam sua dinâmica central. Aliás, essa é uma das razões pelas quais cada indivíduo gosta de um tipo de jogo. Alguns apreciam a dinâmica de alinhamento, que prevalece em jogos como *Candy Crush*, *Timeline* ou *Bejeweled*. Outros, em contrapartida, preferem a superação de oponentes, como no xadrez ou no *Combate*. Assim, escolher a dinâmica correta é crucial para o sucesso do jogo.

A maioria dos jogos possui uma ou duas dinâmicas centrais. Se você estiver começando a projetar jogos de aprendizagem, será mais fácil selecionar uma única dinâmica central e desenhar seu jogo em torno dela. À medida que você acrescentar dinâmicas, também adicionará níveis de complexidade ao jogo. Nesse caso o jogo poderá se tornar confuso para os jogadores, que talvez não entendam o que terão de fazer para atingir seu objetivo final.

A **Tabela 1-1** descreve dinâmicas centrais comuns e identifica jogos específicos nos quais elas são usadas. Qualquer jogo de aprendizagem que você projete provavelmente se utilizará de uma ou mais dessas dinâmicas. Alguns jogos possuem apenas uma, enquanto outros abrigam duas ou mais delas.

Tabela 1-1 – Descrições e Exemplos de Dinâmicas Centrais

| Dinâmica central | Exemplos |
|---|--|
| Corrida até a linha de chegada: chegue até a linha de chegada antes dos demais competidores ou antes que o tempo acabe. | <i>Life, Candy Land, Mario Kart</i> |
| Conquista de território: conquiste ou assumo o controle sobre terras, seja para estabelecer um império ou possuir a maior quantidade de uma determinada coisa. | <i>Risk, Catan, Monopoly</i> |
| Exploração: perambule pelo espaço do jogo e verifique os mais variados aspectos do seu “mundo” para ver se você consegue encontrar itens de valor. | <i>Minecraft, Legend of Zelda</i> |
| Coleção: encontre e obtenha objetos específicos. | <i>Trivial Pursuit, Damas</i> |
| Resgate e escape: saia de uma situação ou escape de um lugar. | <i>City of Heroes, Ilha Proibida, Capture the Flag</i> |
| Alinhamento: organize peças de um jogo numa ordem específica. | <i>Jogo da velha, Connect 4</i> |
| Ação proibida: force outros jogadores a quebrarem as regras, a cometerem erros ou a fazerem alguma coisa que não deveriam. | <i>Twister, Operation, Great Divide</i> |

| | |
|--|---|
| Construa ou erga: crie algo usando recursos específicos. | <i>The Sims, Roller Coaster Tycoon, Jenga</i> |
| Supere oponentes: use conhecimento ou habilidades específicas para derrotar oponentes. | Combate, xadrez |
| Solução: solucione um problema ou um quebra-cabeça. | <i>SpellTower, The Room, Portal, Clue</i> |
| Correspondência: reconheça similaridade ou especificidade entre as coisas e então combine-as em pares/grupos. | <i>Spot It!, Guess Who, Go Fish!</i> |

Mecânica de jogo

A mecânica do jogo é o conjunto de regras estabelecido. Em alguns jogos as regras se aplicam especificamente aos jogadores; em outros – na maioria os disputados on-line –, elas governam o sistema como um todo. A mecânica do jogo define o modo com as pessoas atingem o objetivo final.

Os itens que compõem a mecânica de jogo interagem para determinar sua complexidade e seu fluxo. A mecânica pode definir a vez de cada um jogar, o modo como as peças são movidas num tabuleiro ou quanto um jogador pode perder em pontos antes de ser penalizado com uma vida.

A mecânica é importante para garantir uma boa percepção por parte dos jogadores. Um jogo pode, por exemplo, oferecer um ótimo objetivo, mas se as suas regras forem ruins ele poderá se revelar pouco envolvente. Quando você jogar, avalie o quanto as regras desse jogo contribuem para o seu engajamento pessoal e de que maneira elas estão estruturadas para dificultar ou facilitar o atingimento do objetivo proposto.

Elementos do jogo

Os elementos de um jogo são as características ou os componentes que realçam a experiência de jogar e ajudam a fazer com que os jogadores se sintam imersos nessa vivência. Eles incluem desde a estética visual do jogo até o peso das peças e o arranjo das cartas. A consistência e o alinhamento dos elementos ajudam a criar seu tema, sua “aparência e sensação.” A **Tabela 1-2** lista e define elementos comuns nos jogos.

Tabela 1-2 – Elementos Comuns nos Jogos

| ELEMENTOS |
|---|
| Estética: a aparência (o aspecto visual) e as várias partes do jogo. |
| Sorte: elementos incluídos para equalizar a experiência, adicionar um componente de surpresa ou atrapalhar os jogadores. Itens de acaso podem ser úteis; também podem ser não intencionais. |
| Competição: os jogadores se opõem uns aos outros, tentando obter vantagens. |
| Conflito: um obstáculo que o jogador precisa superar; algo que precisa ser conquistado; algo que visa criar um senso de urgência. |
| Cooperação: os jogadores trabalham juntos para atingir um objetivo ou, pelo menos, administrar um desafio dentro do jogo. |
| Níveis: um jogo pode ser organizado em níveis para permitir que jogadores passem de novatos a mestres, ou que indivíduos com graus de experiência distintos disputem um mesmo jogo. De maneira típica, a existência de níveis indica a progressão de dificuldade no jogo. |
| Recursos: são bens como dinheiro ou objetos que ajudam um jogador a obter vantagem. Normalmente os recursos são adquiridos ou perdidos ao longo do jogo, sendo que alguns recursos são fornecidos no início. |
| Recompensas: são obtidas pelos jogadores com base em seu desempenho; também podem ser obtidas na finalização (de etapas, tarefas). |
| História: a narrativa por trás do jogo, que elabora o tema e estabelece a razão para alguém jogá-lo. |
| Estratégia: Elementos incluídos para forçar o jogador a analisar e considerar várias opções. Eles dão ao indivíduo grande controle sobre o resultado do jogo. |
| Tema: cenário do jogo. Um tema pode ser “sobreviver no espaço”, “lutar contra zumbis” ou “tornar-se um pistoleiro no Oeste Selvagem”. |
| Tempo: num jogo, o tempo pode ser comprimido (algo que poderia levar horas ou dias acaba levando minutos), servir como recurso a ser ganho ou perdido pelo jogador ou simplesmente não representar um fator no jogo. Ele também pode integrar o objetivo do jogo, quando o jogador precisar correr contra o tempo para ganhar. |

Um exemplo: *Monopoly*

Vejamos na **Tabela 1-3** um exemplo rápido com o jogo *Monopoly*, que foi mapeado conforme o vocabulário discutido anteriormente.

Tabela 1-3 – Definições do Vocabulário do Jogo

| Termo | Exemplo: <i>Monopoly</i> |
|-------------------------------------|---|
| Meta do jogo | <ul style="list-style-type: none"> Terminar o jogo com o maior número de propriedades e o maior capital |
| Dinâmica central | <ul style="list-style-type: none"> Coleção (você coleciona propriedade) Aquisição de território (você forma <i>Monopoly</i>) |
| Mecânica de jogo (amostra da regra) | <ul style="list-style-type: none"> Você coleciona \$ 200 toda vez que você passa GO (ponto de partida, em inglês). Se cair num espaço pertencente a outro jogador, você paga aluguel para ele. Se o jogador não cobrar o aluguel antes de o próximo jogador atirar os dados, você não terá de pagá-lo. Você deverá possuir todas as propriedades de um determinado grupo de cores antes de poder adquirir casas. Você terá de comprar quatro casas antes de poder adquirir um hotel. |
| Elementos de jogo | <ul style="list-style-type: none"> Sorte: os dados são atirados para se determinar aonde o jogador cairá. Isso, por sua vez, afetará o que ele poderá adquirir ou o que terá de pagar em aluguel. O jogador poderá tirar uma carta chamada Sorte ou Caixa Comunidade. Dependendo do que sacar, algo bom ou ruim ocorrerá. Competição: você está trabalhando para derrotar seus oponentes. Cooperação: você pode fazer acordos com outros competidores para adquirir propriedades ou fechar negociações. Estratégia: a maioria dos jogadores desenvolve uma estratégia de preferência para vencer. Alguns optam pela aquisição de empresas de serviços e ferrovias. Outros preferem ocupar calçadões ou estacionamentos. Outros ainda negociam termos especiais em troca da venda de uma propriedade específica. Estética: a aparência do tabuleiro inspira uma gama de outras versões, como uma cuja temática é universitária. Conflito: com frequência os jogadores se envolvem em conflitos diretos. Muitos jogos terminam com pessoas irritadas, quando frustrações excedem a diversão. Tempo: as instruções oferecem uma versão temporizada, na qual os jogadores competem por 45 minutos para ver quem é o mais rico no fim desse período. |

Guru Game Play → Oportunidade

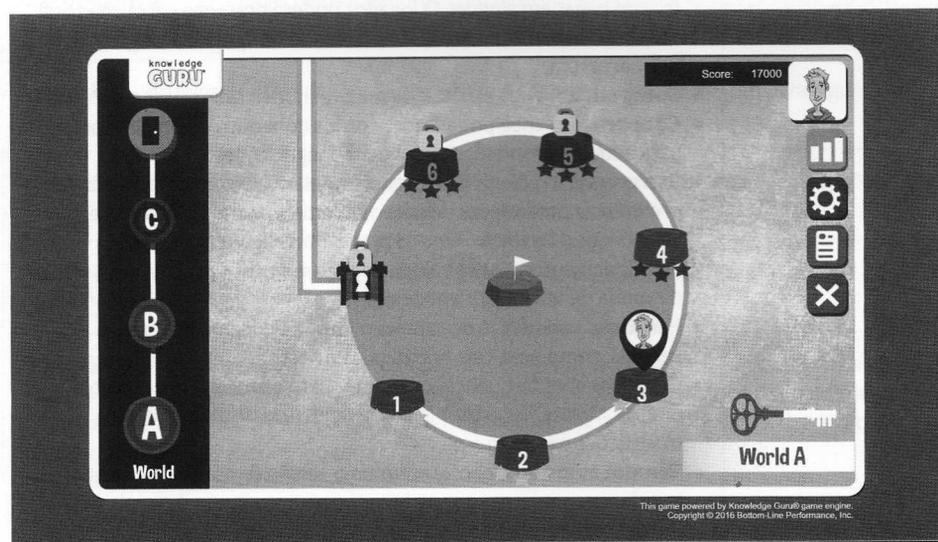
Para ajudar a reforçar a informação e os conceitos apresentados nesse livro, criamos um jogo on-line chamado *Game Design Guru* para você jogar. A **Figura 1-1** traz uma imagem desse jogo.

Ao longo de todo este livro o leitor será direcionado a jogar diferentes níveis do jogo nele mencionado; os níveis serão correspondentes aos capítulos. Eles oferecerão ao leitor uma grande oportunidade de reforçar o conhecimento adquirido, ao mesmo tempo em que ele vê um exemplo prático de jogo de aprendizagem e percebe de que maneira ele poderá ser inserido em um contexto maior de aprendizagem (como a leitura deste livro, por exemplo, ou a realização de quaisquer outras atividades dentro dele).

O primeiro nível diz respeito à linguagem do jogo, discutida neste capítulo. Neste sentido, crie uma conta em www.theknowledgeguru.com/ATDGameDesignGuru e comece imediatamente a jogar para aprender!

Se preferir jogar no seu smartphone, também pode. Porém, recomendamos que primeiramente crie uma conta utilizando seu notebook ou tablet. Em seguida faça o download do aplicativo no telefone, seja para Android ou iOS, e busque por “KGuruQuest,” a versão do jogo para celular.

Figura 1-1 – Imagem do *Game Design Guru*



Fechamento

Você agora tem nas mãos a base de que precisa para dar início à sua jornada no design de jogos. No próximo capítulo serão introduzidos os passos envolvidos no seu desenvolvimento com um designer de jogos de aprendizagem. (Alerta de *spoiler*: antes de iniciar o processo de design, uma das primeiras coisas a se fazer é jogar bastante!)