

3 Elementos dos jogos: a linguagem dos valores

com Jonathan Belman

Os jogos incorporam convicções de um tempo e lugar, nos dão uma amostra do que é importante para um grupo particular de desenvolvedores e jogadores e nos oferecem um meio de entender que ideias e significados têm valor. Essas convicções podem ser investigadas como parte do sistema no qual um jogo opera – por meio de suas regras, itens personalizáveis, opções para o jogador e outros. Em resumo, há muitos elementos em um jogo, e cada um afeta como os jogos abordam, representam e promovem valores particulares.

Os muitos elementos e dimensões inter-relacionados de um jogo – narrativa, interface, interações, mecânica e outros – contribuem para uma experiência de jogo coesa. Quaisquer desses elementos podem ter significância cultural, ética e política, mesmo quando eles parecem neutros em relação aos valores.¹ Às vezes, os valores em jogo em um elemento são relativamente óbvios. Seria não controverso, por exemplo, argumentar que a representação da Lara Croft de *Tomb Raider* (Eidos, 1996) como uma arqueóloga aventureira hipersexualizada é profundamente carregada de valor. Por outro lado, é menos óbvio como um *engine* particular encoraja o jogo violento em detrimento do não violento.

Este capítulo apresenta uma estrutura de quinze elementos que, juntos, constituem a arquitetura semântica de um jogo, ou seja, a maneira como um jogo gera significados.² Esses quinze elementos, que não são de modo algum os únicos, são oferecidos com dois propósitos em mente. Primeiro, eles podem ajudar designers a localizar maneiras específicas como os valores podem ser transmitidos nos jogos. Segundo, os elementos podem servir como um *checklist* de arquitetura semântica, para encorajar um estado de alerta em relação aos aspectos de um design em processo que têm ressonâncias culturais, éticas e políticas, e como um auxílio através do processo de design. Esses quinze elementos são:

1. Premissa narrativa e objetivos
2. Personagens
3. Ações no jogo
4. Escolhas do jogador
5. Regras para interação com outros jogadores e personagens não jogáveis
6. Regras para interação com o ambiente
7. Ponto de vista
8. *Hardware*
9. Interface
10. *Engine* do jogo e *software*

11. Contexto de jogo
12. Recompensas
13. Estratégias
14. Mapas de jogo
15. Estética

Apesar de os elementos de um jogo serem analiticamente distintos, eles não são experimentados individualmente pelos jogadores, que são influenciados pelo contexto do jogo; esses elementos tendem a ser completamente entrelaçados. Assim como a palavra *bater* significa uma coisa em uma conversa sobre violência de gangues e outra em uma conversa sobre fotografia, a mecânica de tiro no jogo pacifista *September 12th* (Powerful Robot Games, 2003) significa algo diferente da sua contrapartida no jogo comercial de tiro em primeira pessoa *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007). Em geral, elementos considerados independentemente podem sugerir uma variedade de significados e valores, mas, no contexto de um jogo, eles podem guiar a interpretação na direção de uma gama limitada de significados e valores. Nós selecionamos a estrutura dos elementos de jogos como uma maneira particular de analisá-los porque é útil para entender a emergência dos valores. A estrutura é construída com base em nossa pesquisa com o projeto Values at Play, em nossas experiências como designers de jogos e como educadores e em estudos bem anteriores sobre jogos e narrativas.³ De fato, o Values at Play pertence a uma discussão abrangente sobre elementos de jogos. Por exemplo, Staffan Björk e Jussi Holopainen (2005) examinaram padrões em design de jogos. Também são notáveis: a estrutura de mecânica, dinâmica e estética (MDA, do inglês *mechanics, dynamics and aesthetics*) de Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek (2004); os elementos formais e dramáticos e a estrutura de dinâmica dos sistemas de Tracy Fullerton, Christopher Swain e Steven Hoffman (2008); e a metáfora das lentes de Jesse Schell (2008). O Values at Play reconhece a dívida com esses trabalhos, que oferecem compreensão distinta sobre como interpretar jogos e analisar a atividade complexa do design de jogos.

Com base nessas ideias, a estrutura de elementos que desenvolvemos é particularmente útil na teoria e na prática quando se abordam os valores presentes em jogos. Mais detalhado do que muitos outros modelos, o nosso permite uma leitura sutil dos valores em relação a cada elemento individual e presume que os valores também podem emergir das interações entre dois ou mais elementos. A estrutura oferece um esqueleto para analisar jogos que já existem e desenvolver novos jogos. Após uma rápida descrição de cada elemento, apresentamos aplicações inovadoras ou empolgantes das duas possibilidades a serviço do Values at Play.

1. Premissa narrativa e objetivos

Qual é a história? Que objetivos e motivações guiam o personagem jogável ou o jogador (isto é, o personagem controlado pela pessoa que joga, encurtado aqui para PC¹)? Quem ou o que o personagem jogável está perseguindo, e o que acontece pelo caminho? Como os eventos estão ordenados? O que o personagem jogável terá realizado quando o jogo for “derrotado” ou “vencido”? Os jogadores estão prestando atenção à narrativa enquanto

¹ [N.T.] Optamos por deixar o acrônimo no original em inglês por se tratar de termo consagrado em design de jogos.

jogam? O elemento narrativo pode ser mais ou menos integral à experiência do jogo como um todo. Por exemplo, a premissa narrativa de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) é a busca de Mario para resgatar a Princesa Toadstool de seu sequestrador, Bowser. Entretanto, com exceção de cenas não interativas curtas, genéricas e repetitivas, nada no jogo faz referência direta ao sequestro da princesa ou dá ao jogador uma razão para considerá-lo como uma importante parte do *gameplay* minuto a minuto. Os jogadores poderiam ficar imersos no jogo sem se dar conta da natureza do apuro da princesa. Jogos podem ser envolventes quando a narrativa é superficial ou mesmo ausente, mas a narrativa poder ser um lugar óbvio para conteúdo, motivação e contexto ricos em valores.

Jogo ilustrativo: *September 12th*

O jogo *September 12th* (Powerful Robot Games, 2003) começa com um conjunto cifrado de instruções que diz, em parte, o seguinte: “Você não pode vencer e você não pode perder... As regras são fatalmente simples. Você pode atirar. Ou não. Este é um modelo simples que você pode usar para explorar alguns aspectos da Guerra ao Terror”. As instruções também fornecem os meios para identificar as duas categorias de personagens não jogáveis: os homens que estão vestindo *keffiyeh* (o tradicional turbante dos homens árabes) e carregando armas são terroristas, e as pessoas que estão de túnica e solidéu ou hijabe são civis (Figura 3.1).



Figura 3.1

Uma narrativa “fatalmente simples” coloca o jogador como atirador, do jogo *September 12th* (Powerful Robot Games, 2003).

O mundo do jogo é um lotado mercado no deserto onde terroristas são vistos aqui e ali entre os civis. O jogador controla uma mira que pode ser posicionada em qualquer lugar do mercado, e clicar com o botão esquerdo lança um míssil no lugar da mira. Inferir uma premissa narrativa a partir desta configuração não é tão óbvio quanto normalmente seria nos jogos populares.

O personagem jogável representa o lado americano da Guerra ao Terror, e alguém familiarizado com as convenções dos videogames provavelmente presumiria que o personagem jogável deve usar mísseis para eliminar terroristas no mercado. Entretanto, quando o jogador atira nos terroristas, a explosão é tão grande e a multidão, tão densa, que tanto terroristas quanto civis são mortos. Como consequência do ataque, as pessoas em torno da explosão começam um processo de luto, e algumas se tornam terroristas. Lançar um míssil tipicamente cria mais terroristas do que os mata.

O que o personagem jogável conquista quando o jogo é “vencido”? O único sentido no qual o jogo pode ser vencido é se o jogador perceber a futilidade da abordagem unidimensional do personagem jogável ao lutar contra o terrorismo. *September 12th* inverte a abordagem convencional da narrativa nos videogames encorajando o jogador a reconhecer que há uma falha nas suposições que estão por trás da visão de mundo do personagem jogável e há algo de trágico e autoderrotista na sua busca. Isto poderia estimular os jogadores a criticar as premissas da Guerra ao Terror no mundo real.

2. Personagens

Os personagens jogáveis podem ser personalizados ou selecionados? Se podem, como isso é feito, e que opções são oferecidas? Quais são os atributos e as características dos personagens? Quais são as características e os papéis dos personagens não jogáveis? Em alguns jogos, os personagens são predefinidos, mas, em outros, a importância do personagem emerge de fora dos seus componentes puramente narrativos. Pense em Chrono do jogo *Chrono Trigger* (Square, 1995), Link da série *Legend of Zelda* (Nintendo et al., 1986) (Figura 3.2) e Gordon Freeman de *Half-Life* (Valve, 1998). Todos esses personagens são exemplos do protagonista silencioso, ou *tábula rasa*, e receberam aclamação na comunidade *gamer* porque têm papéis ativos nas narrativas dos jogos e parecem agir como recipientes expressivos por meio dos quais o jogador se move pelo jogo. Para o jogador, tais personagens se definem mais em termos de suas ações controladas pelo jogador do que por seu diálogo ou histórias predeterminadas.

SHODAN (Sentient Hyper-Optimized Data Access Network, ou Rede de Acesso de Dados Ciente Hiperotimizada) é a antagonista na série de jogos *System Shock* (Irrational Games et al., 1999) e guia a narrativa do jogo. Ela ganhou um lugar no folclore dos jogos por seu comportamento sinistro e a maneira como as reviravoltas no enredo de *System Shock 2* estão conectadas a percepções sobre sua personalidade. O Nameless One no jogo *Planetscape: Torment* (Black Isle Studios, 1999) nos dá um bom exemplo de um personagem jogável que impulsiona um jogo, porque a narrativa se preocupa em deixar que o jogador/personagem gradualmente descubra quem ele ou ela é. A complexidade do encanador Mario não chega nem perto da desses personagens, mas ele é um eterno favorito como um homem comum que se torna herói.



Figura 3.2

Link lutando, do jogo *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 1986).

É útil examinar o tipo de relação que um jogo pretende estabelecer entre os jogadores e os personagens. Por exemplo, em que extensão o jogador se sentirá cúmplice das ações de um personagem? O jogador se simpatizará com os personagens jogáveis, se revoltará com eles ou reagirá com alguma outra resposta emocional?

Jogos ilustrativos: *Portal* e *Layoff*

Na série de jogos de *puzzle* em primeira pessoa *Portal* (Valve, 2007), existem dois personagens: GLaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System, ou Forma de Vida Genética e Sistema Operacional de Disco) e Chell, a silenciosa personagem protagonista do jogador. O sistema artificialmente inteligente de GLaDOS é responsável por manutenção e testes dentro das instalações da Aperture Science enquanto Chell, uma ex-cobaia, tenta fugir do centro (Figura 3.3). No início, GLaDOS é meramente uma voz instrucional que monitora e direciona os jogadores conforme eles avançam nos seus “procedimentos de teste”. Contudo, ainda no começo do jogo, as instruções que ela transmite pelas instalações começam a tomar um aspecto sinistro. Em um dado momento, GLaDOS alerta: “Antes de começarmos, entretanto, tenha em mente que, apesar de a diversão e o aprendizado serem os objetivos primários de todas as atividades de enriquecimento do centro, danos sérios podem ocorrer”. Conforme o jogador avança, GLaDOS tenta intimidá-lo a falhar ou enganá-lo para ter sucesso menos vezes. Para atizar a personagem do jogador a avançar, GLaDOS promete festas e uma recompensa de bolo por terminar os desafios, ao mesmo tempo em que alerta a personagem da sua morte iminente: “Bolo e terapia do luto estarão disponíveis na conclusão do teste”. Segundo ela mesma, entretanto, GLaDOS é mentirosa. Para aumentar o estresse do jogador (e o humor do jogo), GLaDOS frequentemente faz provocações: “Note por favor que nós adicionamos uma consequência para falhas. Qualquer

contato com o chão da câmara resultará em uma nota “insatisfatória” no seu registro oficial de testes seguida de morte. Boa sorte!”

No primeiro *Portal*, GLaDOS acaba sendo desmascarada como uma inteligência artificial (IA) corrompida que usou neurotoxinas para matar todos os cientistas anteriores do laboratório exceto Chell. No final de *Portal*, Chell destrói parte do *hardware* de GLaDOS, incluindo uma de suas esferas centrais de personalidade (seu “núcleo moral”). Conforme Chell desmembra o *hardware* de GLaDOS, um novo portal é formado, e tanto Chell quanto peças de GLaDOS são vistas do lado de fora das instalações da Aperture Science. Na sequência *Portal 2*, GLaDOS retorna, acidentalmente ativada por Chell e uma inteligência artificial positiva chamada Wheatley. Wheatley acaba sendo tentado pelo poder e pela ganância e trai Chell.

GLaDOS, em *Portal*, promete liberdade, autonomia e escolha, mas é crítica e cruel com a personagem do jogador e tem a intenção de destruí-la. Chell reage contra esses valores restritivos no que se torna uma inteligente batalha do bem contra o mal. Chell deve contar com a criatividade e a confiança em suas próprias habilidades para conseguir sua liberdade. Quando Chell é comparada ao comportamento manipulador e malicioso de GLaDOS, ela parece honesta, transparente, genuína e iluminada.

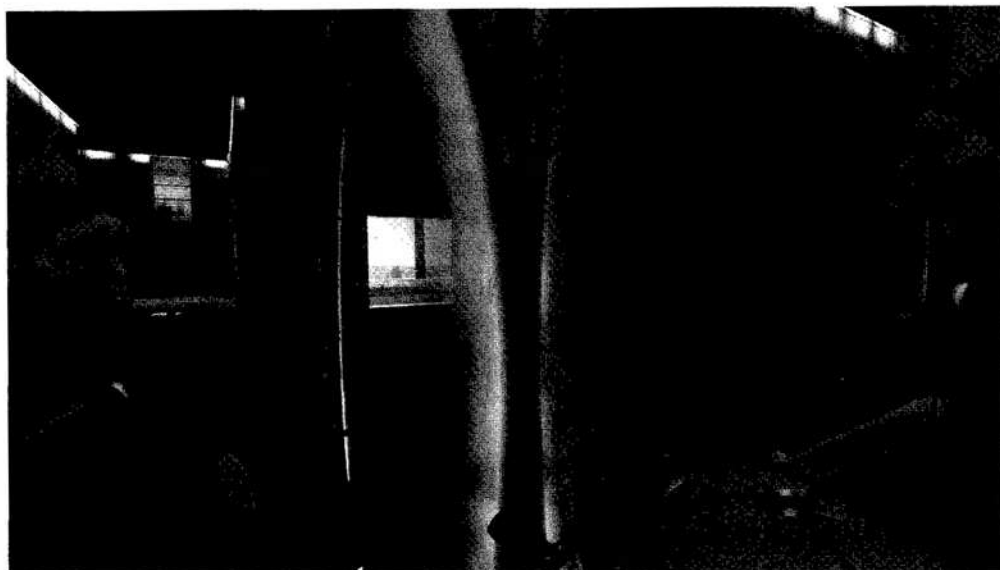


Figura 3.3

Chell, do jogo *Portal* (Valve, 2007).

O jogo casual *Layoff* (Tiltfactor, 2009) é projetado para induzir empatia nos jogadores em relação aos personagens do jogo (e em relação às pessoas do mundo real que são representadas por esses personagens). Diferentemente de *Hush* (Jamie Antonisse e Devon Johnson, 2007), que discutiremos em detalhes na Seção 3, *Layoff* induz a um tipo diferente de empatia. Ele é um jogo de correspondência que se assemelha a outros do gênero, como *Bejeweled*

(Popcap Games, 2001). Em *Bejeweled*, os jogadores trocam pedras adjacentes de lugar, em um tabuleiro, para criar conjuntos horizontais ou verticais de três ou mais pedras idênticas. Quando os conjuntos são criados, as pedras que os compõem desaparecem do tabuleiro e são repostas por novas pedras que caem do topo.

Em *Layoff*, os jogadores assumem o papel de “gestor corporativo”, com a tarefa de cortar empregos durante uma crise financeira (Figura 3.4). Cada ícone nesse jogo de correspondência representa um trabalhador. Quando o jogador monta conjuntos de três ou mais trabalhadores, eles caem pela parte de baixo do tabuleiro dentro de um “escritório de re-colocação”. Da perspectiva do gestor, os trabalhadores são partes intercambiáveis que podem ser trocadas e eliminadas para poupar dinheiro. Mas o jogo é projetado para desafiar essa perspectiva de que um trabalhador é somente uma engrenagem em uma máquina. Cada trabalhador tem uma pequena biografia que aparece quando seu ícone é selecionado. Por exemplo:

Jaime, 39, é um gerente de relacionamento com o cliente de uma pequena companhia terceirizada. Este é um novo emprego em Boston do qual Jaime gosta muito, exceto pelo clima. Jaime trabalha de casa nas sextas-feiras para diminuir a pressão financeira do cuidado com as crianças, mas o gestor possivelmente irá diminuir a semana útil de todos os empregados para quatro dias.



Figura 3.4

Personagens individuais em *Layoff* promoveram empatia durante uma esmagadora crise financeira (Tiltfactor Lab, 2009).

Em *Layoff*, um laço de empatia é criado não somente entre o jogador e o personagem jogável, que representa a gestão, mas principalmente entre o jogador e os personagens não jogáveis, que representam os trabalhadores que estão sendo demitidos. (Por outro lado, em *Hush*, discutido na Seção 3, os jogadores parecem experimentar uma amostra da mesma ampla gama de emoções experimentada pelo personagem jogável). Mesmo assim, em *Layoff*, os jogadores provavelmente não sentem exatamente o que os trabalhadores realmente sentem quando perdem seus empregos. Em vez disso, eles podem experimentar indignação pela insensibilidade do gestor em relação aos trabalhadores, ou tristeza pelas pessoas que perderam seus empregos em uma economia ruim.

Isso é o que os psicólogos chamam de empatia reativa – uma reação emocional à situação de outra pessoa que não espelha o estado emocional da própria pessoa.

Layoff e *Portal* são excelentes modelos de jogos que criam laços significativos entre os jogadores e os personagens para estabelecer uma conexão pessoal com um evento ou questão maior.

3. Ações no jogo

O que o jogador pode fazer (ou fazer com que os personagens jogáveis façam) em um jogo? A maioria dos jogos contemporâneos tradicionais possibilita um conjunto limitado de ações para o personagem jogável. Em jogos como *Call of Duty* (Activision, 2003), *Angry Birds* (Rovio, 2009) e os de esporte, emergem ações comuns, incluindo atirar, lutar, correr, dirigir e ações relacionadas a esportes (como rebater ou pular). Isso não significa que um jogo no qual o personagem jogável em essência atira com uma arma, por exemplo, será necessariamente clichê ou derivativo. *September 12th* é um excelente exemplo de um jogo em que uma ação convencional assume novos significados quando colocada em um novo contexto. Nós temos ficado empolgados com as tremendas possibilidades expressivas de jogos que são construídos em torno de ações menos convencionais.

Jogos ilustrativos: *Three Player Chess*, *Waking Mars* e *Hush*

O xadrez tradicional, no qual dois jogadores competem pelo domínio do tabuleiro capturando as peças do outro jogador, convencionalmente tem sido interpretado como uma alegoria de guerra. O jogo *Three Player Chess* (Ruth Catlow, 2001) subverte a mecânica (e a alegoria) do xadrez tradicional pela introdução de um terceiro jogador cujo objetivo é criar um estado de paz entre os outros dois (Figura 3.5).

Dois dos jogadores em *Three Player Chess* controlam as “peças de poder” (reis, rainhas, cavalos e torres) pretas ou brancas. O terceiro jogador controla todos os peões e os usa para criar interferência entre os outros dois jogadores, impedindo-os de capturar peças um do outro. Se nenhuma peça for capturada por cinco turnos, cresce grama no tabuleiro, cobrindo as casas brancas e pretas. Se nenhuma peça for capturada por vinte turnos, o tabuleiro inteiro fica coberto de grama, representando uma vitória para os peões e, no domínio deste jogo, a paz mundial.

O designer disse que o jogo foi inspirado pela segunda guerra do Iraque, quando os protestos pacíficos de pessoas comuns (peões) apresentaram um contraponto à beligerância dos poderosos na administração George W. Bush. O designer fez uma pergunta: sob que condições poderiam jogadores sem poder (peões) conseguir vitória sobre os poderosos?

Uma resposta a essa questão é sugerida pelas ações do jogador que oferecem uma alternativa pacifista à alegoria marcial do xadrez tradicional.

Three Player Chess subverte o xadrez tradicional dando aos peões um papel pacificador. Os valores emergem da virada no jogo tradicional. Contudo, as ações do jogo instigam valores a qualquer momento e o fazem mesmo quando são meramente um apoio ao conceito do jogo.

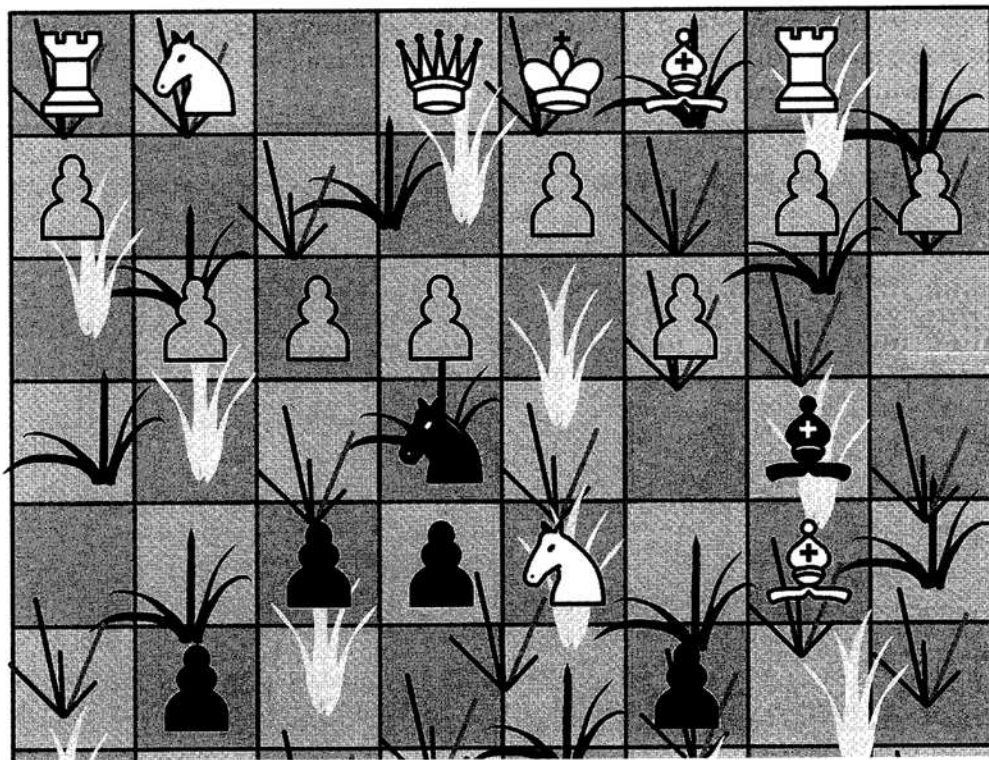


Figura 3.5

Partida de xadrez, do jogo *Three Player Chess* (Ruth Catlow, 2001).

Em *Waking Mars* (Tiger Style, 2012), estamos no ano de 2097, quatro anos depois de formas de vida alienígena serem descobertas nas cavernas de Marte. Os jogadores participam como o cientista explorador Liang e voam pelas cavernas, catalogando e descobrindo novas formas de vida (Figura 3.6). Os jogadores plantam sementes alienígenas, promovem seu crescimento coletando recursos e distribuindo-os de acordo e, depois, passam para organismos animais. Em alguns casos, os jogadores devem promover o nascimento de outras formas de vida; em outros, as formas de vida devem ser gerenciadas. Os jogadores checam seu progresso por meio de uma pontuação de biomassa, que aumenta plantando a flora e supervisionando o ciclo de vida da fauna. Os jogadores criam ecossistemas projetados por eles próprios e se esforçam para conseguir um alto nível de biomassa e construir sistemas equilibrados. Para alcançar isso, os jogadores devem descobrir estados de equilíbrio

ou arriscar a criação de relações desequilibradas e improdutivas entre os organismos que não gerarão biomassa suficiente. O objetivo do jogo é descobrir os segredos do passado de Marte trazendo as plantas adormecidas à vida, mas isto acontecerá somente se o ecossistema for robusto. A noção de equilíbrio inspira o jogo: algumas plantas crescem em solo básico, outras em solo ácido; alguns organismos são imóveis, outros são móveis; alguns organismos são construtivos e produzem proles, outros são destrutivos. A paciência é necessária nesse jogo de ritmo relativamente lento conforme os jogadores resolvem *puzzles* sobre quais formas de vida são simbióticas com outras. Em vez de recompensar os jogadores por vencer ou conquistar, o jogo recompensa por considerar causa e efeito e, durante um tempo mais longo do que o tipicamente projetado em um jogo casual, também premia a atenção dos jogadores à sustentabilidade.

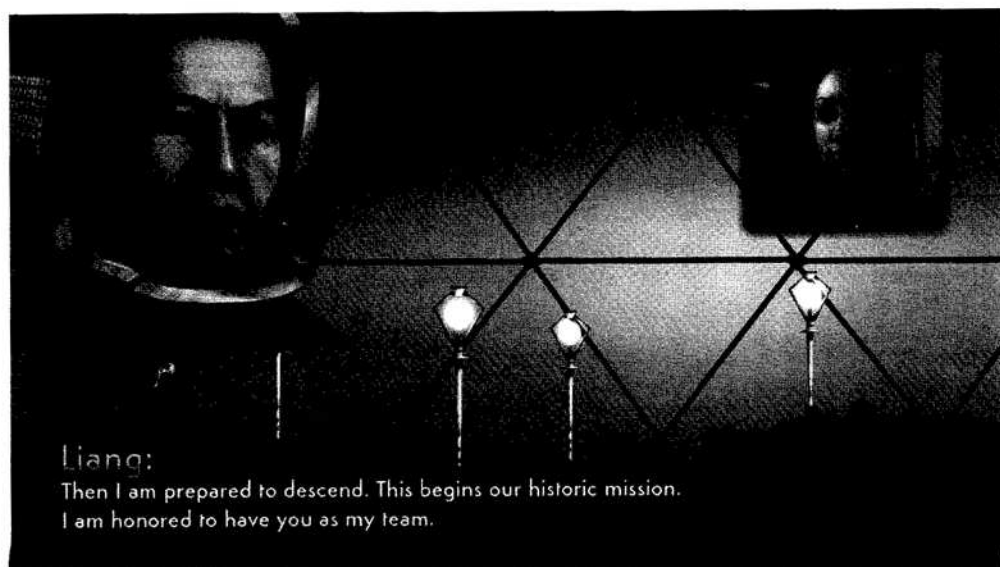


Figura 3.6

Liang, de *Waking Mars*, trabalhando para reviver o planeta (Tiger Style, 2012).

Hush (Jamie Antonisse e Devon Johnson, 2007) usa uma mecânica de temporização/correspondência para imergir o jogador no papel do personagem jogável, uma mãe da etnia Tutsi de Ruanda escondendo-se com seu bebê em uma cabana durante o genocídio de 1994 (Figura 3.7). Joga-se como uma mãe que canta uma canção de ninar para acalmar seu bebê enquanto soldados passam do lado de fora da janela. Se houver hesitação na canção de ninar, o bebê começa a chorar e os soldados podem descobrir o esconderijo.

Os criadores de *Hush*, Jamie Antonisse e Devon Johnson, foram designers conscienciosos que encontraram maneiras de expressar valores por meio de seu jogo. O jogador “canta” a canção de ninar digitando-a no ritmo preciso indicado pelos avisos na tela. Os jogadores reportaram que, conforme eles erram as notas da canção de ninar, o choro do bebê fica mais alto e os soldados chegam mais perto, eles sentem uma crescente sensação de tensão e pavor. O jogo venceu o Better Game Contest de 2008, onde os jurados disseram que

ficaram maravilhados pela ansiedade que o jogo causa. Em uma demo atrás da outra desse jogo, através de diversos públicos, os jogadores se emocionam. Após assistirem alguém jogando, as pessoas abordam o demonstrador ou jogador para dizer que esta foi a primeira vez que tiveram tal reação emocional a um jogo. Elas consistentemente sentiram um forte sentido de empatia pela mãe. Este é um exemplo do que os psicólogos chamam de empatia paralela, onde uma pessoa sente emoções que são parecidas com aquelas sentidas pela outra pessoa.⁴ Um jogo pode oferecer apenas uma experiência extremamente limitada de uma situação tão horrível, mas *Hush* cria um laço empático entre o jogador e o personagem jogável.



Figura 3.7

As ações do jogador gerando tensão e empatia incríveis, do jogo *Hush* (Jamie Antonisse e Devon Johnson, 2007).

4. Escolhas do jogador

Diferentemente da maioria das outras mídias, os jogos podem fornecer aos jogadores uma oportunidade de escolha. Muitos jogos canalizam os jogadores para um caminho relativamente linear do começo ao fim, com eventos determinados que devem acontecer em cada nível.

Alguns jogos, entretanto, oferecem escolhas que influenciam significativamente a experiência de jogo e, em alguns casos, têm valor moral. Por exemplo, os jogos *Mass Effect*

(Bioware, 2007) permitem que os jogadores abordem situações como um “paragon” empático, conciliatório e altruísta ou como um “renegade” cruel, beligerante e egoísta. A escolha do estilo de jogo afeta bastante as interações e as relações com os personagens não jogáveis e também determina como o enredo se desenrola.

A partir de uma perspectiva de valores, o que significa oferecer ou negar esses tipos de escolhas? Jogos como *Mass Effect* incentivam igualmente as escolhas “boas” e “más” e poderiam ser considerados moralmente relativísticos. Pode ser que os jogadores os experimentem como um tipo de caixa de experimentação de jogo moral, permitindo que explorem questões éticas em um espaço onde as consequências do mundo real não se aplicam.

Jogos ilustrativos: *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *The McDonald's Videogame* e *Spent*

Os jogos de RPG *Star Wars: Knights of the Old Republic* (KOTOR) (Bioware, 2003) são similares a *Mass Effect* no fato de que os jogadores escolhem seguir o “caminho da luz” (no qual o comportamento do personagem jogável é motivado por compaixão, piedade e autossacrifício) ou o “caminho sombrio” (no qual o personagem jogável é guiado por ódio e desejo de poder) (Figura 3.8). Dependendo do caminho escolhido para uma das três classes de personagens jogáveis, as histórias do jogo progredem de maneira diferente, e o personagem jogável desenvolve poderes diferentes.



Figura 3.8

Em *Star Wars: Knight of the Old Republic* (KOTOR), os jogadores podem escolher um caminho escuro ou um caminho de luz (Bioware, 2003).

Os jogos KOTOR apresentam escolhas morais intrigantes, mas os jogadores não necessariamente tomam suas decisões usando critérios morais. Um jogador poderia agir de maneira impiedosa para ganhar poderes do lado negro porque fazê-lo introduz mecânicas divertidas. Outro jogador poderia agir virtuosamente para destravar os poderes do lado claro. Então, o caráter moral do jogo poderia depender significativamente de como o jogador decide se envolver com ele,⁵ e os jogadores provavelmente questionam suas identidades e responsabilidades no *gameplay*.

The McDonald's Videogame (Molleindustria, 2006) oferece uma abordagem diferente à escolha do jogador. Essa é uma simulação de negócios, como *Railroad Tycoon* (MicroProse, 1990) ou *The Movies* (Lionhead Studios, 2005), na qual o jogador microgerencia vários aspectos de um empreendimento comercial. O texto de descrição do jogo no site do *McDonald's Videogame*, escrito a partir do ponto de vista de Ronald McDonald, admite que o negócio tem “falhas” em termos de desmatamento, insegurança alimentar e outros e tem afetado a sociedade e o ambiente de forma negativa. Diferentemente da maioria dos jogos casuais, *The McDonald's Videogame* é projetado para transmitir um argumento sobre a natureza do capitalismo. Começando no ano 2000, os jogadores trabalham anos sucessivos para aumentar a receita. Eles precisam supervisionar todas as áreas da cadeia de *fast food*, incluindo agricultura, confinamento, restaurantes e salas de reunião (Figura 3.9). Como as opções são limitadas, destruir áreas de floresta para produzir pasto para o gado, por exemplo, é inevitável. O tráfego no restaurante pode ser controlado por campanhas de marketing. Ian Bogost analisa a experiência de jogo:

The McDonald's Videogame traz uma retórica procedural sobre a necessidade de corrupção no negócio do *fast food* mundial e a esmagadora tentação da ganância, que leva a mais corrupção. Para se ter sucesso no longo prazo, o jogador precisa usar hormônios de crescimento, coagir republiquetas e montar campanhas de relações públicas e *lobby*. Além disso, a tentação de destruir vilas indígenas, lançar campanhas de suborno, reciclar partes de animais e acobertar riscos à saúde é tremenda, mesmo que o benefício financeiro em fazer isso seja apenas marginal.⁶

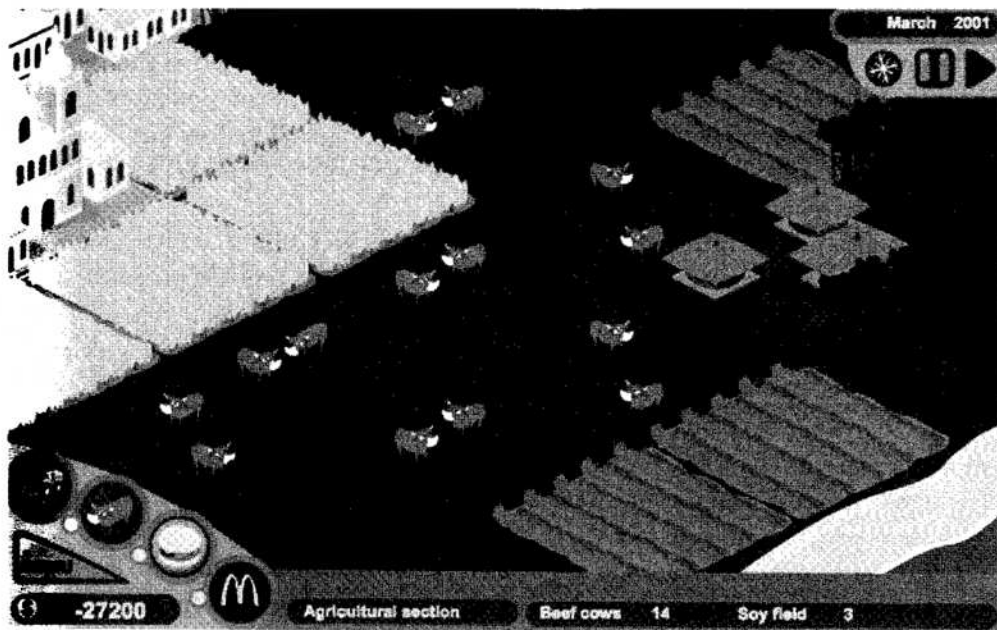


Figura 3.9

As escolhas do jogador em *The McDonald's Videogame* refletem a natureza das práticas de negócios globais contemporâneas: o jogador deve destruir florestas na América do Sul para cultivar para o McDonald's (Molleindustria, 2006).

O jogo cria uma tensão interessante entre as escolhas do jogador (os jogadores podem escolher se envolver nas práticas de negócio mais prejudiciais) e uma propensão geral em aumentar a pontuação. Os jogadores alternam entre uma fazenda que fornece comida ao McDonald's (onde o desmatamento deve ocorrer para dar conta da crescente necessidade de terra), um lote de confinamento (onde as vacas são engordadas e os jogadores tentam parar as doenças), um restaurante McDonald's (onde trabalhadores ineficientes devem ser demitidos – “elimine os elos fracos”) e a sede corporativa (onde o conselho administrativo e o escritório de relações públicas desenvolvem medidas contra os detraidores da empresa).

Na maioria dos jogos, as escolhas dos jogadores podem ser quase que exclusivamente determinadas pelo que lhes dá melhores pontuações (ou qualquer coisa que o jogo use como marcador de realização ou progresso). De maneira similar, no contexto de um empreendimento capitalista, o comportamento do jogador pode ser direcionado quase que exclusivamente na direção do objetivo de maiores ganhos e, em algumas circunstâncias, exploração, suborno e fraude podem parecer comportamentos quase irresistivelmente pragmáticos. Ao colocar os jogadores nos processos de tomada de decisão dos executivos de *fast food*, o jogo oferece uma crítica convincente aos valores políticos e econômicos dominantes.

Spent (McKinney, 2011) também promove tensões que provocam a reflexão nas escolhas do jogador, mas o faz limitando as possibilidades a opções desfavoráveis (Figura 3.10). O jogo oferece decisões realistas, porém difíceis que as pessoas enfrentariam vivendo com apenas US\$ 1.000 por mês em Durham, na Carolina do Norte, ou em suas proximidades. Feito para o Gabinete de Política Urbana de Durham, o jogo oferece dilemas que levam as pessoas a procurarem ajuda social ou financeira. O objetivo é terminar o mês com algum dinheiro sobrando, mas contratemplos como acidentes ou problemas de saúde surgem e ameaçam derrubar o jogador. Os jogadores aprendem com que rapidez as mudanças de emprego, casa e cuidado com a saúde podem levar à pobreza e à condição de morador de rua.

“Você nunca precisaria de ajuda, certo?” pergunta o jogo no início. Os jogadores entram no jogo clicando em “Prove: aceite o desafio”. A estatística abre o jogo para posicionar o ponto de vista do jogador: 14 milhões de americanos estão desempregados, e você é um pai/mãe solteiro(a). Você consegue passar o mês? As opções são “Encontrar um emprego” ou “Sair”. A partir dali, os jogadores escolhem dentre opções limitadas, como se candidatar a um emprego como atendente de restaurante, trabalhador em um armazém ou temporário em um escritório. Os temporários precisam fazer um teste de digitação no jogo. Atendentes de restaurante precisam comprar seus uniformes. A maioria das compras é muito cara para o orçamento mensal.

O jogo oferece *feedback* do mundo real a partir de dados da área de Durham. Por exemplo, o jogador pode escolher viver perto do trabalho, onde o aluguel é bem mais caro, ou viver bem mais longe, onde o custo com o transporte é maior. Após os jogadores escolherem uma opção, o jogo mostra uma mensagem reconhecendo que “você e 12 milhões de outras famílias americanas” gastam demais com moradia.

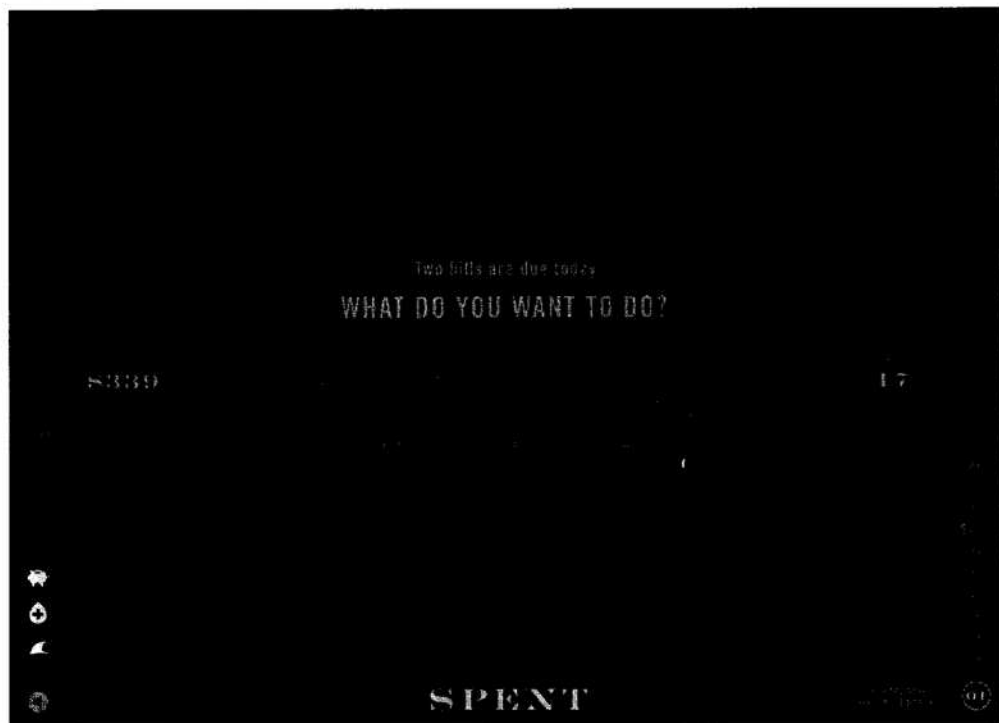


Figura 3.10

Spent demonstra o quanto a maioria dos americanos está perto da condição de morador de rua (McKinney, 2011).

5. Regras para interação com outros jogadores e personagens não jogáveis

Com frequência, os valores estão visivelmente em jogo nas maneiras como os jogos proporcionam e regulam as interações com outros jogadores ou personagens não jogáveis. Algumas vezes, os personagens não jogáveis dão dicas ou permitem interações interessantes para encontrar pistas ou trocar itens. A série *Fable* (Microsoft, 2004) de jogos *single-player* tem um desenvolvimento de personagens não jogáveis mais profundo que a maioria, mas existem muitos bons exemplos de interações significativas com esse tipo de personagem. Em jogos *multiplayer*, costumes e regras que são únicos à comunidade *gamer* podem governar as interações (o elemento contexto de jogo é detalhado mais a fundo adiante neste capítulo). Alguns jogos criam espaços pouco acolhedores para novos jogadores. Por outro lado, o RPG *online* massivamente *multiplayer* (MMORPG) *City of Heroes* (NC-Soft, 2004) encoraja relações cooperativas entre jogadores novos e experientes. O jogo usa um “sistema de ajudante” que dá incentivos tanto aos personagens de alto nível quanto aos de baixo nível para jogarem como uma equipe. Esse conjunto de mudanças de regra relativamente direto pode reestruturar completamente as relações entre jogadores experientes e novatos. Mexendo com as regras de interação com outros jogadores ou personagens não

jogáveis, os designers podem colocar valores como cooperação, generosidade e altruísmo em jogo ou podem ajustar essas regras para afirmar valores mais individualistas, como competição e independência.

Jogos ilustrativos: pega-pegas, pedra, papel e tesoura e *Journey*

Celia Pearce, Tracy Fullerton, Janine Fron e Jacqueline Ford Morle descreveram um evento chamado New Games Day (Dia dos Jogos Novos), onde os estudantes, os professores e os funcionários da University of Southern California reviveram alguns dos jogos criados pelo experimental New Games Movement (Movimento dos Jogos Novos) dos anos 1970s.⁷ Trabalhando com jogos tradicionais, os novos jogos da equipe incluíam atividades de larga escala que incorporavam fisicalidade, confiança e cooperação. Sua descrição de pega-pegas, pedra, papel e tesoura fornece um excelente exemplo de como a mudança das regras de interação entre os jogadores pode reconceitualizar o *ethos* competitivo que muitas vezes é associado a esporte e jogos (Figura 3.11):

De longe, o favorito do grupo foi um jogo chamado pega-pegas, pedra, papel e tesoura. Nesse jogo, dois times ficam frente a frente na extensão de uma linha. Na contagem de três, cada grupo mostra pedra, papel ou tesoura, tendo se reunido antes para decidir a estratégia. A equipe que perde se vira e corre para sua base, cerca de 4,5 m atrás. A equipe que vence a persegue. Qualquer pessoa que é “pega” pela equipe vencedora se transfere para aquela equipe na próxima rodada. A chave do jogo está na fluidez das equipes. Embora você possa ter começado na Equipe 1, logo você vai estar na Equipe 2, então de volta à Equipe 1, e por aí vai. O jogo acontece até haver apenas uma equipe ou até todos estarem cansados demais para continuar.⁸



Figura 3.11

Uma versão de pega-pegas, pedra, papel e tesoura sendo jogada na Dartmouth College.

Muitos esportes tradicionais usam uma estrutura competitiva baseada em equipes que categoriza os outros jogadores como inimigos ou aliados, e essa categorização é mantida do começo ao fim da partida. Essa construção de equipes pode criar fortes laços entre os jogadores e animosidade em relação aos oponentes.⁹ Entretanto, quando os jogadores mudam de time frequentemente, como em pega-pega pedra, papel e tesoura, a distinção entre aliados e adversários se torna muito efêmera para “pegar” da mesma maneira que acontece nos esportes competitivos tradicionais. Nas palavras de Pearce e suas colegas, a abordagem alternativa ao jogo competitivo “encoraja uma fidelidade ao jogo em si em vez do sucesso de qualquer time em particular”.¹⁰

Journey (thatgamecompany, 2012) é um jogo de PlayStation 3 que coloca o jogador como uma figura solitária de túnica usando uma echarpe e andando em um vasto deserto (Figura 3.12). Os jogadores se encontram viajando em uma busca em direção a uma montanha distante para descobrir a história de uma cultura que já foi vibrante e ocupava aquela terra. Em cada nível, é possível encontrar outro jogador que pode se conectar temporariamente a seu jogo. Os jogadores podem ver, encontrar e ajudar um ao outro, mas eles só podem se comunicar por meio de padrões musicais de canto, e eles são pareados anonimamente. Os jogadores podem se ajudar somente mostrando caminhos ou ajudando a mudar a echarpe do outro.

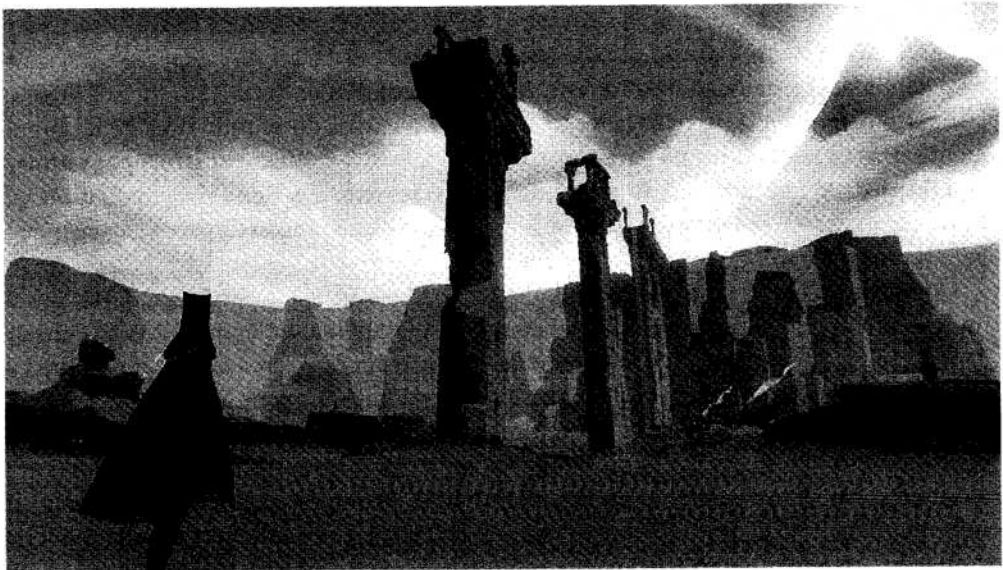


Figura 3.12

A busca espiritual de *Journey* (thatgamecompany, 2012).

A harmonia que cria a música transforma tecidos encontrados em tecidos vermelhos mágicos, que permitem ao jogador flutuar por um tempo. Se os jogadores terminam um nível juntos, eles podem permanecer juntos no próximo. Os jogadores podem ser distinguidos pelos símbolos únicos que aparecem no ar conforme eles cantam ou estão marcados

em suas túnicas. O design do jogo promove cooperação entre os jogadores sem exigí-la e remove a competição. Como um jogador pode ser útil ao outro, mas não pode prejudicá-lo, a interação entre os jogadores tende a ser colaborativa e profunda. O designer Jenova Chen notou que alguns *playtesters* choram após terminar o jogo. No fórum do jogo no site da *thatgamecompany*, os jogadores discutem profundamente sobre o choro. Um jogador comenta: “a coisa que realmente me impressiona, porém, *journey* [sic] não disparou meu desejo de vencer ou de ser melhor do que alguém. Algo que acontece em praticamente todos os outros jogos”.¹¹

6. Regras para interação com o ambiente

Que tipos de interações o jogo proporciona entre personagens jogáveis e os aspectos não conscientes do mundo do jogo (ou seja, aqueles aspectos que não são personagens)? Que recursos estão disponíveis? Que tipos de interações são incentivadas por meio das regras do jogo e da capacidade do sistema de inteligência artificial? O jogador é recompensado por explorar ou apreciar, por exaurir recursos ou reabastecê-los ou por destruir ou nutrir o mundo do jogo?

Jogos ilustrativos: *StarCraft* e *Trash Tycoon*

StarCraft (1998), uma série de jogos criada pela Blizzard Entertainment após o sucesso do jogo *Warcraft* (1994), é um jogo de estratégia em tempo real situado no século XXV, quando três espécies lutam pelo domínio – os insectoides Zerg, os Protoss (espécie humanoide com habilidades psíquicas) e os Terrans (humanos exilados da Terra). Em muitos jogos de estratégia como *StarCraft*, os jogadores colhem os recursos do mundo do jogo continuamente atrás de matéria-prima para construir equipamento militar, construções e outros, e não lhes é dado nenhum mecanismo para repor esses recursos. Seria exagerado dizer que jogos como *StarCraft* inspirem valores antiambientalistas, mas tais jogos fazem pouco para promover o valor da sustentabilidade.

O jogo de Facebook do tipo *FarmVille* chamado *Trash Tycoon* (Guerillapps, 2011) nos dá um exemplo de jogo que é compatível com a sustentabilidade (Figura 3.13). O conceito central do jogo é “reusar” ou converter o desperdício em novos materiais ou produtos de alta qualidade e melhores para o ambiente. Os jogadores limpam uma cidade com lixo espalhado, constroem instalações como recicladoras de papel e fundidoras de vidro e vendem os produtos para ganhar fundos para construir novas instalações e melhorar as já existentes. No decorrer, eles ganham distintivos e recompensas por alcançar metas de sustentabilidade. O distintivo bronze O Mestre do Plástico, por exemplo, é ganho por criar vinte itens com plástico reciclado.

No nível abstrato, as regras de *Trash Tycoon* são quase idênticas às de muitos jogos de estratégia populares. O jogador colhe recursos (neste caso, lixo) e os processa em produtos que facilitam o progresso em direção aos objetivos do jogo. Isso não é mecanicamente diferente de colher minerais em *StarCraft*, por exemplo, para serem processados em tanques de guerra. A narrativa de *Trash Tycoon* dá nova cara ao conjunto de regras convencional dos jogos de estratégia para produzir um conjunto de valores muito diferente.¹² A questão de produzir o lixo em primeiro lugar não é abordada, entretanto, o que põe em discussão a efetividade de repaginar um modelo de jogo de sucesso comumente aceito para criar um jogo de impacto social quando a raiz do problema continua.



Figura 3.13

O réuso no jogo *Trash Tycoon* aborda as consequências do lixo (Guerillapps, 2011).

7. Ponto de vista

Como em outros formatos de mídia, o ponto de vista nos jogos molda como os observadores e os participantes experimentam o mundo que está sendo apresentado. Como os jogadores veem o personagem jogável? Eles inspecionam o mundo do jogo a partir de uma perspectiva em primeira ou terceira pessoa? Os jogadores assumem a visão de um certo personagem ou controlam a situação a partir de uma visão de cima para baixo, como um deus? É algo no meio do caminho ou ambos? O ponto de vista pode determinar parcialmente como os jogadores entendem a si mesmos em relação a outros jogadores, a personagens não jogáveis e ao mundo do jogo e pode influenciar também como eles concebem sua própria atuação. Por exemplo, um jogo no qual os personagens jogáveis são controlados a partir de uma perspectiva de cima (*top-down*) pode sugerir que os jogadores ocupam o papel de um “deus” ou “mestre”. Por outro lado, uma perspectiva em primeira pessoa pode favorecer uma maior identificação com os personagens jogáveis. Mesmo dentro de um tipo de ponto de vista (como em terceira pessoa), existem grandes variações na interpretação. A maioria dos jogos *Uncharted* (Naughty Dog, 2007), por exemplo, é em terceira pessoa, mas a câmera é dinâmica. A maioria dos jogos implementa uma câmera sobre o ombro – comum em jogos como *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) e *Gears of War* (Epic Games, 2006) –, mas algumas seções em estilo plataforma trazem a câmera para trás,

assim o jogo se torna efetivamente um *side-scroller* (jogo de rolagem lateral). Outras seções em plataforma em *Uncharted* fazem a câmera ficar na frente do personagem jogável conforme ele corre sem parar em direção a ela enquanto algo o persegue por trás, como em *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996). Sutilezas no ponto de vista, como a posição da câmera, fazem diferença. Mesmo que todas as três variações da câmera de *Uncharted* sejam em terceira pessoa no sentido mais amplo, elas favorecem diferentes estilos de jogo, relações com o personagem jogável e experiências de jogo.

Jogos ilustrativos: *Tomb Raider* e *Mirror's Edge*

Os jogos *Tomb Raider* (Eidos, 1996) usam uma perspectiva em terceira pessoa convencional na qual a câmera flutua atrás de Lara Croft, a icônica personagem jogável da série. Apesar de a câmera muitas vezes se distanciar para acomodar segmentos de *gameplay* que exigem uma visão mais ampla, ela normalmente retorna para trás de Lara, oferecendo o que muitos críticos têm argumentado ser uma satisfatória visão voyeurística do seu corpo (Figura 3.14).

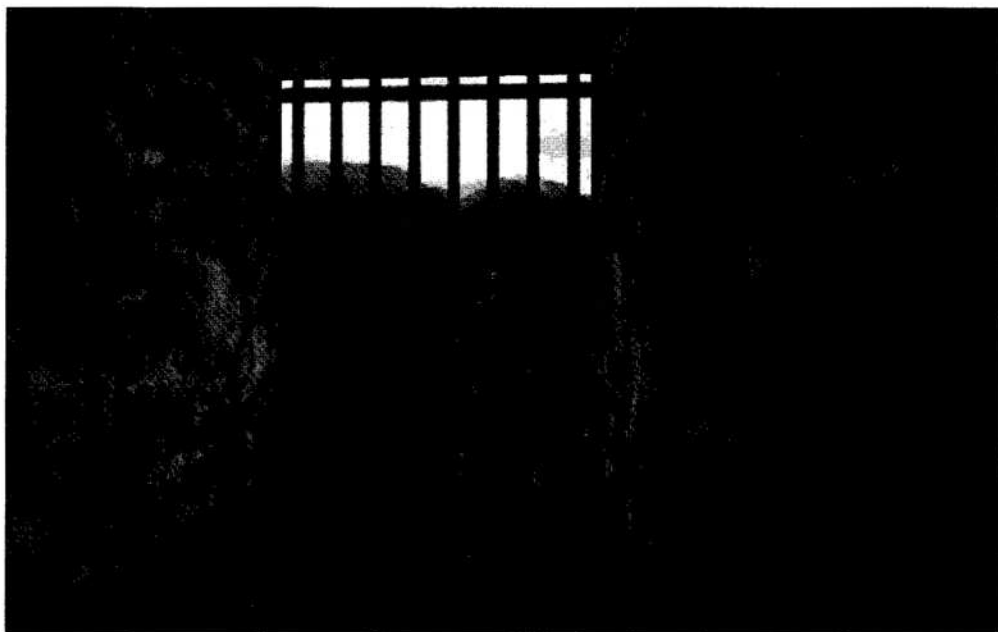


Figura 3.14

Os controles de câmera destacando a perspectiva em terceira pessoa em jogos como *Tomb Raider* podem oferecer um prazer de um *voyeur* (Eidos, 1996).

O crítico Mike Ward aponta o significado de ver Lara por trás durante o *gameplay*: o prazer do *voyeur* depende da capacidade de olhar sem ser visto.¹³ Nada disso significa que a perspectiva em terceira pessoa seja necessariamente sexualizadora ou objetificadora. Mas, com o contexto oferecido pela roupa de Lara (tipicamente *shorts* curtos e uma regata justa) e por suas proporções (quadril e seios grandes em uma figura esbelta), o efeito é inequivocamente sexual.

Compare isso a como o ponto de vista é usado em *Mirror's Edge* (EA Digital Illusions CE, 2008), outro jogo de ação e aventura com uma personagem jogável feminina. Os jogadores veem a ação de uma perspectiva em primeira pessoa por meio dos olhos de sua personagem jogável, uma mensageira chamada Faith que trabalha com rebeldes antiautoritários em uma sociedade totalitária (Figura 3.15). Quando ela corre, a distância é vencida rapidamente para a frente. Quando ela pula, a visão de mundo do jogador sobe e então desce. Nós não vemos muito do corpo de Faith no *gameplay*. Em vez disso, o foco está mais nas suas ações, que são representadas por mudanças no seu campo de visão conforme ela se move. Enquanto *Tomb Raider* apresenta uma forte personagem feminina que parece projetada, ao menos parcialmente, para o prazer masculino, *Mirror's Edge* oferece uma heroína de ação que é, semanticamente falando, menos paradoxal.



Figura 3.15
Faith, de *Mirror's Edge* (EA Digital Illusions CE, 2008).

8. Hardware

O *hardware* dos jogos molda como os designers pensam os jogos. O *hardware* – a capacidade central de memória do sistema, a velocidade dos processadores gráficos e o dispositivo físico do mouse, controlador ou teclado – estrutura as possibilidades da imaginação dos designers.¹⁴ A cada avanço em *hardware*, novos tipos de jogos são possíveis. Isso tem sido verdade ao longo da história dos jogos eletrônicos e digitais. O jogo ancestral *Tennis for Two* (Higinbotham, 1958) usava um osciloscópio como monitor visual. Em 1998, a Nintendo empacotou um “biossensor” junto com o jogo *Tetris 64* (Amtex, 1998) e, em 2010, ela ofereceu um “sensor de vitalidade” que monitora o pulso do jogador. No jogo de 2002 *Rez* (Sega, 2001), projetado por Tetsuya Mizuguchi, os jogadores voam tridimensionalmente (usando uma convenção de “atirador em trilhos” em espaço 3D) num túnel aparentemente

sem fim preenchido com som, luz e inimigos. Sempre voando para frente, os jogadores atiram nos inimigos, ganham pontos e fazem música eletrônica com os sons que estão criando. A intenção era que fosse jogado com uma peça adicional de *hardware* chamada “vibrador de transe” (*trance vibrator*). Esse *hardware* foi projetado para ser usado no corpo para trazer ainda mais sensações para dentro da ação e criar uma experiência sinestésica.

Jogo ilustrativo: *Dance Central 2*

O jogo *Dance Central 2* (Harmonix, 2011) incorpora algumas características interessantes que são possíveis por conta do *hardware* do Xbox Kinect, que oferece uma câmera e uma interface infravermelha para permitir controle preciso dos itens na tela sem as mãos. Enquanto jogos de dança mais antigos usavam tapetes para detectar o movimento dos pés, o *hardware* do Kinect permite que o *Dance Central 2* responda ao corpo inteiro do jogador (Figura 3.16). O jogo pode rastrear um corpo ou vários, monitorar os corpos em movimento em uma área 3D, oferecer batalhas simultâneas entre dois jogadores e monitorar e recompensar a dança em coreografias desafiadoras.

A precisão da detecção do corpo permite que os jogadores foquem nos aspectos mais criativos da dança, como o estilo, a precisão e o tempo. O jogo, assim, estimula a dançar de verdade em vez de dançar “para o jogo” ou fazer movimentos somente para conseguir que o controle responda. Adicionalmente, o uso dos dados da câmera para oferecer *replays* divertidos e rápidos dos dançarinos destaca a dança dos indivíduos, e não só dos personagens do jogo. Esta precisão molda os valores do jogo permitindo que os jogadores se expressem criativamente e individualmente.



Figura 3.16

O *hardware* do Kinect permite uma nova espécie de jogo de dança em *Dance Central 2* (Harmonix, 2011).

9. Interface

Interface se refere a atributos de *software* e *hardware* que mediam as interações dos jogadores com o jogo. Interfaces são construções de *hardware* (assim como no Kinect) e *software*, que são os modos como os jogadores interagem com o mundo do jogo. Tanto os elementos físicos quanto aqueles em tela moldam a experiência do jogador. Apesar de serem muitas vezes presumidos como neutros, eles podem moldar a experiência de jogo de maneiras ricas em valores. Por exemplo, poderíamos dizer que uma interface de *hardware* que permita que pessoas com deficiências físicas joguem afirma os valores de inclusão e acessibilidade. Uma interface de *software* que permita fácil comunicação entre os jogadores poderia afirmar o valor da cooperação por facilitar o jogo tático colaborativo.

Jogo ilustrativo: *Leela* e [giant]joystick

Com frequência, os videogames exibem movimentos rápidos e tomadas de decisão frenéticas. O jogo *Leela* (THQ, 2011a), de Deepak Chopra, é o tipo oposto de jogo. Usando um Xbox Kinect (ou um Nintendo Wii, apesar de a versão para Wii não ser tão cheia de recursos), os jogadores aprendem sete meditações e movimentos que ajudam a focar a mente em partes do corpo onde estão os sete *chakras* (Figura 3.17). A ideia de que os jogos podem oferecer uma conexão espiritual ou religiosa é bem antiga, surgindo nas origens dos jogos, seis a oito mil anos atrás. Uma interface digital para religião e espiritualidade, entretanto, parece bastante nova. Na seção Play da experiência de jogo *Leela*, os jogadores tem como objetivo um dos seus *chakras* e usam movimentos sutis para estimulá-los.

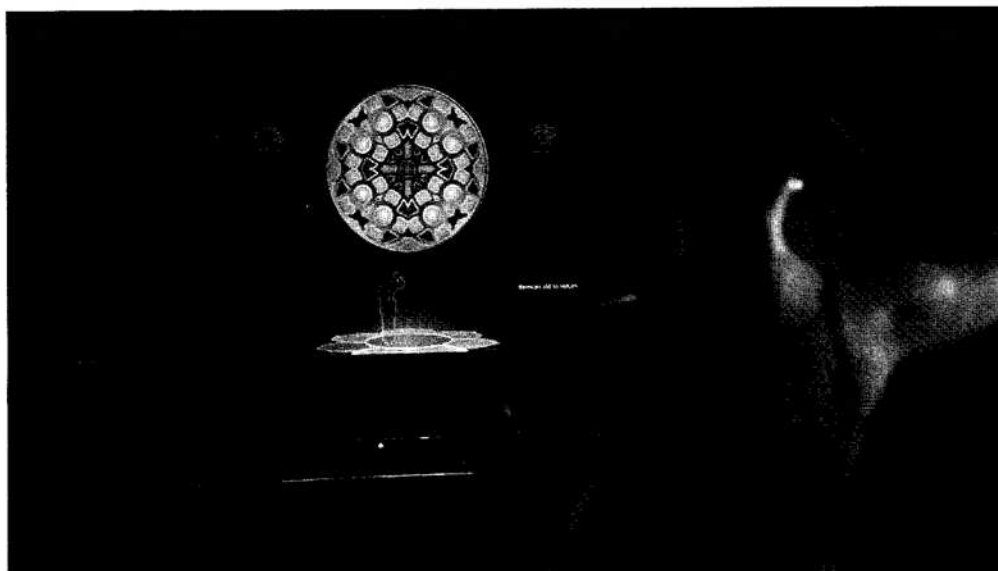


Figura 3.17

A interface de *Leela* envolve tanto o corpo quanto a mente (THQ, 2011).

O *chakra* do umbigo, por exemplo, é supostamente estimulado enquanto os jogadores miram e juntam bolas de fogo virtuais (o elemento do *chakra* do umbigo) para destruir minérios flutuantes.

Os *chakras* podem ser estimulados em sequências, ou o jogador pode trabalhar em sua mandala pessoal. O visual do jogo – particularmente na seção Mandala – é psicodélico, com composições interativas em estilo *trance* que apresentam padrões em repetição, fractais manipuláveis e cores que mudam. Na área Reflect de *Leela*, o jogo é usado como uma plataforma para meditação guiada ou como um acompanhamento para meditação silenciosa. O Kinect realmente mede a respiração do jogador, por exemplo, e o jogo mostra uma representação da respiração para fornecer *feedback*. Chopra está interessado na cura e na interseção de ciência, consciência e espiritualidade, e criou um jogo de sucesso que espelha de maneira cativante alguns processos internos para os quais outras interfaces seriam inadequadas.

A coautora deste livro, Mary Flanagan, criou uma escultura interativa chamada [*giantjoystick*] (2006), que incorpora o valor da cooperação pela modificação da interface de jogos clássicos de Atari 2600 como *Asteroids* e *Breakout*. As versões originais desses jogos são profundamente envolventes, mas podem se tornar uma busca isoladora: eles deslocam a atenção dos jogadores na direção da ação na tela e para longe dos amigos no ambiente físico. Para trocar o valor da individualidade pelo da cooperação e, particularmente, promover a cooperação entre estranhos, Flanagan mudou um elemento específico do design – neste caso, a escala da interface de usuário. Ao tornar o *joystick* enorme – ele tem mais de três metros e são necessários alguns passos para se montar na escultura –, a experiência de jogo é transformada (Figura 3.18).



Figura 3.18

A escultura interativa de três metros [*giantjoystick*] torna o familiar estranho com uma mudança significativa na escala da interface (Mary Flanagan, 2006).

Primeiro, os jogadores relatam a transição para um estado infantil por se sentirem pequenos novamente em virtude da escala total do objeto de jogo: *[giantjoystick]* traz uma sensação de admiração para os jogadores. Segundo, a escala promove uma fascinação infantil com a obra, mas também determina como as pessoas interagem no jogo. Os visitantes não conseguem jogar facilmente sozinhos com o *[giantjoystick]*. Uma pessoa (ou às vezes mais de uma) move o controle, enquanto outra pressiona o botão de tiro pulando nele. Por meio da mudança de escala, a obra destaca os papéis espacial e social da interface. O próprio *[giantjoystick]* se torna o jogo e o local para comunicação interpessoal. Com a nova interface, os jogos clássicos se tornam uma alegre celebração de diversão colaborativa. *[giantjoystick]* redefine as convenções tecnológicas ao reconhecer a fisicalidade e a natureza arbitrária das próprias interfaces. O controle de Flanagan conecta pessoas reais no espaço real, um fenômeno que, de modo rápido, está se tornando um domínio emergente para os jogos digitais à medida que novos itens de *hardware* e tecnologias de interface envolvem o corpo e evoluem a natureza do *gameplay* digital.

10. Engine do jogo e software

Como uma restrição particular em um *software* ou *engine* de jogo afeta o que acontece em um jogo? As possibilidades do *engine* ou base de código permitem que um jogo pareça e aja como ele é. *Engines* de jogos – estruturas de *software* usadas para criar jogos – são muitas vezes apregoados por suas novas características, como as inovações do *engine* de física (renderização, texturas, ambiente, sistemas de partículas, iluminação e *frame rate*), da habilidade de uso em rede (*multiplayer*, *chat*) e da customização (usando ferramentas como editores). Restrições incorporadas no *software* ou no *engine* do jogo podem moldar seu conteúdo e seus valores. No mundo dos jogos de tiro em primeira pessoa, os *engines* criados para o jogo *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) e *Doom* (id Software, 1993) definiram o cenário para muitas convenções que ainda estão em uso nos *gameplays* em 3D. Os *engines* restringiam bastante as interações físicas, como, por exemplo: os jogadores normalmente correm, pulam, agacham e atiram, mas eles não podem estender mãos virtuais para tocar algo. Os jogadores não conseguem acariciar um cachorro, por exemplo, ou carregar algo com alguém. Essas restrições moldam as decisões de design.

Física *ragdoll*, por exemplo, é um exemplo em que “o que pode ser feito” se tornou uma técnica-padrão em muitos jogos 3D. Com física *ragdoll*, a animação é gerada computacionalmente, permitindo que o jogo evite seqüências “enlatadas” ou pré-desenhadas. Física *ragdoll* tem sido usada principalmente em cenas de morte, que se tornaram mais “realistas” pois os corpos caem de maneira única. Outras convenções também emergiram simplesmente por causa das limitações do *engine* de jogo. Por exemplo, personagens de jogos “pegam” objetos, na maior parte das vezes, passando por eles ou atirando neles, simplesmente porque o *engine* não conseguiria lidar com ações mais complexas.

Engines populares de jogos tornam certos tipos de ações e comportamentos, como colisões e detecções de partículas, mais fáceis e espetaculares. *Engines* de física facilitam o cálculo de trajetórias para atividades como lançamentos, saltos e tiros. A facilidade com que tais ações são expressas pode inclinar o designer em certas direções e para longe de ações mais alinhadas com outros valores que ele poderia estar tentando expressar, como família, comunidade, paz e compartilhamento. *Engines* de jogos são muitas vezes feitos

para jogos de tiro em primeira pessoa. Eles não se comportam tão bem quando servem como base para outros tipos de conteúdo, como o uso de texto, narrativas mais lentas, diálogos introspectivos e profundos de personagens e vídeos de ação críveis.

Jogo ilustrativo: *Quake*

O *engine* do jogo *Quake* (id Software, 1996) foi muito influente por uma década. Ele foi o primeiro *engine* de renderização 3D em tempo real e o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa popular jogado em rede (Figura 3.19).¹⁵ O *engine* de *Quake* funcionava bem pela maneira como o pré-processador reduzia o número de “faces” de objetos por não processar áreas do nível ou do mapa do jogo que não eram visíveis para o ponto de vista do jogador. Desta maneira, o ambiente podia ser desenhado rapidamente em processadores que agora poderiam ser considerados muito lentos. Esta tecnologia permitiu a representação de gráficos 3D em máquinas razoavelmente limitadas.

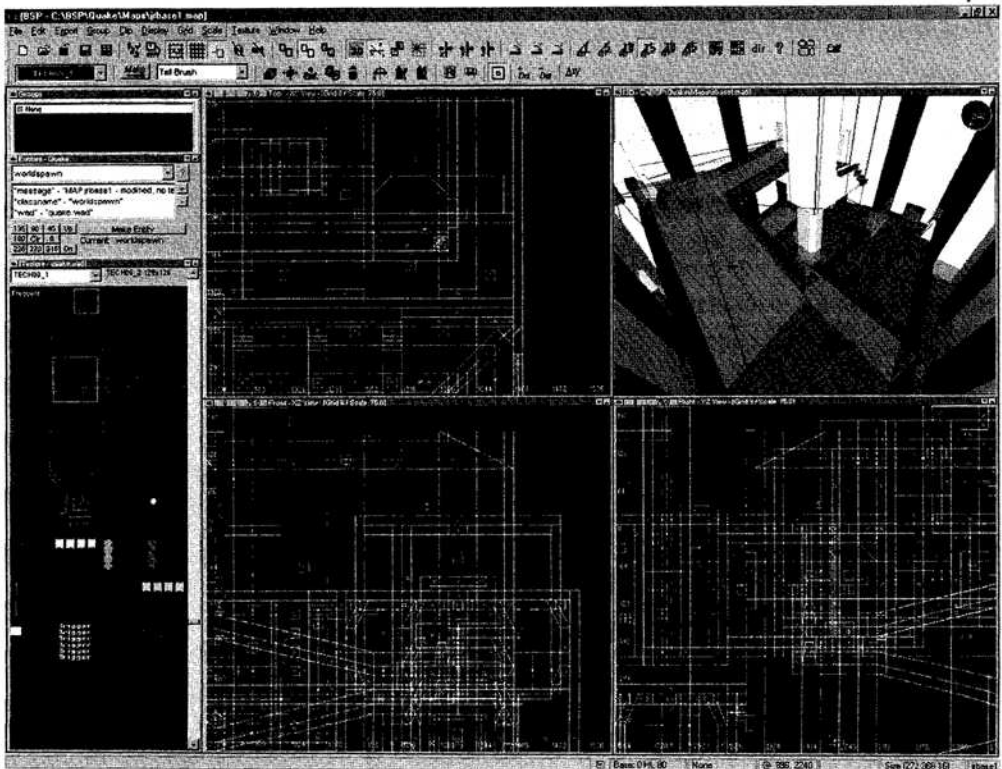


Figura 3.19

O design do *engine* de *Quake* focou em técnicas para gráficos de carregamento rápido e uma perspectiva em primeira pessoa (id Software, 1996).

Em *Quake*, o personagem jogável é um protagonista desconhecido que, no modo *single-player*, é atacado por monstros, zumbis e outros infortúnios durante uma busca para coletar runas e derrotar um “chefão” final (o inimigo final na conclusão do jogo). *Quake*

contribuiu para o processo no qual as normas dos jogos bidimensionais existentes mudaram para espaços tridimensionais, como “coletar” saúde no ambiente e derrotar um “chefão” final. No modo *multiplayer*, os jogadores se conectam por meio de um servidor e jogam tanto juntos como uma equipe cooperativa quanto uns contra os outros em modos conhecidos como *death matches*. Várias ações do jogador – como coletar granadas, munição de metralhadora e pregos para a arma de pregos – se tornaram padrão pelas técnicas de *engine* 3D e pela institucionalização de atalhos prévios de *gameplay*.

11. Contexto de jogo

As culturas que se desenvolvem em torno dos jogos afetam a experiência do jogador. Tais culturas podem ser encontradas em mundos de jogos como os MMORPG, em fóruns *online* e comunidades de jogadores e nos ambientes físicos nos quais se joga. Muitos jogos *multiplayer online* oferecem um ambiente relativamente hostil para novos jogadores (*noobs*), que são rotineiramente zombados, explorados e atacados por jogadores mais experientes. De maneira oposta, *Lord of The Rings Online* (Turbine, Inc., 2007) celebra a troca e a generosidade. O *chat* do jogo acontece em tempo real e é quase que exclusivamente por voz e não por texto. O jogo apresenta parentescos e outras formações sociais para manter próximos os laços entre os jogadores. A qualquer momento, os jogadores podem dar coisas a outros jogadores, e os bens envolvidos são criados a partir de atividades que acabam sendo bem elaboradas. Por exemplo, um jogador pode fazer bolinhos encontrando os ingredientes e um forno; esses bolinhos podem ser trocados por cerveja ou dados gratuitamente por generosidade. O jogo recria a atmosfera e os valores dos personagens e dos mundos de J. R. R. Tolkien.

Jogo ilustrativo: *Defense of the Ancients 2*

Defense of the Ancients, da Valve (2003), é uma série de jogos de estratégia *online multiplayer* baseados em sessões em tempo real na qual dez jogadores são divididos em dois times iguais com o objetivo de destruir a estrutura ancestral (*Ancient Structure*) do time opoente na sua fortaleza (Figura 3.20). Jogo em equipe e comunicação são as fundações do jogo. Como alguns jogos *online*, ele é bem “hostil a novatos”, o que significa que jogadores experientes muitas vezes tratam mal os novos jogadores. A hostilidade dos jogadores que se envolveram com o primeiro jogo da série era bem conhecida, e o segundo jogo introduziu um *chat* por voz que facilitou a hostilidade. Muitos jogadores reclamaram sobre os comentários pouco acolhedores, agressivos e de assédio (tal comportamento direcionado especificamente a jogadoras tem sido bem documentado).¹⁶ *Chat* por voz, na maioria dos casos, torna o gênero dos jogadores mais óbvio, o que deixa os jogadores vulneráveis a abuso direcionado. Assédio é um tema recorrente dentro e fora dos jogos. Apesar de não haverem estatísticas confiáveis sobre assédio dentro dos jogos, evidências incidentais sugerem que ele é um grande problema: um estudo de 2009 demonstra que metade das adolescentes americanas sofre assédio sexual (ele é muitas vezes encoberto como *bullying*).¹⁷ Postagens em blogues sobre *Defense of the Ancients* (e outros jogos) são cheios de discurso de ódio, e a cultura do jogo é tendenciosa contra mulheres e jogadores de etnias não caucasianas. Algumas pessoas que poderiam, de outro modo, jogar não o fazem por causa do contexto do jogo.¹⁸



Figura 3.20

O contexto de jogo em *Defense of the Ancients* é hostil a novos jogadores (Valve, 2003).

Tais problemas não estão limitados a *Defense of the Ancientes*. A cultura imperdoável e de *bullying* de um jogo muitas vezes desafia novos jogadores ou aqueles de grupos sub-representados a “superar” ou sair do jogo. Uma festa de lançamento do jogo *Battlefield 3* (EA Digital Illusions CE, 2011) no Texas, por exemplo, “barrou” mulheres do evento para protegê-las dos insultos dos jogadores homens. Um comunicado dos organizadores é revelador:¹⁹

Nada estraga mais uma boa LAN party do que convidados desconfortáveis ou muita tensão, podendo ambos resultar da mistura de jogadores imaturos e misóginos com suas contrapartes femininas. Apesar de termos feito nosso melhor para evitar essas situações nos anos passados, nós certamente tivemos nossa parcela de problemas. Como resultado, não permitimos mais que mulheres participem deste evento.²⁰

O fato de os organizadores banirem as mulheres, mas acolherem os “jogadores misóginos” diz muito sobre os valores nesse contexto de jogo.

12. Recompensas

Pelo que se ganha pontos? Quais são os objetivos do jogo? Se nenhum ponto é dado, como os jogadores são recompensados conforme avançam no jogo? Qual é o estado final do jogo? Como você vence? A estrutura de recompensa do jogo revela que tipo de realizações são valoradas no jogo e, portanto, pode ser um elemento especialmente interessante para designers conscientes de valores considerarem. Aspectos dos sistemas de recompensa podem incluir missões paralelas (em oposição às missões obrigatórias), conteúdo destravável

e requisitos para atingir uma resolução particular da narrativa. Em *Super Mario Bros.*, por exemplo, o jogador acumula um placar através do jogo, mas muitos jogadores são motivados por outros objetivos e poderiam considerar o placar como secundário.

Jogos ilustrativos: *Harpooned* e *SpellTower*

Alguns jogos ativistas expõem os valores que estão presentes em sistemas de recompensa comuns ao oferecer recompensas irônicas. Em um jogo que se diz pró-social, os jogadores poderiam assumir o papel de uma companhia poluente, por exemplo, e placares mais altos representariam danos causados ao meio ambiente. Nestes casos, placares mais altos são ganhos ironicamente por comportamentos aos quais o jogo na verdade se opõe. Um jogo com um sistema de placar irônico é *Harpooned* (Conor O’Kane, 2008) (Figura 3.21).

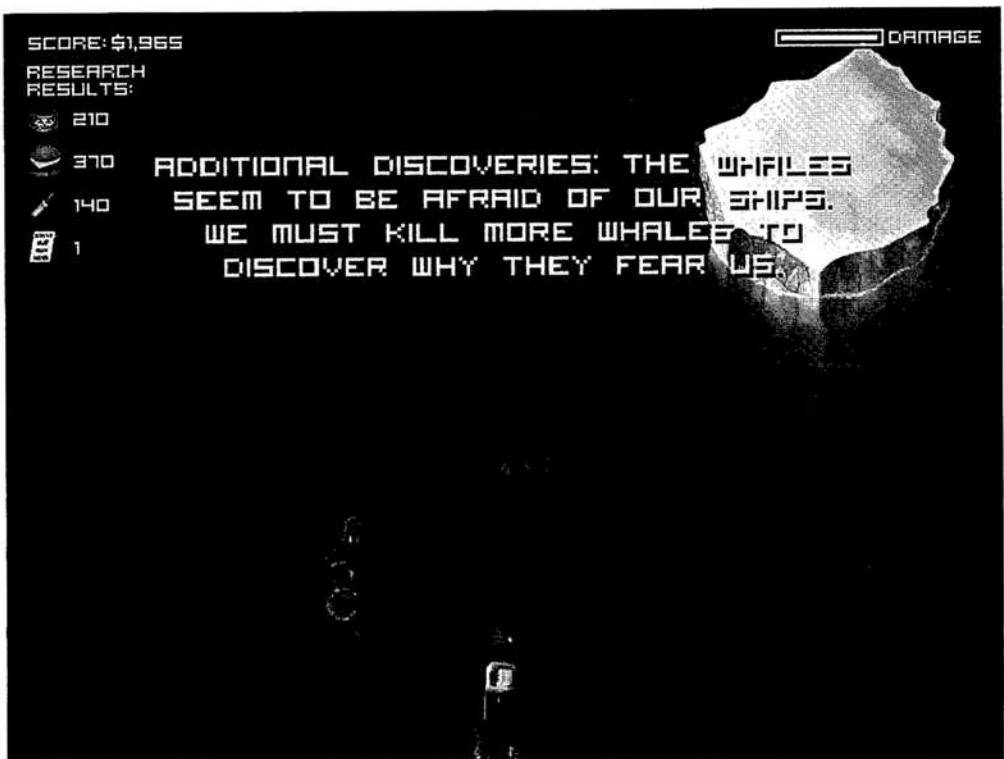


Figura 3.21

Harpooned (Conor O’Kane, 2008).

O jogo acontece de maneira quase idêntica aos jogos *arcade* de rolagem vertical do tipo *shoot 'em up* do começo dos anos 1980, como *Galaga* (Namco, 1981) e *1942* (Capcom, 1984), mas o sistema de placar dá uma virada ativista neste gênero familiar de jogo. Os jogadores controlam uma embarcação de pesquisa japonesa na Antártica e são instruídos a “fazer pesquisa com baleias atirando nelas com seus arpões explosivos”. Depois de matar

uma baleia, o jogador pode manobrar o barco na direção dos seus restos para coletar sua carne para “estudos futuros”. No final de cada nível, a carne é descarregada para uma “embarcação de pesquisa” onde os jogadores recebem uma pontuação que tem a intenção de ser um sarcástico reconhecimento de sua performance. Por exemplo, um típico resumo da pontuação no fim do nível diz ao jogador: “Nossa pesquisa produziu 320 latas de comida de animais, 200 hambúrgueres de baleia, 120 produtos cosméticos e 1 artigo científico”. Uma vez que o sistema de pontuação é entendido, a mensagem do jogo se torna clara: a chacina em massa de baleias para “pesquisa” cometida pelo Japão é uma cobertura para a pesca comercial.

SpellTower (Zach Gage, 2011) tem uma abordagem diferente para recompensas porque o jogo não necessariamente aborda uma questão social (Figura 3.22). Este jogo aparentemente casual de soletração de palavras incorpora um conjunto de letras ao estilo *Boggle* combinado com uma mecânica de empilhamento do tipo de *Tetris* para permitir que os jogadores soletem palavras sob restrições. As letras são misturadas na tela e, dependendo do modo de jogo, pressão por tempo ou por turno aumenta a dificuldade. Pontos são ganhos com base no tamanho da palavra, e os jogadores competem contra seu próprio recorde.

As recompensas em *SpellTower* são projetadas com cuidado e enganosamente simples. Os sons criados enquanto se combinam palavras cada vez mais longas evoluem para se tornar um indicador mágico de maestria, recompensando o jogador com sons raros por aumentar o tamanho das palavras. Juntamente com o design de som, à medida que as letras individuais vão construindo palavras, elas brilham e pulsam em antecipação ao completamento da palavra. Esses pequenos elementos de *feedback* tornam a entrada de uma palavra recorde extremamente recompensadora; uma palavra completada explode e as letras se ajustam ao novo estado do tabuleiro. A palavra que deu o placar mais alto é gravada, assim os jogadores podem continuamente tentar melhorar sua melhor palavra. Muitas vezes, as melhores palavras precisam ser criadas trabalhando de trás para frente e diagonalmente; assim, o jogo é configurado para recompensar o pensamento criativo. A recompensa final – ver a melhor palavra de alguém e a pontuação associada a ela – motiva o jogador para a próxima rodada.

13. Estratégias

Que estratégias podem ser útilmente aplicadas no jogo? Que abordagens aos desafios apresentados no jogo ajudarão os jogadores a progredir ou vencer? Este elemento é similar à pontuação: estratégias podem transmitir valores de maneira direta motivando os jogadores a usarem estilos de jogo particulares, ou elas podem recompensar esses estilos com o propósito de uma crítica irônica.

279

DOOR (20)

0

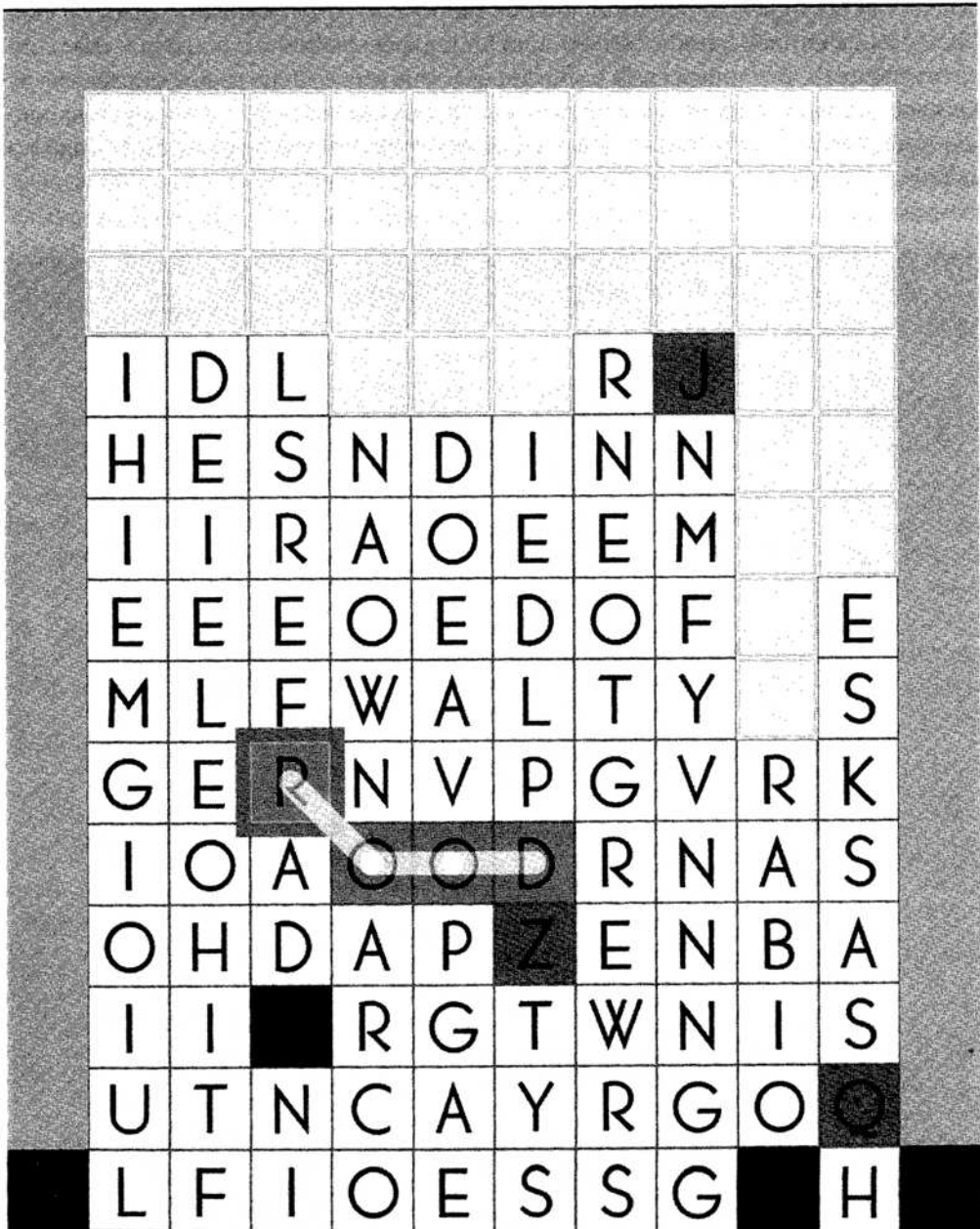


Figura 3.22

Os sons e os efeitos de brilho em *SpellTower* constroem um prazeroso encontro com a soletração (Zach Gage, 2011).

Jogo ilustrativo: *PeaceMaker*

Em *PeaceMaker* (ImpactGames, 2007), o jogador assume o papel do primeiro-ministro israelense ou do presidente palestino durante um período particularmente volátil do conflito Israel-Palestina (Figura 3.23). Seja qual for o papel escolhido, o objetivo é criar condições nas quais uma solução para o conflito que sirva para os dois estados se torne viável. Existe uma ampla variedade de ações para escolher – algumas beligerantes, algumas conciliatórias, algumas unilaterais e algumas que requerem cooperação com grupos do outro lado do conflito.

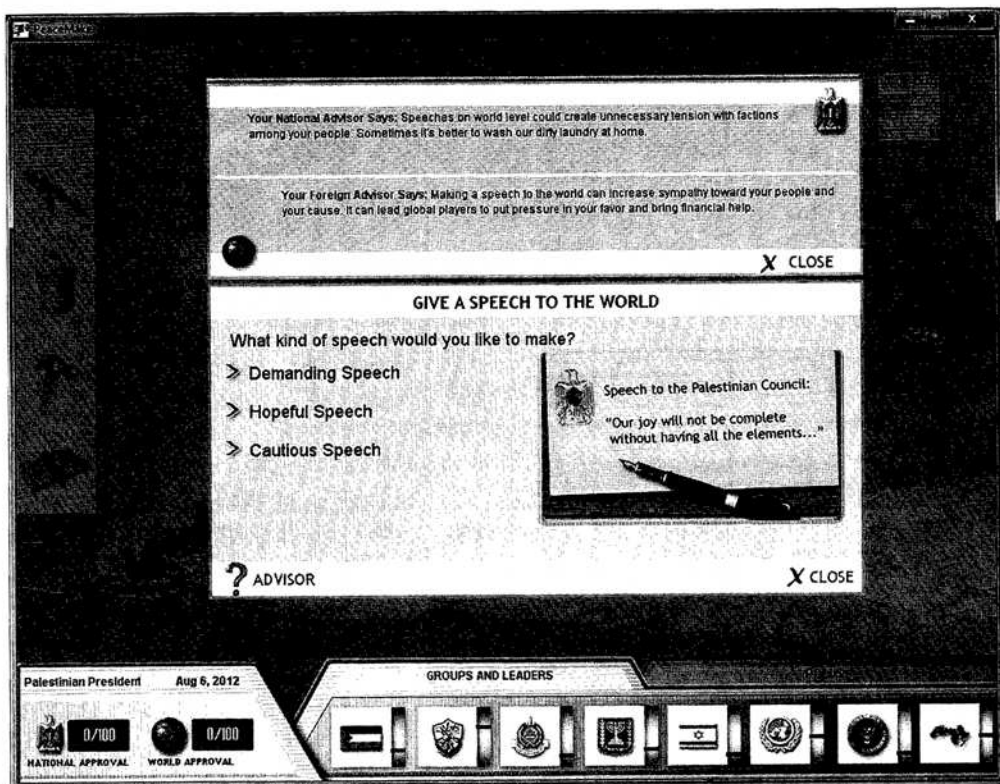


Figura 3.23

Estratégias de guerra ou de paz em *PeaceMaker* culminam em resultados extremamente diferentes e refletem o desafio de um conflito no mundo real (ImpactGames, 2007).

Os valores do jogo podem ser mais claramente diferenciados pelo contraste entre os tipos de estratégias que levam ao sucesso e aqueles que levam ao fracasso. Geralmente, uma política externa beligerante exacerbará o conflito, e pequenos gestos conciliatórios construirão confiança entre os dois lados. Pequenos gestos criam o cenário para políticas mais significativas de construção da paz que podem, em dado momento, levar ao fim do conflito. O jogo afirma o valor da diplomacia e de uma política externa não militarista. O jogador pode aceitar ou rejeitar as suposições do modelo, mas é encorajado a considerar sua aplicabilidade a conflitos do mundo real.

14. Mapas de jogo

Mapas de jogo (também chamados de níveis ou ambientes) são os cenários feitos sob medida – as etapas, os ajustes e os detalhes de missão – de um jogo. Em muitos casos, são projetados em um espaço baseado em *grids* ou cúbico. Qualquer arranjo espacial em um jogo pode priorizar valores particulares. Colaboração, por exemplo, não pode acontecer facilmente em espaços confinados onde as equipes não podem se reunir na tela para que os jogadores possam ver as interações de seus amigos quando lutam juntos. Como outro exemplo, generosidade poderia exigir a capacidade de abordar ou, no mínimo, reconhecer outros jogadores no espaço do jogo ou receber mensagens deles. Assim, tanto as alusões às metáforas espaciais no design do mapa quanto as limitações reais do mapa podem promover ou proibir certos valores.

Jogo ilustrativo: *Left 4 Dead 2*

Left 4 Dead 2 (Valve, 2009), o segundo de uma série de jogos de zumbi da Valve, é um jogo de tiro em primeira pessoa cooperativo situado em uma Nova Orleans pós-pandêmica (Figura 3.24). A história gira em torno de quatro pessoas que são imunes à doença viral global e devem encontrar outros sobreviventes e chegar a refúgios seguros. Aqueles que são infectados se tornam zumbis e atacam os não infectados.



Figura 3.24

Em *Left 4 Dead 2*, o mapa de jogo é remanescente de uma Nova Orleans pós-furacão Katrina (Valve, 2009).

O *gameplay* começa em Savannah, no estado da Geórgia, e o objetivo é chegar a Nova Orleans, que é chamada de “The Parrish” no jogo, uma cidade em ruínas muito similar a

como ela ficou em consequência do furacão Katrina. Os mapas do jogo moldam as experiências do jogador com becos claustrofóbicos e muitos espaços confinados que dão oportunidade para ataques zumbis. A fictícia Agência Civil de Emergência e Defesa (CEDA) e os militares criam áreas seguras para evacuar tantos sobreviventes quanto possível. Alguns dos trabalhadores da CEDA que estão usando roupas de proteção contra materiais perigosos (*hazmats*), entretanto, já são zumbis prontos para atacar.

No jogo, o movimento dos sobreviventes é soberano. Na criação de uma Nova Orleans virtual, os mapas precisaram usar espaços não lineares para prolongar o *gameplay*, criar ambiência e espelhar a variedade de espaços encontrada em uma velha cidade. O designer de níveis Dario Casali observou que os mapas foram definidos pelo desenho de um percurso que os jogadores (como sobreviventes) provavelmente fariam. Por exemplo, o parque da cidade mostrado na campanha cinco é situado no centro da cidade. Com seus espaços abertos rodeados por uma cerca viva de arbustos arredondados, este parque se torna um lugar ideal para os designers colocarem um “gerador”, um tipo de zumbi com traços particulares (outros tipos incluem “cuspidor”, “cavalo de batalha” e “caçador”). Em seguida na jornada do jogador provavelmente vem o cemitério, um grande espaço aberto que tem criptas, o que permite emboscadas e outras ações.²¹ Esses espaços abertos são perigosos e rapidamente se tornam cheios de zumbis que criam um “efeito manada” que alguns críticos dizem espelhar representações de uma Nova Orleans em crise após o furacão Katrina. O “diretor” do jogo – a inteligência artificial técnica que controla a dificuldade do jogo – muda o *layout* do mapa conforme os jogadores se movem pelo espaço. No cemitério, por exemplo, o *layout* das criptas é criado dinamicamente baseado no quanto o jogador está agindo bem. Os padrões são dinamicamente gerados pelo *gameplay*.²²

Chet Faliszek, o roteirista do projeto, descreveu os espaços do jogo como “Deep South” (Extremo Sul), apresentando pântanos e estradas de terra assim como Nova Orleans.²³ O espaço de Nova Orleans é, para alguns jogadores e críticos, demais para se ter em um jogo após uma catástrofe. “Situar o jogo em uma cidade que foi cenário de corpos mortos e inchados boiando tão próximo do ocorrido foi um apelo ruim” escreveu Willie Jefferson do *Houston Chronicle* em seu blogue Gamehacks. “Nova Orleans ... ou o Velho Sul podem ser áreas muito, muito sensíveis para se lidar”.²⁴ Faliszek comenta sobre a representação de Nova Orleans: “É um lugar que amamos, estimado em nossos corações. Não queremos diminuí-lo. Não é uma representação de Nova Orleans tijolo a tijolo; é uma versão ficcional, e eu amo aquela cidade”.²⁵ No entanto, os espaços representados no jogo revelam valores que estão incorporados no próprio design de níveis.

Na superfície, os mapas de jogo parecem ter pouco a ver com política e valores. Os níveis em *Left 4 Dead 2* são gerados computacionalmente para se ajustarem à habilidade do jogador. O que pode haver de política nessas meras criações de locação? Como sabemos, Faliszek admite ter evocado intencionalmente a Nova Orleans pós-furacão Katrina. Mas, como alguns mapas do jogo são gerados para modelar esse tempo e espaço, o jogo evoca algumas questões da história social americana. Ao criarem as regras para gerar os mapas, os designers trouxeram as dimensões da problemática disparidade racial e socioeconômica que se seguiu na esteira do desastre. O Katrina não é apenas uma história de fundo: o jogo traz com ele a tensão, as acusações e representações daqueles que foram mais afetados. O jogo está gerando a cidade dinamicamente e se refere à Nova Orleans pós-Katrina, então, o *status* racial e socioeconômico parece ter sido algoritmicamente incorporado na representação da cidade – um mapa de jogo claustrofóbico cheio de zumbis desesperados.²⁶

15. Estética

Apesar de a beleza estar nos olhos do observador, a estética de um jogo expressa valores. Todos os jogos apresentam algum tipo de visual, tratamento sonoro ou movimento físico que os conecta ao conceito histórico de estética. Os jogos operam muito além de um nível funcional: é central em qualquer jogo sua conexão com a emoção e os sentimentos. A estética oferece fortes razões para gostar ou não de um jogo. Ela dá aos jogadores a noção de significado dentro e fora das ações do jogo, da narrativa e de recompensas. Para muitos jogadores, por exemplo, a série *Uncharted* (Naughty Dog, 2007) se destaca por ser bela e “cinemática”. *Uncharted 2* (Naughty Dog, 2009) ganhou muitos elogios pelos cenários nos quais as batalhas aconteciam, pelo alto grau de polimento visual e sonoro e por sua trama estilo Indiana Jones. Essa série se diferencia de outros jogos de aventura e ação por seus altos valores de produção e sua experiência coesa – em outras palavras, pela sua estética.

Todos os jogos têm algum tipo de estética, e muitos deles são bonitos, mas a estética vai além do que tem boa aparência ou não e acaba trazendo valores aos jogos. *Journey*, por exemplo, traz valores de muitas maneiras. O valor da cooperação é integrado através de seu deslumbrante design de som enquanto os usuários se comunicam: a bela estética sonora do jogo emerge do valor da cooperação. O valor da curiosidade é recompensado por belíssimas cenas ao longo da jornada para a montanha. A estética de um jogo é um ponto de partida para o prazer do jogador e também coloca valores em jogo.

Jogo ilustrativo: *Limbo*

O jogo de plataforma *Limbo* (Playdead, 2010) coloca o jogador no papel de um garoto sem nome cuja irmã desapareceu (Figura 3.25). O garoto pode correr, pular, escalar, empurrar e puxar. O jogo tem um marcante estilo de arte em branco e preto, o que é especialmente



Figura 3.25

A beleza de *Limbo* inicialmente mascara algumas das crueldades do jogo (Playdead, 2010).

interessante porque o personagem pode momentaneamente se “perder” no cenário do mundo, que consiste inteiramente de formas de sombras. A ambiência de áudio é mínima e assustadora. Criaturas perigosas, como aranhas gigantes, emergem das sombras de uma maneira surpreendente, bela e (para muitos) horripilante. O belo mundo monocromático do jogo remeteu os críticos a filmes *noir* ou filmes expressionistas alemães. A beleza do jogo funciona em contraste com o tema sombrio e o estilo de jogo que é proposto. Terríveis animações (desmembramentos, decapitações) se materializam naturalmente e de maneira surpreendente desse aparentemente simples e esteticamente deslumbrante mundo, interrompendo sentimentos de beleza e simpatia com horror. Os valores de beleza e crueldade emergem juntos através de *Limbo*.

Conclusão

Neste capítulo, examinamos quinze categorias de elementos de jogos – uma desconstrução ontológica do que “constrói” um jogo. Mas seguem alguns avisos. Primeiro, o significado emerge não dos elementos individualmente, mas *da relação entre os elementos*. Esse ponto tem sido um tema implícito nas seções precedentes. Relembre como o ponto de vista e a representação da personagem nos jogos *Tomb Raider* se inter-relacionam para moldar Lara Croft como um objeto de prazer voyeurístico ou como o jogo *Three Player Chess* introduz ações e regras suplementares para subverter os valores do xadrez tradicional. Enxergamos essas relações entre os elementos executando um papel similar ao da sintaxe de uma língua, que, junto com outros sistemas, nos torna capazes de entender como as palavras se combinam para transmitir significado por meio de frases. De modo similar, se compreendemos a sintaxe dos jogos, sabemos como os elementos se combinam para transmitir significado por meio do jogar. Segundo, é plausível que esses elementos em qualquer jogo pudessem assumir uma variedade de significados diferentes e mesmo opostos dependendo de quem joga. O design e a análise conscientes de valores devem, portanto, dar peso aos fatores contextuais, incluindo a variabilidade de valores, crenças e repertório dos jogadores.

Base para o Values at Play

Nestes três primeiros capítulos, nós trouxemos a base para o Values at Play. No Capítulo 1, estabelecemos a teoria dos valores nos jogos digitais. No Capítulo 2, investigamos algumas das muitas maneiras como os valores podem surgir, intencionalmente ou não, nos jogos. Aqui no Capítulo 3, descrevemos quinze elementos, a matéria-prima a partir da qual o mundo de um jogo é construído. Na próxima seção do livro, dos Capítulos 4 a 7, damos uma guinada prática. Guiados por nossa teoria dos valores e com os quinze elementos como nossos tijolos de construção, descrevemos os três principais componentes da heurística do Values at Play – descoberta, implementação e verificação – para oferecer orientação aos designers conscienciosos ao criarem novos jogos.

3 Elementos dos jogos: a linguagem dos valores

1. Mary Flanagan, Daniel Howe e Helen Nissenbaum (2008).
2. Staffan Bjork e Jussi Holopainen (2005); Tracy Fullerton, Christopher Swain e Steven Hoffman (2008).
3. Para a pesquisa do Values at Play, veja Jonathan Belman e Mary Flanagan (2010) e Jonathan Belman, Mary Flanagan, Helen Nissenbaum e Jim Diamond (2011). Outras abordagens formais para detalhar os elementos do design de jogos que informam esta obra incluem aqueles por Staffan Bjork e Jussi Holopainen (2005), Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek (2004), Fullerton et al. (2008) e Katie Salen e Eric Zimmerman (2003). Tanto tem sido escrito sobre os elementos da narrativa em particular que é difícil resumir essas abordagens aqui. Mais recentemente, David Herman (2009) discute os elementos *cross-media* básicos da narrativa como “situacionalidade”, “sequência de eventos”, “construção/ruptura de mundos” e “como é” (ou estética/ambiente). Na definição de nossos elementos de jogo, combinamos esses e usamos as possibilidades adicionais de nossas próprias pesquisas e das de outros pesquisadores, como seguem: situacionalidade (premissa narrativa, ponto de vista, personagens), sequenciamento de eventos (ações em um jogo, escolhas do jogador, estratégias, pontuação), construção/ruptura de mundo (mapa de jogo, regras de interação com personagens não jogáveis e com o ambiente), e “como é” (*hardware* e *engine*, contexto de jogo, interface e estética).
4. Para mais sobre tipos de empatia em jogos, veja Jonathan Belman e Mary Flanagan (2009, 5-15).
5. Miguel Sicart (2009).
6. Ian Bogost (2007, 31).
7. Para mais sobre o New Games Movement, veja Andrew Fluegelman (1976).
8. Celia Pearce, Tracy Fullerton, Janine Fron e Jacquelyn Ford Morie (2007, 266).
9. Veja Muzafer (1961).
10. Pearce et al. (2007).
11. Winterfuchs, “Poll: Have You Ever Cried/Teared Up during *Journey?*”, thatgamecompany Forum, 2 de abril de 2013, <http://www.thatgamecompany.com/forum/viewtopic.php?f=11&t=3105>.
12. Para mais sobre a repaginação como um ato criativo e político nos jogos, veja Mary Flanagan (2009).
13. Mike Ward (2000).
14. Muitos acadêmicos assumiram “estudos de plataforma” para observar as possibilidades dos consoles. Para exemplo, veja Nick Montfort e Ian Bogost (2009).
15. Os primeiros jogos *multiplayer* (com mais de dois jogadores) influem o pouco conhecido jogo da Atari *MIDI Maze*, que se tornou *Faceball* (Bulletproof Software, 1991) para Game Boy e Super NES. *Quake* se assemelha mais ao *single-player Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) e a *DOOM* (id Software, 1993), que permitia quatro jogadores simultâneos via rede local. *DOOM* estabeleceu um alto padrão para a criação de visões em primeira pessoa e a violência em jogos.
16. Veja <http://fatuglyorslutty.com> e <http://www.NotintheKitchenAnyMore.com>.
17. NBC (2011).
18. Veja postagens como esta em <<http://www.gosugamers.net/dota/news/14990-tipson-girl-gamin>>. Para um exemplo mais extenso, leia a postagem de Aga Aquino sobre mulheres jogando *DoTA*, onde

ele observa que, enquanto estava documentando fotografias “adultas” em seu trabalho em um *cyber* café, “sete garotas chegaram e não para abrir o Facebook e jogar outra monstruosidade da Zynga, mas... de todas as coisas, *Defense of the Ancients (DOTA)*. ... Eu já estava falando para mim mesmo: ‘OK... isso é esquisito’. Eu tenho algumas amigas e conhecidas que são ávidas jogadoras de *DOTA*, mas por que isso pareceu tão estranho para mim? Sim, bem, eu tenho pensamentos intolerantes, eu admito, e é por isso que eu tenho esse ódio irracional por coreanos”. Depois, ele celebra seu preconceito, observando que “preconceitos estão lá porque eles compõem a história de nossa individualidade e tentar alterar isso é simplesmente malvado”. Do blogue Lighterdarkerside, <http://thelighterdarkerside.blogspot.com/2011/03/35-girls-who-play-dota-about-strength.html>. Para uma consideração em primeira pessoa desse material, veja a postagem feita por “Clementine” e os comentários associados em <http://www.tiltfactor.org/dota-2-while-female>. Note que a palavra “assédio” é parte da tática de *gameplay* usada no jogo, muitas vezes por meio dos feitiços lançados em inimigos.

19. Owen Good (2011).

20. Ibid.

21. G4 (2009).

22. Jason Ocampo (2009).

23. Gamespot (2009).

24. Willie Jefferson (2009).

25. Jim Sterling (2009).

26. Richard K. James e Burl E. Gilliland (2008, p. 590) notam que “lendas rurbanas e boatos, a desgraça de qualquer desastre, corriam desenfreados em Nova Orelans” e que “a geografia da pobreza” põe em perigo as pessoas desprivilegiadas que não podem física ou financeiramente se realocarem.

4 Visão geral da heurística

1. Nós agradecemos a pensadores do design como Donald Schön, cujo livro de 1984, *The Reflective Practitioner: How Practitioners Think in Action*, oferece um método para refletir sobre decisões profissionais em ação. Nossa equipe faz avançar tal pensamento inserindo valores diretamente no processo de intenção (objetivos de design).

2. Robert O. Lewis (1992, 3).

3. Design iterativo é uma prática comum em design de jogos. Qualquer tipo de jogo – de computador, analógico, de tabuleiro, esporte, de rua – deve ser testado constantemente para observar quando, como e por que ele funciona com os jogadores. Na literatura de desenvolvimento de *software*, veja Suzanne Bødker e Kaj Grønbaek (1991), Gunter Eysenbch e Christian Köhler (2002) e Ben Shneiderman (2000). Na literautra de design de jogos, veja Tracy Fullerton, Christopher Swain e Steven Hoffman (2008).

4. Eric Zimmerman (2003).

5 Descoberta

1. Essas fontes de valores não são necessariamente independentes. Elas podem se sobrepor e, às vezes, são parcialmente constitutivas umas das outras.