

**CENTRO PAULA SOUZA**



**Faculdade de Tecnologia de Americana  
Curso Superior de Tecnologia em Análise de Sistemas e  
Tecnologia da Informação - Jogos Digitais**

**O JOGO ALÉM DO JOGO: UMA REFLEXÃO  
SOBRE O METAJOGO PROPOSTO POR  
RICHARD GARFIELD**

**ALLAN LUCAS LACERDA KAWABATA**

**Americana, SP**

**2013**

**Faculdade de Tecnologia de Americana  
Curso Superior de Tecnologia em Análise de Sistemas e  
Tecnologia da Informação - Jogos Digitais**

**O JOGO ALÉM DO JOGO: UMA REFLEXÃO  
SOBRE O METAJOGO PROPOSTO POR  
RICHARD GARFIELD**

**ALLAN LUCAS LACERDA KAWABATA**

**kawabata.allan@gmail.com**

**Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Análise de Sistemas e Tecnologia da Informação, sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dra. Maria Victória Guinle Vivacqua.**

**Área: Jogos Digitais**

**Americana, SP**

**2013**

**BANCA EXAMINADORA**

**Prof.<sup>a</sup> Dra. Maria Victória Guinle Vivacqua  
(Orientadora)**

---

**Prof.<sup>a</sup> Me. Maria Elizete Luz Saes**

---

**Prof.<sup>a</sup> Me. Silvia Aparecida José e Silva**

---

## **AGRADECIMENTOS**

Entre muitas outras coisas, tu eras para mim uma janela através da qual podia ver as ruas. Sozinho não o podia fazer. Franz Kafka

É um grande prazer agradecer às pessoas que, de alguma forma, contribuíram para a confecção desta monografia. Agradeço, portanto

À Deus por me guiar e me fortificar...

Aos meus pais, pelo amor, pela força, dedicação e paciência.

À minha orientadora Maria Victória Guinle Vivacqua, pelo olhar atento, pelas correções precisas e por me guiar neste caminho, por vezes tortuoso.

Ao professor e co-orientador Cléberson Eugênio Forte, pela presença constante e pela clareza e credibilidade dadas ao tema adotado.

Aos meus irmãos, Thiago, Murilo, Thamiris e Tanaisa, pelos momentos de descontração e alegria.

Aos amigos Filipe, Graziela e Stela, por ser fonte de inspiração e admiração, em que além dos estudos acadêmicos possam continuar frutificando a amizade e o companheirismo partilhados ao longo dos três últimos anos.

À Webtraining, pelo apoio financeiro dado através de um vínculo empregatício, imprescindível neste processo.

**Pai:** ... A questão é que o objetivo dessas conversas é descobrir as “regras”. É como a vida – um jogo cujo propósito é descobrir as regras, que estão sempre mudando e são impossíveis de descobrir.

**Filha:** Mas eu não chamo isso de jogo, papai.

– **Gregory Bateson**, *Steps to an Ecology of Mind*

## RESUMO

O presente trabalho situa o jogo como um sistema experiencial sob a perspectiva dos contextos externos ao círculo mágico. O notável potencial transformador de uma experiência de jogo é evidenciado como sintomático, acarretando em benefícios e malefícios a saúde física e psicológica do ser humano. A partir da relação entre a inerente artificialidade do jogo e a incontestável realidade social genuína, surge o metajogo proposto por Richard Garfield, que une o fluxo dos elementos internos e externos ao círculo mágico no contexto social do jogo. A análise do metajogo durante a fase de *design* se faz uma atividade essencial que contribui positivamente para a emergência de um metajogo rico e saudável aos jogadores. Essa importância pode ser constatada no estudo de caso do metajogo do jogo de cartas colecionáveis *Magic: The Gathering*, cujo sucesso e estabilidade decorrem principalmente da incorporação de recursos de metajogo previamente planejados no processo de *design*. Dessa maneira, mostramos aos *designers* o quão útil e importante é a inclusão do metajogo como uma atividade indispensável, tendo em vista a intrínseca responsabilidade do designer diante dos jogos que cria, bem como das experiências que projeta indiretamente.

**Palavras Chave:** metajogo, jogo, *design*.

## **ABSTRACT**

The present work contextualizes the game as an experiential system from the perspective of contexts outside the magic circle. The remarkable transformative potential of a gaming experience is evidenced as symptomatic, resulting in benefits and detriments to physical and psychological health of human beings. From the relation between the inherent artificiality of the game and the undisputed genuine social reality, arises the metagame proposed by Richard Garfield, which relates the flow of elements inside and outside the magic circle in the social context of the game. The metagame analysis during the design becomes an essential activity that contributes positively to the emergence of a rich and healthy metagame to players. This importance is reflected in the case study of the metagame of the trading card game Magic: The Gathering, whose success and stability arise primarily from the incorporation of features metagame previously planned in the design process. Thus, we show to designers how useful and important is the inclusion of the metagame as an essential activity, in view of the inherent responsibility of the designer against the games who creates as well as the experiences who designs indirectly.

**Keywords:** metagame, game, design.

## SUMÁRIO

<b>2</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>O JOGO ALÉM DO JOGO .....</b>	<b>3</b>
3.1	JOGOS COMO EXPERIÊNCIA LÚDICA .....	4
3.2	JOGOS COMO EXPERIÊNCIA DO PRAZER .....	9
3.3	JOGOS COMO EXPERIÊNCIA SOCIAL .....	21
<b>4</b>	<b>A LENTE DA TRANSFORMAÇÃO .....</b>	<b>30</b>
4.1	OS EFEITOS POSITIVOS DOS JOGOS .....	31
4.2	OS EFEITOS NEGATIVOS DOS JOGOS .....	37
<b>5</b>	<b>O METAJOGO.....</b>	<b>42</b>
5.1	O MODELO DE RICHARD GARFIELD .....	44
5.2	O QUE UM JOGADOR TRAZ PARA UM JOGO .....	46
5.3	O QUE UM JOGADOR TIRA DE UM JOGO .....	48
5.4	O QUE ACONTECE ENTRE OS JOGOS.....	51
5.5	O QUE ACONTECE DURANTE UM JOGO ALÉM DO JOGO EM SI.....	53
<b>6</b>	<b>PROJETANDO O METAJOGO .....</b>	<b>55</b>
6.1	<i>MAGIC: THE GATHERING</i> .....	56
6.2	ESTUDO DE CASO .....	58
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>62</b>
<b>8</b>	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>64</b>

## LISTA DE FIGURAS E DE TABELAS

<b>Figura 1: Categorias da interação lúdica.....</b>	<b>06</b>
<b>Tabela 1: Modelo de Caillois.....</b>	<b>07</b>
<b>Tabela 2: Componentes do fluxo.....</b>	<b>13</b>
<b>Figura 2: Representação gráfica do círculo mágico.....</b>	<b>15</b>
<b>Figura 3: Gráfico do canal de fluxo.....</b>	<b>19</b>
<b>Tabela 3: Papéis da interação lúdica social.....</b>	<b>22</b>
<b>Figura 4: Gráfico de Bartle.....</b>	<b>24</b>
<b>Figura 5: Lente da transformação.....</b>	<b>30</b>
<b>Figura 6: Pirâmide de aprendizagem de Miller.....</b>	<b>35</b>
<b>Figura 7: Os cinco manas de <i>Magic</i>.....</b>	<b>57</b>

## 2 INTRODUÇÃO

A reflexão sobre o metajogo durante o processo de *design* se faz dispensável e desconhecida por muitos *designers*, o que resulta em problemas com o potencial imersivo do jogo. A partir dessa pesquisa, mostraremos a utilidade e os benefícios que a implementação do metajogo durante o desenvolvimento pode oferecer ao *designer*, somado a alguns métodos, baseados em um estudo de caso, de como fazê-lo.

O presente trabalho foi estruturado sequencialmente por cinco capítulos, de modo que, conforme a leitura, cada capítulo seja complementar ao anterior, a fim de que todo o conteúdo abordado sustente a premissa básica do estudo: o entendimento do jogo sob a perspectiva dos contextos externos a ele.

No capítulo inicial do trabalho, *O Jogo Além do Jogo*, trazemos a reflexão sobre o jogo como um sistema experiencial no qual o principal produto de sua vivência pelos jogadores é a experiência de jogo. De maneira generalista, vislumbraremos o potencial do jogo para a geração de diversas experiências e as suas possíveis influências sobre os jogadores. Também entenderemos como os elementos da estrutura formal de um jogo podem contribuir para a projeção de uma experiência de jogo significativa, explorando os diversos caminhos propiciados pelas regras do jogo.

No segundo capítulo, *A Lente da Transformação*, direcionaremos nossa perspectiva aos sintomas da experiência de jogo nos jogadores, relacionando os principais benefícios e malefícios desta vivência na saúde física e psicológica dos jogadores. Evidenciaremos o notável potencial transformador de uma experiência de jogo, apresentando algumas sugestões e exemplos referentes ao *design* de um jogo buscando proporcionar uma experiência de jogo saudável aos jogadores.

Como sugere o título do terceiro capítulo, *O Metajogo*, estudaremos acerca deste amplo conceito que relaciona o fluxo dos elementos internos e externos ao círculo mágico no contexto social do jogo, visando identificar recursos eficientes e viáveis para a incorporação no *design* de um jogo buscando proporcionar um metajogo rico e saudável. Para tal, nos apoiaremos na abordagem de metajogo proposta por Richard Garfield, em seu ensaio intitulado *Metagames*, no qual o autor

elabora um modelo de metajogo útil para a reflexão do conceito no *design* de um jogo.

Tendo estudado sobre o conceito chave da pesquisa – o metajogo – no quarto capítulo, *Projetando o Metajogo*, partiremos para uma análise prática de um jogo real, popular e bem sucedido no mercado do entretenimento, devido à incorporação de recursos de metajogo previamente planejados no *design* do jogo. O objeto do estudo de caso será o jogo de cartas colecionáveis *Magic: The Gathering*, em que analisaremos o seu metajogo elaborado por Richard Garfield, o *game designer* de *Magic*.

Concluindo os principais pontos levantados ao longo do trabalho, nas *Considerações Finais*, sintetizaremos o conteúdo significativo da pesquisa recapitulando o fluxo essencial do trabalho. Abordaremos o intuito do trabalho sobre um público alvo específico sugerindo possíveis reflexões sobre o metajogo durante a fase *design*. Apontaremos algumas sugestões de trabalhos futuros desenvolvidos com base nesta pesquisa e uma recomendação básica para aqueles que se aprofundarem no estudo sobre o metajogo.

### 3 O JOGO ALÉM DO JOGO

Nesse capítulo apresentaremos as premissas que sustentarão a pesquisa. Ao mencionarmos o jogo além do jogo temos como intuito ressaltar os aspectos do jogo que não resultam de suas próprias regras, mas da interação com os contextos que o cercam. Isso não significa que não nos debruçaremos nos elementos da estrutura formal de um jogo, mas que a perspectiva adotada na análise do jogo em si é voltada para os fatores externos a ele.

Observaremos ainda, ao longo deste capítulo, o produto da vivência de jogo mais significativo para o jogador e, talvez, o único: a experiência. Por definição, não podemos experimentar nada que não seja uma experiência. As experiências provenientes das vivências cotidianas são intrínsecas e singulares a cada indivíduo. Por sua vez, o *designer* de jogos lidará constantemente com elas, uma vez que o produto da vivência de um jogo também se enquadra como uma experiência. Sendo assim, é essencial ao *designer* buscar compreender as experiências dos jogadores para analisar o seu jogo.

A partir disso, temos o jogo como uma ferramenta com grande potencial para a geração de diversas experiências e, dentre elas, atuaremos com foco nas mais vivenciadas pelos jogadores. Trataremos os jogos como experiência lúdica a fim de identificar as maneiras como os jogos constroem experiências para os jogadores. Veremos o potencial que o sistema formal de um jogo tem para a experiência do prazer e, por fim, faremos uma abordagem com foco nas experiências sociais que ocorrem quando mais de um jogador participa do mesmo jogo. Nosso intuito, neste trabalho, é apenas estabelecer um campo válido para o estudo e reflexão dos jogos como sistemas experienciais, sem nenhuma pretensão de abranger uma lista completa deste conjunto.

### 3.1 JOGOS COMO EXPERIÊNCIA LÚDICA

Isto é interação lúdica: a experiência das regras colocadas em ação. Os jogadores experienciam esse sistema: como pixels que piscam em uma tela, como sons eletrônicos agudos de um alto-falante, como dedos suados no *trackball* e nos botões, com um planejamento estratégico ultrarrápido. O jogo culmina em um turbilhão de percepções e emoções, pensamentos e reflexos, dentro da mente e por todo o corpo do jogador. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 47).

Antes de vislumbramos o jogo sob a rubrica da experiência lúdica se faz necessário um contextualização sobre o tema. Temos hoje uma série de definições, desde uma formulação em que a interação lúdica é postulada como “atividades que, não conscientemente, são realizadas sem nenhum outro objetivo além de si mesmas” (SUTTON-SMITH; HERRON, 1971, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 311) até uma definição no qual “a interação lúdica se refere às atividades que são acompanhadas por um estado comparativo de prazer, euforia, poder e sentimento de autoiniciativa” (SUTTON-SMITH; HERRON, 1971, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 311). Tais definições delineiam as facetas do conceito de interação lúdica, bem como a conceituação fundada na obra Regras do Jogo: “A interação lúdica é o movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 26). Trazemos esta última, pois ela é muito útil ao pensar no *design* de um jogo, pensando nele como uma estrutura rígida, mas ampla o bastante para comportar diferentes manifestações lúdicas.

Segundo Salen e Zimmerman (2012), quando a interação lúdica ocorre, ela pode ser tão poderosa a ponto de mudar a estrutura rígida em que atua. Esse fenômeno é denominado como interação lúdica transformadora, o qual também é observado pelo filósofo James S. Hans: “O papel da interação lúdica não é trabalhar confortavelmente dentro de suas próprias estruturas, mas sim constantemente desenvolver suas próprias estruturas por meio da interação lúdica.” (HANS, 1981, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 5). Porém, é importante ressaltar que nem todos os jogos oferecem aos jogadores uma interação lúdica transformadora, pois isso também depende de fatores externos ao jogo, que é o contexto abrangente pelo metajogo.

Pensando na interação lúdica conforme a interpretação proposta por Salen e Zimmerman (2012) – um movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida – os autores apresentam duas possíveis relações entre a interação lúdica e os jogos: os jogos como um subconjunto da interação lúdica e a interação lúdica como um elemento dos jogos. No primeiro caso, os jogos constituem uma parte formalizada de todas as atividades consideradas como sendo jogar. Já na segunda colocação, a interação lúdica se revela como uma maneira de enquadrar o fenômeno complexo dos jogos. Apesar da diferença entre ambas as relações, nenhuma delas é mais correta que a outra. A primeira trata-se de uma distinção descritiva que insere os jogos como uma parte integrante das atividades lúdicas. A segunda sugere uma distinção conceitual que enquadra a interação lúdica como um aspecto importante nos jogos.

A interação lúdica pode se manifestar de inúmeras maneiras e todos os diferentes fenômenos de seu comportamento foram organizados em três categorias por Salen e Zimmerman (2012): Jogabilidade, Atividades lúdicas e Ser lúdico. Em Jogabilidade temos uma interação formalizada que ocorre quando os jogadores seguem as regras de um jogo para interagir ludicamente. Nas Atividades lúdicas, os jogadores assumem atividades de jogo que incluem não apenas os jogos, mas todos os comportamentos não relacionados a jogos em que os participantes estão interagindo ludicamente, tais como os animais brincando de correr ou um grupo de crianças brincando num balanço. O que geralmente distingue os jogos de outras formas de atividade lúdica é o fato de que eles têm um objetivo e um resultado quantificável, como, por exemplo, uma partida de dominó, em que o jogador vitorioso se destaca a partir de seu desempenho no jogo. A categoria Ser lúdico refere-se à condição de espírito lúdico transposta em uma ação, como quando apelidamos os amigos simplesmente pelo prazer da brincadeira. Cada uma destas classes é sucessivamente mais aberta e inclusiva, conforme ilustra a figura a seguir:



Figura 1 – Categorias da interação lúdica. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012).

Na esfera das Atividades lúdicas, sabemos que ela comporta inúmeras formas de interação lúdica, desde os jogos determinados por regras às atividades menos formais, como um grupo de crianças brincando de pega-pega. Porém, como organizá-las e entendê-las sob a ótica maior da interação lúdica? O antropólogo Roger Caillois (1962) propõe um modelo muito útil e ambicioso para a classificação das atividades lúdicas. Ele inicia com quatro categorias fundamentais: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

***Agôn*** refere-se às atividades lúdicas competitivas, como no xadrez, esportes e outras competições.

***Alea*** comporta as atividades lúdicas baseadas na chance, sorte ou aleatoriedade, como no lançamento de dados.

***Mimicry*** é o jogo de representação, do faz de conta e da simulação, incluindo o RPG (*Role Playing Game*) de mesa e outros exercícios de imaginação.

***Ilinx*** é quando brincamos com a sensação física de vertigem, como quando uma criança rodopia até cair.

Além destas quatro categorias fundamentais, ele agrega a sua classificação o par de conceitos *Paída*, que representa o jogo livre, e *Ludus*, que representa o jogo regulamentado, a fim de abranger os vários jogos presentes na sociedade civilizada. *Paída* refere-se ao poder primário de improvisação e alegria e *ludus* está associado ao gosto pela dificuldade gratuita. Assim, ele relaciona as quatro categorias fundamentais com os conceitos *paída* e *ludus* resultando na tabela a seguir:

Tabela 1 – Modelo de Caillois. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012).

	<b><i>Paída</i></b>	<b><i>Ludus</i></b>
<i>Agôn</i> (competição)	Atletismo não regulamentado (corrida e luta livre)	Boxe, bilhar, esgrima, jogo de dama, futebol, xadrez
<i>Alea</i> (chance ou sorte)	Parlendas e apostas	Brincadeiras infantis, roleta, loterias
<i>Mimicry</i> (simulação)	Iniciações, máscaras e disfarces infantis	Teatro, espetáculos em geral
<i>Ilinx</i> (vertigem)	Brincar de roda, ciranda, rodopiar, montar a cavalo, brincar de valsa	Esqui, alpinismo/montanhismo, corda bamba (circo)

O modelo de Caillois pode ser extremamente útil para identificar o tipo de experiência lúdica que um jogo fornece. Embora o autor classifique as atividades lúdicas por meio de distribuições não repetitivas nas seções de sua tabela, em muitos casos encontramos num único jogo elementos de várias categorias.

Um dos aspectos relevantes nos jogos que pode nos direcionar a experiências lúdicas poderosas se bem projetado é a mecânica básica. Segundo Salen e Zimmerman (2012, p. 38), uma mecânica básica “é a atividade de jogo essencial que os jogadores sempre desempenham em um jogo.”. Durante um jogo, a mecânica básica é repetida várias vezes para criar padrões de comportamento que resultam em experiências ao jogador. Podemos considerá-la como um mecanismo por onde os jogadores fazem escolhas cruciais e chegam a uma experiência de interação lúdica significativa. A partir da análise de Salen e Zimmerman (2012, p. 41), notamos que um jogo bem sucedido nesse aspecto é o *Breakout* para Atari 2600: “A mecânica básica de *Breakout* é simples e elegante; é

um dos segredos que torna a interação lúdica do jogo tão significativa.”. De fato, *Breakout* é um jogo muito simples. Nele, o jogador usa um controle de raquete para mover uma barra situada no inferior da tela para a direita e para a esquerda, tentando atingir uma “bola” que quica no cenário do jogo. Mas, apesar da simplicidade da sua mecânica básica, ela foi tão eficaz que atingiu o nível da experiência lúdica significativa em muitos jogadores. Um caso particular a ser destacado é o do *gamer* e escritor David Sudnow (1983, p. 93, tradução nossa), que relata na obra *Pilgrim in the Microworld* sua fervorosa experiência de jogar *Breakout* com uma sensibilidade e discernimento raramente encontrados na literatura sobre jogos.

Estou subindo com a jogada então, o volume ficou alto agora, enchendo a sala com blipes e eu estou colocando os ombros e a cabeça em ação, cantando uma música com esta sequencia de dez segundos... É uma melodia de dezesseis notas criadas pelos blipes quando a bola atinge a raquete, os tijolos e a parede lateral. Blipe, o serviço... blupe, o retorno... blapeblipe... um rebote rápido a partir do tijolo na parede lateral para baixo... blupe, o próximo retorno depois da batida, e depois para cima, para baixo, e então na lateral para baixo e para cima. Deixe-se levar pela melodia que toca, leve a mão suavemente de um ponto ao outro, passeie com a bola por todos os cinco lugares.<sup>1</sup>

Em suma, analisar um jogo nos remete a investigar o potencial da experiência lúdica proporcionada ao jogador, independente de como se analisa a interação lúdica no jogo: o jogo como um subconjunto da interação lúdica ou a interação lúdica como um elemento do jogo. O importante é atingir altos níveis de imersão ao estruturar a interação lúdica em um jogo.

---

<sup>1</sup> I'm rising up with the shot then, the volume turned up high now, filling the room with bleeps, and I'm putting the shoulders and head into the action, singing a song with this ten-second sequence. I'll make up for the lack of heft in this knob by enveloping the friction-less calibrations in an encompassing style of undulating. Hum the sixteen-note melody created by the bleeps when the ball hits paddle, bricks, and side wall. Bleep, the serve ... bloop, the return ... blapbleep ... a quick brick bounce off the side wall back down to . . . bloop, the next return after the beat, and then up, down, off the side back up, bleep, back down, up-down, off the side, down up. Throw yourself into the unfolding melody, carry the hand smoothly from one point to the next, ride with the ball through the whole five places.

### 3.2 JOGOS COMO EXPERIÊNCIA DO PRAZER

O prazer é, talvez, a experiência mais intrínseca dos jogos. Desde a emoção visceral de um jogo mata-mata online até o som de satisfação de uma pedra de Go no tabuleiro de madeira, os jogos proporcionam uma abundante variedade de prazeres. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 52).

Como sugere o título, o foco aqui é investigar a relação entre o prazer com o objeto central da pesquisa, os jogos. Para tal, recorreremos à outra área de investigação – psicologia – para trazer uma concepção de prazer. A citação que inicia este subcapítulo nos remete ao principal motivo pela abordagem deste tema: o prazer como, talvez, a experiência mais intrínseca nos jogos. Quando jogamos, buscamos e nos deparamos com uma infinidade de sensações e sentimentos, e o prazer engloba um grande conjunto destes. Apesar de ser difícil definir, temos o prazer como um sentimento fundamental e que as pessoas desejam experimentar. Jogar, dentre as diversas finalidades, é também uma forma de obtenção de prazer.

Entretanto, há outras razões que nos levam ao jogo e, dentre elas, há a motivação do jogo por si próprio, conceito conhecido como autotélico. Segundo Salen e Zimmerman (2012), este termo foi utilizado pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, que em seu livro *Flow* explica:

O termo ‘autotélico’ deriva de duas palavras gregas, auto significando próprio e telos significando objetivo. Trata-se de uma atividade independente que não é feita com expectativa de algum benefício futuro, mas simplesmente porque o próprio fazer é a recompensa. (CSIKSZENTMIHALYI, 1991, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 67).

É fato que os jogos são buscados também por sua própria estimulação intrínseca, em que o jogo por si só é autossuficiente. Segundo Salen e Zimmerman (2012), quando uma experiência é autotélica, é a participação na atividade que conta. Assim, quando postulado como autotélico, parte do incentivo de se jogar um jogo é simplesmente jogar, e muitas vezes, o principal motivador.

Assim como experimentamos uma infinidade de prazeres nos jogos, podemos também nos deparar com experiências desprazerosas. Segundo Freud (1920), o prazer e o desprazer estão relacionados à quantidade de excitação presente na mente. O princípio do prazer, conceito introduzido pelo autor, domina os processos inconscientes do sujeito, parte do que Freud denomina aparelho psíquico. No funcionamento do aparelho psíquico, há uma busca pelas experiências que causam prazer e uma evitação daquelas que resultam em desprazer. Portanto, a concepção de prazer, a partir do conceito freudiano “o princípio do prazer”, nos permite inferir que a experiência de jogar se constitui como fonte de prazer, que se atualiza na repetição do ato de jogar, hipótese que pode ser tomada para compreendermos a compulsão por jogos.

Para o *designer* de jogos Hal Barwood (BARWOOD, 2000, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012), todas as sensações provenientes dos jogos podem ser expressas pelo termo “diversão”. No entanto, nem sempre os jogos são divertidos, pois eles podem excitar nossa mente em diferentes níveis, proporcionando prazer ou desprazer, dependendo da intensidade. Marc LeBlanc (LEBLANC, 2000, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012), também *designer* de jogos, a fim de tentar criar uma estrutura para classificar o prazer nos jogos, criou sua própria tipologia. Nela, ele lista oito categorias que descrevem os tipos de prazeres vivenciados num jogo.

1. Sensação. *Jogo como prazer dos sentidos.*
2. Fantasia. *Jogo como faz-de-conta.*
3. Narrativa. *Jogo como drama.*
4. Desafio. *Jogo como corrida de obstáculos.*
5. Companheirismo. *Jogo como estrutura social.*
6. Descoberta. *Jogo como um território desconhecido.*
7. Expressão. *Jogo como autodescoberta.*
8. Submissão. *Jogo como masoquismo.*

Note que “masoquismo” se refere ao prazer mais geral de submissão a um sistema formal, sem conotação sexual. É possível enxergar também que algumas categorias parecem ser ambíguas devido à equivalência entre algumas palavras, como por exemplo, o item Fantasia e Narrativa. Mas, como defende Salen e

Zimmerman (2012), classificar oficialmente o prazer de um jogo dessa forma seria uma tarefa altamente subjetiva. Apesar disso, a tipologia de LeBlanc é capaz de identificar muitos dos prazeres propiciados pelos jogos, motivo pelo qual é considerada pertinente nesta pesquisa.

Semelhante à tipologia de LeBlanc, o psicólogo Michael J. Apter (APTER, 1991, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012) aborda em seu ensaio “*A Structural-Phenomenology of Play*” um modelo no qual podemos considerar o prazer nos jogos com foco na excitação cognitiva que um jogo fornece.

1. Exposição para despertar o estímulo.
2. Ficção e narrativa.
3. Desafio.
4. Exploração.
5. Negativismo.
6. Sinergia cognitiva.
7. Enfrentar o perigo.

Apter reconhece que sua classificação é apenas uma lista parcial dos estímulos cognitivos e que, provavelmente, há sobreposições entre os termos. Mas, independente disto, encontramos aqui outra tipologia do prazer proporcionado pelos jogos com uma perspectiva singular: a cognição, uma vez que o modelo foi embasado na excitação cognitiva que um jogo pode fornecer.

Além do método de listar categorias, há outro tipo de abordagem que também abrange a variedade de prazeres vivenciados num jogo. Proposto pelo psicólogo Csikszentmihalyi (1990), o conceito chamado estado de fluxo abordado em seu livro *Flow: The Psychology of Optimal Experience* é capaz de exprimir substancialmente a experiência profunda que um jogo pode proporcionar. Enquanto jogamos, podemos experimentar um prazer esmagador capaz de imergir-nos num estado de fluxo, tal como a escritora J. C. Herz escreve sobre os jogos arcades clássicos:

Apenas a emoção, o apelo ao instinto de sobrevivência no videogame – você está utilizando o instinto humano mais poderoso. Sobrevivência. Lutar ou fugir. Isso é tão intenso que, em alguns

aspectos, torna-se intenso demais. As pessoas realmente viviam os jogos. Sonhavam os jogos. (HERZ, 1997, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 79).

Mas, o que significa o estado de fluxo? Salen e Zimmerman (2012) entendem o fluxo como um sentimento de estar no controle de nossas ações e dominar nosso próprio destino. Em suma, o fluxo é uma sensação de realização profunda e intensa, capaz de elevar uma pessoa num estado de plena felicidade, resultando assim, na amplificação da percepção de si mesma. A fim de descrever as condições que tornam o fluxo possível, Csikszentmihalyi lista os oito componentes do fluxo:

Em primeiro lugar, a experiência geralmente ocorre quando deparamos com as tarefas que temos chance de concluir. Em segundo lugar, temos de ser capazes de nos concentrar no que estamos fazendo. Terceiro e quarto, a concentração normalmente é possível porque a tarefa empreendida tem objetivos claros e fornece um *feedback* imediato. Quinto, atua com um envolvimento profundo, mas sem esforço, que remove da consciência as preocupações e as frustrações da vida cotidiana. Sexto, as experiências agradáveis permitem que as pessoas tenham uma sensação de controle sobre suas ações. Sétimo, a preocupação com o eu desaparece, mas, paradoxalmente, o sentimento do eu surge mais forte depois da experiência do fluxo acabar. Por fim, o sentimento da duração do tempo é alterado; as horas passam como minutos e os minutos podem estender-se como horas. (CSIKSZENTMIHALYI, 1991, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 49, *itálico do autor*).

Ao analisar tais componentes, é possível enxergar claramente uma íntima conexão com os jogos. Sequer um deles não está relacionado, mesmo que indiretamente, ao universo dos jogos. Isso não significa que o estado de fluxo é restrito aos jogos ou que todo jogo nos imerge em um estado de fluxo. Mas, como aponta Salen e Zimmerman (2012, p. 60), isso significa que “os jogos são um dos melhores tipos de atividade para produzir o fluxo.”. As regras, objetivos, *feedback*, resultado incerto e outras qualidades dos jogos os tornam um terreno fértil para o florescimento de uma experiência de fluxo. Apesar desta “experiência ótima” ser

raramente alcançada, o conceito acaba tornando-se também um modo de entender o prazer que leva os jogadores a um jogo e os mantém nele. Para melhor visualização, Salen e Zimmerman propõem outra forma de organizar os componentes do fluxo agrupados em duas categorias: pré-requisitos e efeitos, conforme a tabela a seguir:

Tabela 2 – Componentes do fluxo. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012).

<b>Componentes do Fluxo</b>	
Pré-requisitos	Efeitos
uma atividade desafiadora	a fusão da ação e da consciência
objetivos claros	Concentração
<i>feedback</i> claro	a perda da autoconsciência
o paradoxo de ter controle em uma situação incerta	a transformação do tempo

Embora Csikszentmihalyi não os organize dessa maneira, analisando-os a partir da tabela fica mais fácil entender quais as condições possibilitam o fluxo em paralelo às características resultantes da atividade de fluxo em si.

Sob o prisma dos jogos, vimos que o prazer, em suas diversas formas de atuação, é inerente aos jogos e uma alternativa relevante para entender a sua abrangência. Mas, ainda nos resta estudar sobre como a estrutura formal de um jogo pode nos levar a uma experiência de interação lúdica prazerosa. Portanto, prosseguiremos o estudo com foco neste processo: o potencial da estrutura do jogo como propiciadora de prazer.

Para vivenciar as inúmeras sensações provenientes do jogo, deve-se inicialmente começá-lo. Parece uma afirmação óbvia e irrelevante, mas esse processo será um dos fatores responsáveis por manter o jogador em atividade. A partir do momento que o *start* é acionado, o jogador imerge no círculo mágico. Essa esfera tornará possível a interação com a estrutura formal do jogo onde o jogador tende a adotar comportamentos artificiais para se adaptar. O círculo mágico permanece ativo até o fim do jogo. Após o término, o círculo se dissolve e o jogador retorna ao mundo ordinário. Tão importante quanto seduzir o jogador a entrar no círculo mágico, é fazê-lo permanecer nele. Salen e Zimmerman (2012, p. 55)

chamam essa prática de dupla sedução e mostram que este processo não é tão simples quanto aparenta:

Os jogos normalmente exigem uma preparação formal: encontrar jogadores, ler as regras, abrir um arquivo de jogo salvo, embaralhar as cartas, prepara o tabuleiro e assim por diante. Os jogadores têm de aprender o sistema, entrar 'oficialmente' no jogo e começar a jogar. Este é um verdadeiro obstáculo para os jogadores: eles devem atender ao conjunto inicial de tarefas que se encontram na beira do círculo mágico; devem executar corretamente os rituais de entrada.

Embora haja uma dificuldade para tornar a dupla sedução efetiva, a imersão no círculo mágico é a única passagem que permite ao jogador experimentar os diversos prazeres de um jogo. Em se tratando do círculo mágico, o *designer* de jogos Vicente M. Mastrocola propõe uma materialização visual sobre o conceito com base nos frutos de Huizinga, um dos nomes mais importante no estudo sobre os jogos. Para Huizinga (1955, p. 16), “dentro do círculo mágico, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Tornamo-nos diferentes e fazemos coisas diferentes.”. Na representação gráfica de Mastrocola, percebe-se inicialmente uma relação entre o universo lúdico e a vida cotidiana, onde o círculo mágico transcende o nível do entretenimento para tornar-se um ambiente de aprendizado.

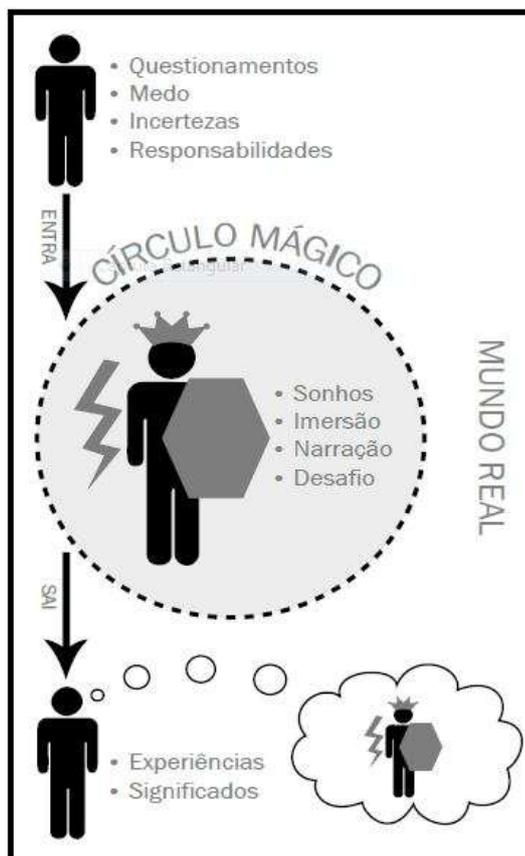


Figura 2 – Representação gráfica do círculo mágico. (MASTROCOLA, 2012).

O segundo item da dupla sedução prescreve que os jogadores devem ser continuamente seduzidos a permanecer no círculo mágico. É neste momento que as regras atuam como mantenedoras da experiência do prazer. Parece estranho afirmar que a estrutura formal de um jogo assuma essa função, visto que as regras limitam o comportamento do jogador, mas segundo Vygotsky, os jogadores se submetem as regras para maximizar o prazer, e não restringi-lo: “Observar as regras da estrutura do jogo promete muito mais prazer com o jogo do que a satisfação de um impulso imediato.” (VYGOTSKY, 1976, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 548).

Em suma, pode-se dizer que as regras originam a estrutura do prazer tornando-se um elo entre as qualidades formais e experienciais de um jogo. Em seguida, especificaremos os principais componentes da estrutura formal do jogo intimamente ligados ao prazer, abordando detalhes de cada uma delas. Posteriormente, abordaremos um item que já foi estudado no subcapítulo *Jogos como experiência lúdica*, mas que também exerce influência na experiência de prazer originada pelo jogo: a mecânica básica. Conforme vimos, a principal função

desse componente é criar padrões de comportamento através da ação do jogador. Sendo assim, observamos que o jogador se envolve repetidamente com o mesmo tipo de interatividade em grande parte do jogo. Portanto, dada a mesma ação repetitiva do jogo, parte do prazer que o sustenta é a habilidade do jogador em lidar com a mecânica básica. Mas, para perpetuar o prazer ao longo do tempo, a ação repetida da mecânica básica deve incorporar um importante conceito abordado na obra Regras do Jogo como “igual, mas diferente”:

Um jogador começa sua jornada através do espaço de possibilidades sempre no mesmo lugar: o início do jogo. Mas o caminho experiencial que um jogador segue através do espaço varia a cada vez que o jogo é jogado. Cada ação do jogo será única, mesmo que as regras do jogo, a sua estrutura formal, permaneçam fixas. Essa qualidade dos jogos, de que um jogo oferece a mesma estrutura consistente sempre, mas uma experiência e resultado diferentes cada vez que é jogado, é um poderoso motor que sustenta e incentiva o jogo. Referimo-nos a esse conceito com o termo abreviado “igual, mas diferente”. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 62).

Outro objeto da estrutura formal do jogo que se destaca no âmbito do prazer são os objetivos. O objetivo em si é, muitas vezes, o elemento mais significativo que conduz o prazer de um jogador. Segundo Salen e Zimmerman (2012, p. 64), o objetivo é a razão ostensiva para jogar, mas ele nunca é alcançado facilmente; em vez disso: “é o obscuro objeto do desejo, a cenoura fora de alcance, empurrando os jogadores para frente através dos prazeres variados do jogo”. Além disso, o objetivo atua como uma bússola que direciona o jogador ao longo do eixo definido pelo início e pelo fim, permitindo que ele saiba se está progredindo ou declinando no jogo. Mas, apesar de sua grande importância, o objetivo em si como uma construção formal não é a questão principal. Devido ao seu caráter artificial, o objetivo é importante somente à medida que serve para moldar a experiência de um jogador. Ele é apenas uma condição inventada que os jogadores acatam como sua meta final.

Então, considerando que o nível macro do prazer de um jogo é a busca do objetivo pelo jogador e que o nível micro é a interação do jogador com a mecânica básica, o que une estes dois níveis de interação lúdica? São os objetivos de curto

prazo, cuja função é atuar como proporcionador de prazer através do incentivo aos jogadores a elaborarem planos para alcançá-los, bem como atingí-los. Para Salen e Zimmerman (2012, p. 65, *itálico do autor*):

Na paisagem de um jogo definido pelo espaço de possibilidades, os objetivos de curto prazo são faróis de navegação que ajudam a orientar os jogadores através de duas funções experienciais relacionadas. Primeiro, os jogadores usam objetivos de curto prazo para fazer planos. Os objetivos de curto prazo permitem que os jogadores planejem com antecedência, sondando as ações futuras, gerando hipóteses sobre como deveriam jogar o jogo. (*Eu estou jogando Risk. O que acontece se eu focar em conquistar a América do Sul na próxima vez?*) Em segundo lugar, os objetivos de curto prazo são fontes de satisfação para os jogadores. Uma coisa é assumir um objetivo de curto prazo, mas outra coisa é realmente atingi-lo. (*Consegui! Agora, terei reforços de bônus para controlar todo um continente.*).

A chave para alcançar o prazer nos jogos é a interação lúdica significativa, mas o único caminho para tal são as escolhas do jogador. Salen e Zimmerman (2012) estruturam a escolha por dois componentes principais: a ação que o jogador toma e o resultado dessa ação. Assim, notamos que a abordagem da mecânica básica, os objetivos e os objetivos de curto prazo focaram apenas na metade da equação, a atividade real que o jogador exerce. E quanto à outra metade, o resultado?

Uma forma de abordar esse aspecto é considerar que, a partir da escolha do jogador, o jogo resultará em recompensa ou punição, objetos da estrutura formal do jogo de grande valia na experiência do prazer, uma vez que eles atuaram diretamente sobre o nível de excitação na mente do jogador. Há na psicologia um ramo que abrange a relação entre escolha, ação recompensa e punição. Trata-se da teoria comportamental, onde o objeto de estudo é o comportamento observável cujo foco reside na maneira como a interação com um ambiente molda o comportamento. Os primeiros defensores da teoria comportamental foram Ivan Pavlov e John B. Watson. A partir de experimentos realizados em sua maioria com cães, ambos desenvolveram o conceito do condicionamento clássico, no qual as respostas

reflexas inatas são associadas a um novo estímulo. Com base na pesquisa de Watson e Pavlov, o psicólogo B. F. Skinner aprimorou o tema rejeitando a ênfase exclusiva sobre os reflexos e o condicionamento natural. Dessa maneira, ele teorizou sobre o comportamento operante, onde as pessoas aprendem a se comportar de maneira singular porque certo tipo de comportamento foi recompensado no passado. Em linhas gerais, a teoria comportamental aborda três características: os reforços positivos (uma recompensa positiva), os reforços negativos (uma recompensa que elimina algo desagradável) e as punições (a adição de algo desagradável). Nos jogos, o comportamento do jogador também é moldado através de recompensas e punições. Por exemplo, um reforço positivo poderia envolver o benefício de uma vida extra; um reforço negativo pode ser eliminar uma doença; uma punição poderia ser remover pontos do jogador. Independente do tipo de reforço ou punição, o condicionamento operante tem o poder de estimular ou desestimular certas atitudes do jogador, ou seja, ele afeta diretamente a motivação geral que o mantém em atividade. Além de moldar as ações do jogador, os reforços são importantes para criar e perpetuar a experiência prazerosa propiciada pelo jogo, através de bonificações, como uma forma de premiação, e de punições, como uma forma de aprendizagem, desde que sejam utilizados em situações adequadas e distribuídos com equilíbrio ao longo do jogo.

Semelhante à questão dos reforços, o desafio proporcionado pelos jogos também está intimamente ligado à experiência do prazer significativo e, para estudá-lo sob a ótica do prazer, nos voltaremos novamente sobre a questão do fluxo. Segundo Schell (2011, p. 119),

Seres humanos adoram um desafio. Mas ele deve ser um desafio que achamos que podemos alcançá-lo. Se começarmos a pensar que não conseguiremos alcançá-lo, nós nos sentimos frustrados e nossa mente começa a procurar uma atividade que possa ser recompensadora. Por outro lado, se o desafio for muito fácil, nós nos sentimos entediados e, novamente, nossa mente começa procurar atividades mais recompensadoras.

Assim, o desafio proporcionado por uma atividade de fluxo deve ser gerenciado para que permaneça na linha tênue entre o tédio e a ansiedade.

Csikszentmihalyi (1990) chama essa margem de canal de fluxo, representada pelo gráfico a seguir:

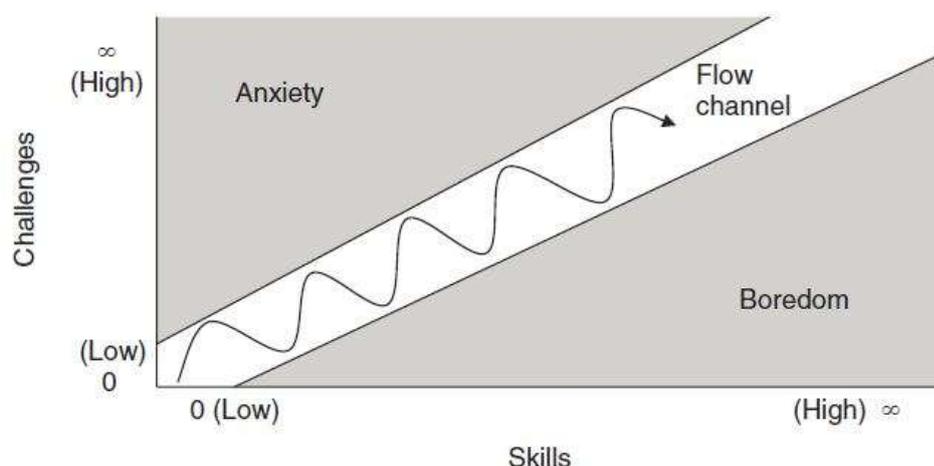


Figura 3 – Gráfico do canal de fluxo. (SCHELL, 2011).

Analisando o gráfico acima, percebemos que, inevitavelmente, a zona de fluxo estará cercada pelo tédio e ansiedade. Se o jogador permanecer por um longo período em uma dessas áreas, gradualmente ele se afastará da experiência do prazer significativo. Entretanto, é natural que o jogador experimente essas sensações ao longo do jogo. A questão é por quanto tempo ele permanecerá nessas áreas. Schell (2011) chama esse ciclo de “tensão e relaxamento” e afirma que ele parece ser inerente ao prazer humano. Se houver muita tensão, ficaremos esgotados; se houver muito relaxamento, ficaremos entediados. Quando oscilamos entre os dois, experimentamos empolgação e relaxamento, e essa oscilação também fornece o prazer da variedade e o prazer da antecipação. Segundo Salen e Zimmerman (2012, p. 72), os melhores jogos conseguem dimensionar seu desafio para o jogador. “Idealmente, os jogos são simples de aprender, mas difíceis de dominar, oferecendo um grau adequado de desafio para os jogadores iniciantes e avançados”. Portanto, ao analisar as duas armadilhas intrínsecas à maioria dos jogos – o tédio e a ansiedade – temos uma forma extremamente útil de pensar sobre uma experiência de jogo e, a partir dessas reflexões, expandir o nosso entendimento sobre como os desafios podem oferecer uma experiência de prazer significativo num jogo.

Nas linhas acima, vimos que a experiência de prazer ou desprazer projetada em um jogo, têm suas raízes na estrutura formal do jogo somado aos fatores

oriundos do mundo ordinário. É a partir da imersão no círculo mágico, que se dá somente pelo início do jogo, que o jogador está apto a lidar com todos os objetos da estrutura formal do jogo: a mecânica básica, os objetivos, os objetivos de curto prazo, os reforços (recompensas e punições), o desafio e dentre outros. Se a interação com esses elementos for bem sucedida, o jogador permanecerá imerso no círculo mágico até que o jogo termine e o círculo se dissolva naturalmente. Assim, ao se desligar do jogo, é provável que o jogador guarde boas lembranças resultante de uma experiência de prazer. Tais lembranças podem ser tão agradáveis a ponto de estimular o jogador a jogar novamente e restaurar o ciclo. Entretanto, se o processo de vivência da estrutura formal do jogo for mal sucedido, o círculo mágico se quebrará de imediato, antes que o jogo encerre naturalmente. Dessa maneira, a imersão do jogador não resultará em uma experiência de prazer, pois o ciclo foi interrompido forçosamente. As lembranças do jogo, em sua maioria, podem ser desagradáveis e não atuarão como estimuladoras do reinício do processo. Portanto, percebemos que projetar um jogo com potencial para uma experiência de interação lúdica prazerosa não é tarefa simples e, imprescindivelmente, exige um profundo conhecimento dos fatores extrínsecos ao jogo.

### 3.3 JOGOS COMO EXPERIÊNCIA SOCIAL

Estamos começando a criar uma comunidade de jogos – não uma comunidade eterna com um código fixo, mas uma comunidade temporária com um código que criamos à medida que avançamos, uma comunidade que podemos continuar a criar em qualquer lugar, sempre que encontramos as pessoas que querem criá-la conosco. (DEKOVEN, 1976, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 41-42).

Nas últimas décadas, com a ênfase na produção de jogos digitais para apenas um jogador, observamos um tipo de anomalia na milenar história dos jogos. Ao longo dos séculos, os jogos têm sido valorizados como experiências sociais, como uma forma de as pessoas interagirem ludicamente, embora haja exceções notáveis, tais como os jogos de paciência. O fato de que os jogos digitais estão começando a favorecer as experiências multijogadores não é uma tendência nova, estamos apenas observando os jogos retornando às suas raízes como interação lúdica social. Quando estruturamos um jogo como interação lúdica social, entendemos que as relações dos elementos do sistema do jogo são consideradas como relações sociais.

A palavra “social” refere-se amplamente à interação do jogador e, segundo Salen e Zimmerman (2012), ocorre em dois níveis. O primeiro nível de interação social é um produto do sistema formal de um jogo que se passa dentro do círculo mágico. Visto que essas interações surgem das regras do jogo, os autores classificam-nas como derivadas internamente. O segundo nível de interação social são os papéis sociais trazidos para o jogo e externo a ele, como as amizades preexistentes e as rivalidades que afetam as escolhas estratégicas no jogo, sendo assim uma interação social derivada externamente. Independente do nível de interação, as relações sociais entre os jogadores são mutáveis e, a cada ação tomada no jogo, os papéis sociais mudam. Ambos os níveis de interação têm forte conexão entre si e, por essa razão, não podemos considerar a interação lúdica social sem desviar um pouco para a esfera da cultura. Dessa maneira, observa-se

nos jogos como interação lúdica social um caráter etnográfico<sup>2</sup> e compreendê-los requer observação cautelosa.

Do ponto de vista da interação lúdica social, quando um jogador entra no sistema do jogo ele recebe um papel para representar. Isso não significa que ele torna-se um personagem da história, pelo contrário, entende-se que ele assume um papel na rede social de um jogo. Há uma grande variedade de papéis que os jogadores podem assumir, desde arqui-inimigo até líder de equipe, e eles variam conforme a progressão no jogo. Salen e Zimmerman (2012, p. 184) entendem que essa metamorfose constante destacam os jogos como complexos sistemas emergentes, visto que eles se redefinem conforme a interação do jogador com as regras: “As relações entre os objetos no sistema – entre os jogadores – estão em um estado de constante redefinição”. Na tabela abaixo, Brian Sutton-Smith apresenta uma lista dos possíveis papéis sociais representados num jogo.

Tabela 3 – Papéis da interação lúdica social. (SUTTON-SMITH; HERRON, 1971, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 304).

<b>Papel do ator</b>	<b>Motivo do jogo</b>	<b>Papel do contra ator</b>
Alcançar	Corrida	Ficar à frente
Agarrar, atacar, pegar	Caça	Distanciar, desviar ou iludir
Superar uma barreira, entrar em uma área vigiada, dominar uma defesa; ferir psicologicamente ou de outro modo	Ataque	Defender uma área ou uma pessoa, afastar, estar em guarda
Pegar uma pessoa, símbolo	Captura	Evitar ser pego
Provocar, zombar, seduzir; confundir ou atacar sem sucesso	Assédio	Perceber, mover-se de repente e punir um invasor, esperar a oportunidade
Encontrar por acaso ou pista (objeto, pessoa)	Procura	Esconder, cobrir-se ou enganar, fingir
Libertar um preso; ser o salvador	Resgate	Ser carcereiro, proteger da fuga
Tentar outra ação proibida	Sedução	Resistir, ter autocontrole

<sup>2</sup> Estudo e a descrição dos povos, sua língua, raça, religião, etc.

Cada um dos papéis que Sutton-Smith identifica representa interações sociais derivadas internamente. A categoria “Motivo do jogo” é uma abstração da mecânica básica do jogo. Cada “motivo” se refere a um tipo geral de interação entre os jogadores. Com a oposição de um ator e um contra ator, chama-se atenção para a qualidade do conflito intrínseco aos jogos, sendo que ambos os papéis são igualmente importantes na construção da experiência do jogo.

O modelo de Sutton-Smith é bastante útil na compreensão do jogo como uma função dos papéis do jogador e serve como uma perspectiva para a análise da interação lúdica social em um jogo. Entretanto, apesar de ser bastante extenso, sabemos que esse modelo não é completo. O designer de Multi-User Dungeon (MUD) Richard Bartle (1996) propôs no ensaio “*Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*” outra tipologia dos papéis da interação lúdica social.

Em oposição ao modelo de Sutton-Smith, os papéis de Bartle são derivados externamente. Bartle acha que nos MUDs existem quatro tipos de papéis: Pontuadores, Exploradores, Socializadores e Assassinos. Ele admite que jogadores individuais possam assumir papéis híbridos, embora acredite que geralmente um é dominante. Em sua tipologia, cada papel mencionado é associado a um naipe de cartas.

Os jogadores identificados pelo naipe de ouros são genuinamente os mais competitivos. Eles visam à ascensão na escala dos jogadores com as melhores pontuações, e suas ações no jogo são tomadas a partir desse objetivo. Em suma, Bartle (1996) diz que: “Os pontuadores [ouros] veem o acúmulo de pontos e o aumento nos níveis como seu principal objetivo, e tudo é basicamente subordinado a isso”.

O naipe de espadas denomina os jogadores curiosos, que buscam investigar diversos caminhos no jogo durante o cumprimento de uma missão. Eles desdobram os mapas do jogo com muita precisão, auxiliando também na detecção de possíveis *bugs*. Bartle (1996) os caracteriza como “exploradores” e afirma que: “Os exploradores [espadas] gostam de fazer o jogo expor suas maquinações interna para eles”.

Há também os jogadores que se interessam principalmente nas relações sociais que o jogo pode proporcionar. Eles são designados pelo naipe de copas na tipologia de Bartle e buscam no jogo conhecer outros jogadores para estabelecer relações afetivas e duradouras. Bartle (1996) os caracteriza como “socializadores” e

diz que: “Os socializadores [copas] estão interessados nas pessoas e no que elas têm a dizer. O jogo é um mero pano de fundo, um terreno comum onde as coisas acontecem para os jogadores”.

Em contrapartida, existem os jogadores que apenas se divertem ao prejudicar as personagens do jogo, pois suas ações catastróficas atingem indiretamente uma pessoa real, preocupada com a manutenção de seu avatar. Segundo Bartle (1996), eles são os “assassinos”, identificados pelo naipe de paus: “Os assassinos [paus] se divertem impondo-se aos outros. Os assassinos atacam os outros jogadores com a intenção de matar seus personagens”.

Além disso, Bartle propõe um gráfico que ilustra a ação (agir / interagir) dos tipos de jogadores sobre os objetos do jogo (jogadores / mundo):

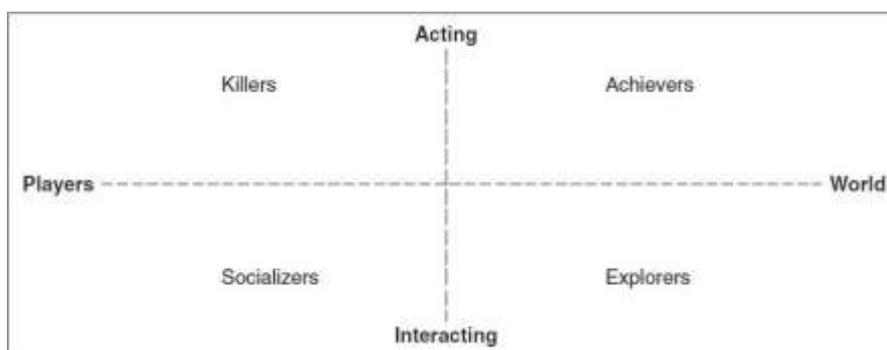


Figura 4 – Gráfico de Bartle. (SCHELL, 2011).

Analisando o gráfico acima, entendemos que os Realizadores estão interessados em agir sobre o mundo, os Exploradores estão interessados em interagir com o mundo, os Socializadores estão interessados em interagir com os jogadores e os Matadores estão interessados em agir sobre os jogadores.

Independente do papel adotado pelo jogador, a interação depende em grande parte do tipo de identidade social que o jogador assume no jogo. Cada tipo de papel ganha sua identidade por meio da negociação da estrutura social da comunidade de jogo maior. Uma diferença básica entre ambos os modelos apresentados anteriormente – Sutton-Smith e Bartle – é que Bartle está vendo menos a mecânica básica social do jogo e mais os papéis sociais de nível mais alto que os jogadores podem assumir, enquanto Sutton-Smith fazia o contrário.

No contexto da interação lúdica social, há um fenômeno que promove a formação de grupos de jogadores conhecido como comunidades de jogos. Uma

comunidade de jogos é um grupo de jogadores envolvidos no espaço de um jogo individual ou através de uma série de jogos. De acordo com Salen e Zimmerman (2012, p. 190), “uma comunidade de jogos é uma função das regras do jogo, das personalidades dos jogadores, das interações entre os jogadores e do contexto social maior no qual o jogo acontece”. Tais comunidades emergem do jogo e, muitas vezes, são como uma conversa onde a comunicação em si é improvisada para criar o contexto da conversação.

Em se tratando do jogo e da comunidade de jogos, observamos uma relação paradoxal. Em certo sentido, a comunidade de jogos é uma propriedade emergente do sistema de jogo. Concomitantemente, um jogo não se estende após seu término e é dependente da comunidade de jogos para seu sustento. Ou seja, um simplesmente não existiria sem o outro. Dessa relação paradoxal, surgem dois conceitos que nos auxiliam no entendimento desse paradoxo: uma comunidade de jogos limitada e não limitada. Uma comunidade de jogos limitada caracteriza-se como um sistema fechado que surge da interação lúdica social e que permanece ativa apenas em um jogo individual. Quando consideramos que um grupo de jogadores estende essa experiência por meio de vários jogos ou várias sessões do jogo, Salen e Zimmerman (2012) classificam-na como uma comunidade de jogos não limitada.

Na comunidade de jogos limitada, a comunidade desaparece quando o jogo encerra. Ela pode ser vista como um sinônimo de jogo individual onde as regras exercem grande influência sobre a comunidade de jogo. Em outras palavras, uma comunidade de jogo limitada é mais artificial do que uma não limitada, pois há menos contato com os contextos exteriores ao círculo mágico. Esse contrato social de artifício afeta o significado das relações sociais dentro do contexto limitado do jogo.

Ao considerarmos uma comunidade de jogo limitada, o comportamento no jogo não é inteiramente restrito a vida externa a ele. Embora haja muita interação entre as regras do jogo e as regras sociais, segundo Salen e Zimmerman (2012, p. 192), “as comunidades de jogos limitadas criadas existem em um espaço artificial marcado de alguma maneira a partir da sociedade em geral.”. Dessa maneira privativa de uma comunidade de jogo limitada, resulta-se uma espécie de contrato social. Esse contrato é constituído por normas que determinam como os jogadores devem interagir. Manter o contrato até o fim de um jogo exige que os jogadores

mantenham a integridade do círculo mágico. Portanto, esse compromisso com um conjunto compartilhado de comportamentos e valores é uma estrutura social para entender o que significa entrar no círculo mágico.

Considerando os aspectos interpessoais do contrato social de um jogo, DeKoven (1978) estudou sobre dois deles em *The Well-Played Game*: segurança e confiança. Esses dois elementos que compõem o contrato social de um jogo sugerem que os jogadores devem se sentir seguros e confiantes para entrar no espaço social de um jogo. Na sequência abaixo, Salen e Zimmerman (2012, p. 193, grifo do autor) descrevem ambos os elementos:

**Segurança:** Quanto mais seguros nos sentimos no jogo que estamos jogando, mais dispostos estamos a jogar. Mas, para essa experiência de segurança, não podemos confiar apenas no jogo. Também devemos ser capazes de acreditar que estamos seguros uns com os outros.

**Confiança:** Precisamos de alguma garantia, em algum lugar, de que não importa o que aconteça em nossa busca do jogo bem jogado, não estaremos arriscando mais do que estamos dispostos a arriscar. Mesmo que eu esteja ciente de que poderia morrer em consequência de tentar escalar essa montanha com você, posso aceitar isso como parte do jogo. Por outro lado, quando descubro que você está cortando minha corda para que possa chegar ao topo primeiro, fico muito menos disposto a jogar.

Segurança e confiança são muito mais uma função das relações e das atitudes do jogador do que algo que um jogo garante e, mais uma vez, temos um paradoxo. O jogo em si, é um espaço social artificial em que os jogadores entram, mas o sentimento de confiança também presente no jogo é adquirido no mundo externo a ele, no reino valores sociais e culturais compartilhados. Então, o que une os valores do jogo e os valores do mundo real? São as regras implícitas de um jogo.

Conforme Salen e Zimmerman (2012), as regras implícitas de um jogo definem os comportamentos apropriados no jogo. Elas são o elo da relação paradoxal entre o espaço artificial do jogo e o contexto social no qual o jogo é disputado. Considerando a importância das regras implícitas na interação lúdica

social, surgem perguntas. Por meio de qual processo as regras implícitas passam a existir? Como os jogadores conhecem essas regras? Como elas afetam o jogo? Para obter respostas, recorreremos a uma adaptação, elaborado por Salen e Zimmerman (2012, p. 194), em que os autores parafraseiam as formulações mais complexas do experimento de Piaget, na obra *O juízo moral na criança*, que descreve as fases distintas pelas quais as crianças se desenvolvem enquanto aprendem as regras do jogo das bolinhas de gude:

Durante a primeira fase, começando por volta de 5 anos de idade, a criança ainda não entende que existem regras fixas para o jogo. As crianças nessa idade jogarão um jogo de bolinhas de gude de forma improvisada, tendo uma vaga noção das regras, mas ainda não entendendo a ideia das regras fixas.

Na segunda fase, entre 8 e 10, a criança passa a saber que existem regras e verá essas regras com uma reverência quase religiosa. As regras são sentidas como tendo sua própria autoridade implícita, que não pode ser questionada.

A terceira e última fase começa geralmente após os 10 anos. Aqui, a criança começa a perceber que as regras de um jogo são dependentes de um contrato social e podem ser mudadas se todos os jogadores concordarem em fazê-lo. Essa fase final é, essencialmente, como os adultos veem as regras do jogo.

Nosso foco reside na transição para a terceira e última fase, quando as crianças começam a ver as regras como resultado de uma decisão livre alcançada por meio de um consentimento mútuo e respeitoso. Neste momento em que a criança adquire consciência das regras de um jogo, ela também desenvolve uma compreensão do contrato social de um jogo. Assim como os adultos, nessa fase de desenvolvimento as crianças são capazes de vislumbrar as regras como estruturas que descrevem como os jogadores estão relacionando-se entre si dentro do jogo, formal e socialmente. Elas também são capazes de aceitar o caráter flexível do universo do jogo, e que podem transformá-lo coletivamente quando conveniente. Essa é uma parte importante de reconhecimento da existência de uma comunidade de jogos.

Salen e Zimmerman (2012) também identificam no modelo de Piaget uma vaga correlação com a maneira como um jogador adulto chega a conhecer um jogo. Quando um jogador é trazido inicialmente para o círculo mágico do jogo, ele se assemelha a uma criança na fase um, apresentando apenas uma noção do funcionamento do jogo. Conforme o jogador se familiariza com o jogo, ele se concentra apenas em aprender a jogar assumindo que os mecanismos do jogo são fixos, como uma criança na fase dois. Quanto mais o jogador joga um jogo, ele percebe que o sistema não é tão rígido como antes; ele é aberto e pode ser manipulado, embora existam limites a serem respeitados. Os padrões de jogo de um jogador experiente demonstram que ele é capaz de reconhecer o jogo como algo que é receptivo à mudança.

No subcapítulo *Jogos como experiência lúdica* dessa pesquisa, identificamos um tipo de jogo transformador capaz de modificar a estrutura rígida do jogo, a interação lúdica transformadora. Do ponto de vista social, também podemos considerar o jogo transformador, um fenômeno conhecido como interação lúdica social transformadora. Na interação lúdica social transformadora, os jogadores utilizam o contexto do jogo para modificar as relações sociais. Eles se envolvem ativamente com o sistema de regras de um jogo, manipulando-o a fim de mudar, estender ou subverter suas relações com outros jogadores. Esse fenômeno nos obriga a reavaliar o entendimento das regras como sendo fixas. Em qualquer tipo de interação lúdica transformadora, as estruturas que moldam o jogo, por mais rígidas que sejam, entram em questão e são remodeladas pela ação do jogador. No caso da interação lúdica social transformadora, os mecanismos e os efeitos dessas transformações ocorrem em um nível social.

Para entender seu funcionamento, começamos fazendo uma distinção entre as regras ideais e as regras reais, termos emprestado do folclorista Kenneth Goldstein (GOLDSTEIN, 1971, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012). As regras ideais referem-se aos regulamentos oficiais de um jogo, tais como as regras escritas no guia do jogador de *Zelda*. Por outro lado, as regras reais são os códigos e as convenções mantidos por uma comunidade de jogo, um consenso comum de como convém jogar. Como o sociólogo Frank E. Manning (1983) aponta em *The World of Play*, “As regras reais incorporam os valores lúdicos e as relações sociais dos jogadores, enquanto as regras ideais tem uma validade legal, mas não social” (MANNING, 1983, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 195). Esse fluxo da regra

ideal para a regra real fornece informações relevantes sobre os valores sociais adotados por uma comunidade de jogadores. Em se tratando das regras reais, elas exercem um papel muito importante para os jogadores por transformarem a estrutura formal do jogo a fim de apoiar as relações sociais existentes.

Em linhas gerais, uma experiência de jogo deve ser entendida como um sistema altamente complexo e influenciável por fatores formais, sociais e culturais. Essa experiência pode ser analisada pelo viés lúdico, buscando no jogo investigar a interação lúdica proporcionada para avaliar o nível de imersividade. Pode-se também analisar essa experiência sob a ótica do prazer, tendo em vista a avaliação das possíveis reações do jogador durante e após a vivência do jogo para aferir uma possível experiência de prazer ou desprazer, ou fazê-lo com base no *feedback* direto do jogador através de uma pesquisa. Vimos também que é possível vislumbrar essa experiência através da interação social, na qual a interação do jogador com outros jogadores se faz uma realidade constante em jogos multijogadores, além do que essas relações podem contribuir para uma boa experiência de jogo ou não, motivo pelo qual a análise da interação social de um jogo é necessária e benéfica ao processo de *design*.

## 4 ALENTE DA TRANSFORMAÇÃO

No capítulo anterior, observamos que os jogos são sistemas que proporcionam experiências aos jogadores. Tendo estudado sobre o caráter experiencial inerente aos jogos, na sequência, veremos o efeito de sua atuação sobre aqueles que os vivenciam, os jogadores. Direcionamos nossa perspectiva aos jogadores, pois os jogos exercem grande influência sobre eles, uma vez que proporcionam experiências com grande potencial transformador. Para então investigar o vasto campo dos possíveis sintomas provenientes da vivência dos jogos, recorreremos à **Lente da Transformação** abordada no livro *A arte de Game Design* de Jesse Schell:

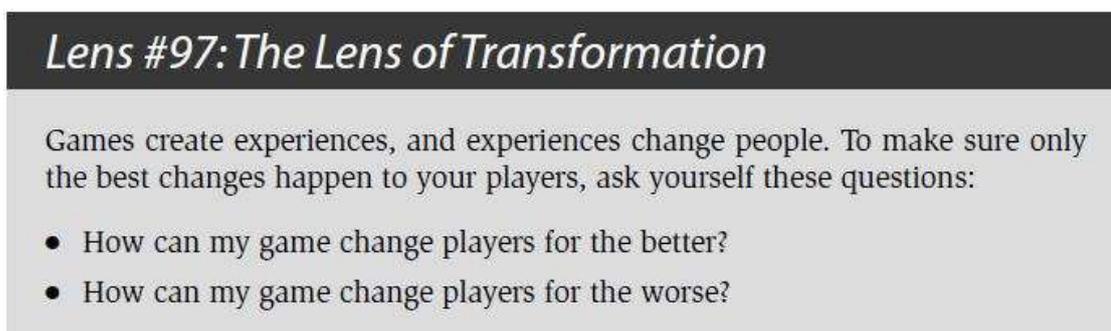


Figura 5 – Lente da transformação. (SCHELL, 2011).

“Como meu jogo pode mudar os jogadores para melhor? Como meu jogo pode mudar os jogadores para pior?” Schell levanta esses questionamentos não somente para que os *designers* se lembrem do potencial transformador de seus jogos, mas para que eles entendam e analisem a experiência que seus jogos podem proporcionar. A partir dessas perguntas, conduziremos a pesquisa com base nos benefícios e malefícios intrínsecos aos jogos, não esperando atingir uma lista completa destes, mas com intuito em abordar apenas as questões que nos levem a reflexões significativas.

## 4.1 OS EFEITOS POSITIVOS DOS JOGOS

Todas as formas de entretenimento tentam criar a suspensão da descrença, um estado no qual a mente do jogador esquece que está sendo submetida ao entretenimento e aceita o que percebe como realidade. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 171).

Partindo da premissa de que os jogos são sistemas experienciais e que, por definição experiência é tudo aquilo que vivenciamos, observa-se nos jogos um notável potencial para a transformação, e tais mudanças podem ser benéficas à saúde humana, seja física ou emocionalmente. Com base nas considerações feitas por Schell (2011) em seu livro *A arte de game design*, discutiremos alguns benefícios que os jogos podem trazer aos jogadores.

Segundo Schell (2011), frequentemente, os jogos são uma entre várias atividades em que as pessoas recorrem para manter e controlar humores e estados emocionais. Talvez isso não esteja claro na mente dos jogadores enquanto jogam, mas os efeitos inerentes à atividade jogo ocorrem da mesma maneira. Schell (2011) afirma que, na esfera do estado emocional, as pessoas jogam para tentar:

- **Descarregar raiva e frustração.** Jogos que envolvem várias atividades físicas ou videogames com momentos de batalhas rápidas podem ser uma forma catártica de descarregar os sentimentos no mundo seguro do jogo.
- **Animar-se.** Jogar jogos bem humorados permite o envolvimento em situações cômicas. Isso pode lembrar os deprimidos que ainda é possível se divertir.
- **Ganhar perspectiva.** Há momentos em que os nossos problemas exigem muita reflexão e coisas pequenas são deixadas de lado. Jogar, de certa maneira, pode nos distanciar dos problemas por um momento. Esse momento de descontração pode ser valioso para ganhar outras perspectivas sobre os nossos problemas.

- **Construir segurança.** Os fracassos na vida real podem acarretar numa sensação de que tudo foge ao controle. Quando jogamos e aprimoramos nossas habilidades no jogo, sentimos capacidade de ter domínio sobre algo e lembramos também que podemos obter esse controle enquanto fora do jogo.
- **Relaxar.** Às vezes, nos sentimos tão preocupado com algo que tornamos nossa mente em um reservatório de preocupações. Jogar exige que o nosso cérebro se desconecte das preocupações para poder se dedicar ao jogo em si, tornando-se assim em uma espécie de trégua emocional muito necessária.

Embora seja verdade que o jogo pode se revelar tão frustrante quanto à vida real, geralmente eles cumprem bem as tarefas supracitadas, podendo servir como ferramentas que ajudam a manter nossa saúde emocional. No entanto, quando uma experiência de jogo é baseada no desprazer, a saúde mental pode ser prejudicada. Portanto, percebemos que o papel do jogo na saúde psicológica humana é relativo e está diretamente ligado a como o jogador lida com o jogo, bem como a maneira do qual o jogo foi projetado.

Em *Jogos como experiência social* vimos que os jogos são capazes de promover o relacionamento social entre os jogadores a fim de compartilharem informações entre si. A partir dessa função, observamos o surgimento do fenômeno das comunidades de jogos, onde vários jogadores reúnem-se para jogar um jogo em comum durante uma ou várias sessões de jogo. Em linhas gerais, no âmbito dos relacionamentos sociais, os jogos são capazes de conectar os jogadores ao jogo e tornar possível o relacionamento entre si. Tal como afirma Schell (2011, p. 443):

Os jogos podem funcionar como uma 'ponte social' para que possamos interagir uns com os outros e, assim, ver como os outros respondem a várias diferentes situações, introduzem temas em uma conversa, mostram o que tem em comum e criam memórias compartilhadas.

Desse ponto de vista, podemos considerar o jogo como uma grande ferramenta social que promove a construção e perpetuação de relacionamentos essenciais aos seres humanos.

A educação é outro campo que destaca os jogos por resultar em uma aliança eficaz e divertida na aprendizagem em geral. Segundo Schell (2011, p. 443), um breve exame do nosso sistema educacional mostra que ele também é um jogo:

Alunos (jogadores) recebem uma série de atribuições (metas) que devem ser entregues (realizadas) em determinadas datas (prazos). Eles recebem repetidamente notas (escores) como feedback à medida que as atribuições (desafios) tornam-se mais e mais difíceis, até o final do curso, quando eles passam por uma prova final (monstro chefe) em que só podem passar (derrotar) se dominarem todas as habilidades no curso (jogo). Alunos (jogadores) com um bom desempenho são listados no rol da honra (lista dos escores mais altos).

Apesar de ser possível enquadrar a educação sob a perspectiva do jogo, na prática, isso raramente acontece. Segundo Schell (2011), os métodos tradicionais de ensino se caracterizam pela falta de surpresa, falta de projeção, falta de prazeres, falta de espírito comunitário e uma curva de interesse ruim. Marshall McLuhan sintetizou muito bem essa situação quando afirmou: “Qualquer um que achar que educação e entretenimento são diferentes não entende nada de nenhum dos dois” (SCHELL, 2011, p. 443). De maneira complementar, Schell (2011, p. 443) diz: “Não é que a aprendizagem não seja divertida; o fato é que muitas experiências educacionais são mal concebidas.”. Assim, por que videogames educacionais não encontram mais espaço nas salas de aula? Segundo Schell (2011), parece haver várias razões:

- **Limitações de tempo.** Alguns jogos exigem muito tempo para serem jogados. No caso de jogos educativos e significativos, muitas vezes o período de uma aula seria insuficiente para uma experiência realmente proveitosa.

- **Ritmo Variável.** No ambiente escolar, é normal que o professor conduza a turma de modo que a maioria siga um ritmo equivalente. Nos jogos, essa situação provavelmente fugiria do controle do professor, visto que os jogos respeitam o ritmo de cada jogador em individual.
- **1965.** Pessoas nascidas antes de 1965 não cresceram jogando videogame. Assim, os jogos parecem ser estranhos a esta geração que, a título de curiosidade, representam a maioria dos administradores do atual sistema educacional.
- **Bons jogos educativos são difíceis de criar.** Tendo em vista que os conteúdos tratados em aula são numerosos e variam a cada semestre, seria muito difícil desenvolver um jogo que forneça um conteúdo completo, verificável, avaliável e que, em concomitante, envolva os alunos.

Apesar desses desafios, os jogos podem ser ferramentas muito úteis na aprendizagem, mas desde que sejam apenas ferramentas, sem pretensão de assumir a condição de sistema de ensino completo, pois na prática, observamos que a realidade de sala de aula, o sistema de ensino, a formação de professor e o tipo de aluno não sustentam a educação como um jogo.

A primeira vantagem a ser destacada é o uso de jogos para transmitir e explorar fatos. Geralmente, isso ocorre porque fatos ligados à aprendizagem tais como as capitais do estado, nomes de doenças, datas históricas etc. tendem a serem entediantes e repetitivos. Segundo Schell (2011, p. 444), “é fácil integrá-los a sistemas de jogos que fornecem recompensas à medida que você avança e toma conhecimento de informações que não são intrinsecamente interessantes.”. No caso dos videogames, temos recursos audiovisuais disponíveis que ajudam os jogadores a entenderem e memorizarem esses fatos. E, embora os jogos possam ser mais efetivos em relação às formas mais diretas de memorização desses fatos, raramente encontram-se métodos educacionais que incorporam essa ideia.

Outra vantagem inerente ao jogo enquanto ferramenta educacional é o seu uso para a solução de problemas. Em busca de uma definição para o termo jogo,

Schell (2011, p. 37) no livro *A arte de game design* o define como uma “atividade de solução de problemas encarada de forma lúdica”. Como a atividade de aprendizagem pode envolver a habilidade de solução de problemas, nela os jogos encontram um terreno fértil para se propagar, especialmente nos casos em que os estudantes precisam de uma oportunidade para mostrar que podem usar várias habilidades e técnicas diferentes de maneira integrada. Por essa razão, como defende Schell (2011, p. 444):

Talvez fosse o caso de começar a usar simulações baseadas em jogos como provas finais em áreas em que várias técnicas precisam ser combinadas em um cenário realista, como operações policiais e trabalhos de resgate, geologia, arquitetura, administração etc.

Através da demonstração interativa ou simulação, um jogo é capaz de transmitir em alto nível de realidade um sistema complexo de relacionamentos. Na pirâmide de aprendizagem de Miller, temos como o pináculo do conhecimento a capacidade de fazer algo e, nos jogos, a aprendizagem é baseada diretamente no fazer.

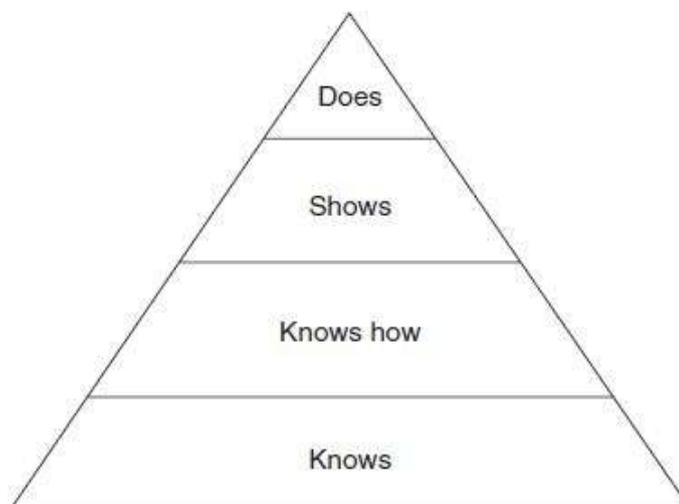


Figura 6 – Pirâmide de aprendizagem de Miller. (SCHELL, 2011).

Para uma mídia linear, tal como palestras, leituras e vídeos, é uma tarefa muito difícil transmitir um sistema complexo de relacionamentos justamente pelo seu caráter linear. Esse tipo de sistema requer uma mídia dinâmica, que o represente através do brincar para gerar uma noção holística de como tudo está conectado.

Assim, os jogos tornam-se ferramentas ideais para esse propósito. Segundo uma listagem de Schell (2011), alguns sistemas de relacionamentos mais bem entendidos via simulação são apresentados a seguir:

- O sistema circulatório humano
- Padrões de tráfego em uma grande cidade
- Um reator nuclear
- O funcionamento de uma célula
- A ecologia de espécies ameaçadas de extinção
- Aquecimento e resfriamento na atmosfera da Terra

Mesmo que um sistema de relacionamento complexo seja representado com precisão através da simulação, ainda haverá brechas que a tornaram imperfeita e, em alguns casos, as ações tomadas num sistema de simulação poderiam ser desastrosas na vida real. É justamente por essa razão que a simulação deve ser adotada somente em momentos de ensino e acompanhada por um instrutor capacitado para esclarecer as inerentes discrepâncias. Porém, é importante observar que as pessoas não esperam que a simulação seja completamente precisa e, frequentemente, a imperfeição desse sistema pode ser altamente instrutiva, levando os jogadores a *insights* profundos sobre como o mundo real funciona.

## 4.2 OS EFEITOS NEGATIVOS DOS JOGOS

Novos avanços na tecnologia continuarão a possibilitar cada vez mais extremos tipos de jogos violentos e, talvez, nós, sem qualquer alerta, encontremo-nos cruzando um limite invisível em direção à jogabilidade que realmente transforma as pessoas para pior. Para mim, pessoalmente, isso parece improvável, mas dizer que é impossível seria arrogante e irresponsável. (SCHELL, 2011, p. 450).

Com o inevitável avanço da tecnologia, os jogos digitais surpreendem a sociedade possibilitando novas realidades gráficas e níveis de jogabilidade altamente imersivos. Tais acontecimentos, muitas vezes, são imprevisíveis e espantam alguns pela sua instantaneidade. É correto afirmar que a tecnologia proporciona aos jogos um caráter de novidade, mas é importante lembrar que o jogo e a jogabilidade em si são fatos provenientes da antiguidade que acompanharam o desenvolvimento humano até os dias atuais.

A sociedade conhece o jogo muito bem e já detém alguns métodos para lidar com os perigos dos jogos tradicionais. Por exemplo, alguns esportes podem resultar em lesões físicas. Tendo ciência disso, muitos jogadores tomam as devidas precauções para evitar esse perigo; realizam aquecimento antes do jogo, alongam-se no início e no término de uma partida, fazem exame de aptidão física para verificar se é viável praticar o esporte etc. No entanto, muitas vezes, o que leva a insegurança é o surgimento de novos tipos de jogos aliados à novidade dos avanços tecnológicos, tornando o jogo digital em um espaço de infinitas possibilidades. Nesse contexto, as duas vertentes que causam mais preocupação são violência e vício.

Novas perspectivas na jogabilidade possibilitam um avanço na qualidade imersiva dos jogos, fazendo com que cada vez mais jogadores tornem um hábito na sua rotina. Esse tipo de atração irresistível pelo jogo, muitas vezes, não representa um fato prejudicial à vida do jogador, no entanto, quando ele fica incapacitado de abandonar esse hábito, embora tenha claramente consequências nocivas, acaba lidando com um tipo de jogabilidade autodestrutiva caracterizada pelo vício. Os jogos *multiplayer* modernos, com seus mundos enormes, obrigações sociais, e metas para partidas que se estendem por vários anos definitivamente levam certas

peças a comportamentos compulsivos em relação ao jogo. Nicholas Yee (2002), pesquisador e estudioso sobre o comportamento dos jogadores, apresentou um estudo dos fatores envolvidos no uso problemático dos jogos em que ele demonstra por que uma jogabilidade autodestrutiva é diferente para diferentes tipos de pessoas:

A questão da dependência em MMORPG é complexa porque diferentes jogadores são atraídos por diferentes aspectos do jogo, em diferentes graus, e poderiam ou não ser influenciados por fatores externos para usar o jogo como uma válvula de escape. Às vezes, o jogador é atraído pelo jogo; outras vezes, é um problema da vida real que o leva a jogar. Com frequência, é uma combinação de ambos. Não há como tratar a dependência em MMORPG, uma vez que são muitas as razões pelas quais as pessoas ficam obcecadas ou viciadas nos MMORPGs e seus hábitos relacionados a esse jogo causam problemas sérios, ou se alguém próximo a você tiver esses hábitos obsessivos e prejudiciais, pense em procurar a ajuda de um terapeuta ou psicólogo que seja capacitado para trabalhar com problemas de dependência<sup>3</sup>. (YEE, 2012, tradução nossa).

Stephen King<sup>4</sup>, também retrata a temática do vício nos jogos em seu romance *Hearts in Atlantis*, um conto baseado em fatos reais sobre estudantes universitários que são reprovados devido à dependência no jogo de cartas Copas e, como resultado, acabam sendo convocados para a guerra do Vietnã.

---

<sup>3</sup> The issue of MMORPG addiction is complex because different players are attracted to different aspects of the game, to different degrees, and may or may not be motivated by external factors that are using the game as an outlet. Sometimes the game is pulling the player in; sometimes a real life problem is pushing the player in. Oftentimes, it is a combination of both. There is no one way to treat MMORPG addiction because there are many reasons why people become obsessed with or addicted to MMORPGs. If you consider yourself addicted to MMORPGs and your playing habits are causing you real life problems, or if someone close to you has playing habits which are obsessive and unhealthy, consider seeking the help of a professional counselor or therapist who is trained in addiction problems.

<sup>4</sup> Escritor norte-americano, reconhecido como um dos mais notáveis escritores de contos de horror fantástico e ficção de sua geração.

Não há como negar que, para algumas pessoas, a jogabilidade autodestrutiva pode ser um problema real. Para evitar isso, alguns poderiam sugerir que os *designers* não incorporassem qualidades atraentes nos jogos, tornando-os pouco imersivos. Mas, “sugerir que é irresponsável por partes dos designers criar jogos ‘muito envolventes’ é o mesmo que afirmar que comer demais é culpa de padeiros irresponsáveis que insistem em deixar os doces cada vez mais ‘saborosos’.” (SCHELL, 2011, p. 451). Compete aos *designers* de jogos, responsáveis pelas experiências que criam, encontrar maneiras de estruturar o jogo para que se encaixem em uma vida bem equilibrada, assim como o *designer* Shigeru Miyamoto, que costuma dar autógrafos para as crianças com a seguinte nota: *On a sunny day, play outside* (Em um dia ensolarado, brinque lá fora).

Além do ambiente imersivo propício ao vício, os jogos podem proporcionar experiências de violência simulada em alto nível de realidade gráfica. Basta analisar os mais variados tipos de jogos para constatar que a maioria apresenta temas violentos. Isso ocorre porque os jogos são muitas vezes sobre conflitos, e ações violentas são uma maneira simples e dramática de resolver um conflito. Mas a violência realmente preocupante não é aquela representada de forma abstrata em jogos como xadrez ou *Pac Man*. Estamos falando sobre a violência gráfica, composta por lutas intensas e derramamento de sangue. Com o crescimento de jogos com conteúdo violento realista, muitos temem que os jogadores possam vir a se tornar pessoas insensíveis à violência real. Durante o jogo, muitos jogadores matam apenas por divertimento e sentem prazer no ato. Se comparados a um psicopata homicida, uma aparente semelhança se destaca: ambos matam pelo mesmo motivo. Mas será que os jogos violentos resultam nesse tipo de dessensibilização característica do psicopata, ou algo diferente está acontecendo? Segundo Schell (2011, p. 449),

Quanto mais uma pessoa joga um jogo, mais ela vê através da estética do jogo (pois a violência gráfica é apenas uma escolha estética) e mais coloca a mente no mundo da pura solução de problemas da mecânica do jogo. Embora o avatar possa se envolver em um comportamento violento que resulte em mortes, o jogador geralmente não pensa na raiva ou no assassinato, mas em

aperfeiçoar as habilidades, resolver quebra-cabeças e alcançar objetivos.

Ao analisar o quadro de jogadores de jogos com temática violenta, observamos que apesar de resultarem em milhões de pessoas, raramente ouvimos uma história sobre alguém que se sentiu levado a representar um jogo violento na vida real. Como afirma Schell (2011, p. 449), “Parece que uma ‘pessoa-padrão’ sabe muito bem como estabelecer a diferença entre o mundo da fantasia e o mundo real.”. Estatisticamente, a maioria dos adultos parece ser capaz de compartimentalizar: sabemos que um jogo é apenas um jogo, embora existam aqueles que já têm tendências psicóticas violentas.

No caso de crianças e adolescentes, certamente, algumas imagens e ideias não são adequadas e saudáveis a esse público, e é por isso que sistemas de classificação etária para videogames são absolutamente necessários e presentes na maioria dos jogos. Por fim, o que podemos concluir sobre o potencial dos videogames violentos nos transformarem em pessoas piores? Segundo Schell (2011, p. 451):

A psicologia é uma ciência muito imperfeita para dar uma resposta definitiva, principalmente, a algo tão novo. Até agora, aparentemente, não prejudicaram nossa psique coletiva, mas, como designers, devemos prestar atenção nisso.

De fato, a psicologia é uma ciência imperfeita, mas nenhuma ciência atingiu a perfeição e nem é esse o objetivo da ciência. Os jogos podem influenciar os jogadores de diversas maneiras, positiva ou negativamente, apesar não termos indícios de que a “psique coletiva” da sociedade tenha sido prejudicada. No entanto, deve-se tomar cuidado ao assumir uma postura generalizada quando o problema se revela atuando em casos específicos, variando de indivíduo para indivíduo, uma vez que a experiência de jogo atinge inicialmente um determinado jogador.

Não por acaso, ao longo da história, os jogos em todo o mundo têm subvertido as normas do comportamento social. Isso ocorre porque o contrato social de um jogo garante que os espaços de jogo sejam “seguros”, oferecendo riscos com menos consequências do que no mundo real. Atitudes violentas, criminosas e

sexualmente ofensivas são possíveis nos jogos, pois eles permitem e incentivam um comportamento normalmente tabu ou uma interação lúdica proibida. Segundo Salen e Zimmerman (2012, p. 198, itálico do autor),

A interação lúdica proibida implica uma mudança nas regras implícitas de um jogo. Jogar de uma maneira esportiva geralmente significa seguir a etiqueta de comportamento adequado que existe fora do jogo. As regras implícitas incorporam valores sociais mais gerais. Não é apropriado trapacear em um jogo, da mesma forma que não é bom enganar seu companheiro. Mas, ao permitir um comportamento inadequado dentro de limites definidos, as regras operacionais da interação lúdica proibida vencem as regras implícitas da sociedade. Assim, quando um jogador se envolve na interação lúdica proibida, ele não está apenas se rebelando contra as regras gerais do jogo, também está se rebelando contra as regras sociais mais amplas. Se não fosse assim, a interação lúdica proibida não teria a qualidade transgressora de ser *proibido*.

Independente do tipo de jogo em que a interação lúdica proibida se manifeste, o círculo mágico protege da sanção aqueles dentro do jogo. O jogo em si mantém essa tensão paradoxal com o mundo real: a interação lúdica proibida ocorre apenas por causa da artificialidade do jogo, mesmo quando ganha intensidade à medida que desafia e satisfaz os desejos do mundo real.

Em suma, não é possível estabelecer um veredito unânime sobre a repercussão benigna ou maligna do jogo sobre o jogador. Trata-se de uma situação em que a análise específica de cada caso se faz necessária, visto que um determinado jogo pode ser vivenciado por diversos jogadores e as chances de surgirem opiniões distintas são grandes. No entanto, o *designer* deve estar atento aos jogos que projeta, buscando analisar em seu público de jogadores se as experiências geradas são saudáveis ao psicológico coletivo, bem como investigar os casos particulares em que houve um malefício à saúde mental do jogador.

## 5 O METAJOGO

Um jogo em particular, jogado com as mesmas regras terá significados diferentes para pessoas distintas, e essas diferenças são o metajogo. As regras do pôquer não podem mudar entre as partidas de um casino, mas a experiência do jogador certamente irá mudar. As experiências de RPG com um grupo de jogadores de histórias orientadas é completamente diferente, mesmo que as regras subjacentes do jogo sejam as mesmas. Não há, naturalmente, nenhum jogo desprovido do metajogo – por esta definição. Um jogo sem metajogo é como um objeto idealizado na física. Pode ser útil construí-lo, mas ele realmente não existe<sup>5</sup> (GARFIELD, 2000, p. 16-17, tradução nossa).

Ao observarmos os jogos como sistemas experienciais, vimos como a estrutura formal de um jogo proporciona uma experiência e o quão significativa ela pode ser. Em seguida, com base nas experiências intrínsecas aos jogos, estudamos o potencial transformador de uma experiência de jogo sobre um jogador, considerando alguns benefícios e malefícios desta influência. No primeiro e no segundo capítulo, objetivamos compreender a relação entre os elementos do jogo e do mundo ordinário na construção da experiência de jogo, sendo que no capítulo um investigamos o interior do círculo mágico para, então, no capítulo dois, buscar os recursos e as consequências situados no exterior do círculo mágico. Agora, não por acaso, continuaremos a pesquisa abordando um conceito poderoso, capaz de nos ajudar a entender a relação entre a artificialidade do jogo e a realidade social genuína, no qual as questões internas e externas ao círculo mágico são tratadas em conjunto no contexto experiencial do jogo. Esse conceito é o metajogo.

A raiz latina *meta* significa entre, com, depois, por trás, por cima ou sobre. Assim, segundo Garfield (2000), metajogo significa ‘o jogo além do jogo’ e refere-se

---

<sup>5</sup> A particular game, played with the exact same rules will mean different things to different people, and those differences are the metagame. The rules of poker may not change between a casino game, but the player experience in these games will certainly change. The experience of roleplaying with a group of story oriented players and playing with some goal oriented power gamers is entirely different, even though the underlying rules being played with may be the same. There is of course no game without a metagame - by this definition. A game without a metagame is like an idealized object in physics. It may be a useful construct but it doesn't really exist.

aos aspectos do jogo que não derivam das regras do jogo, mas da interação com os contextos em volta. Richard Garfield (2000) diz que sua motivação para pensar sobre o metajogo é essencialmente acadêmica e afirma que os *designers* de jogos raramente refletem sobre o metajogo durante o desenvolvimento de um jogo e, que isto acontece, pois o metajogo está envolvido apenas indiretamente no *game design*. No entanto, o metajogo é extremamente poderoso e tudo o que for feito para que os jogadores vivenciem uma boa experiência de metajogo valerá muito o esforço. Pensar sobre o metajogo inerente aos jogos, vai além de uma alternativa aos *designers* de jogos: segundo Garfield (2000), um metajogo eficiente é o que separa um jogo de um *hobby*.

## 5.1 O MODELO DE RICHARD GARFIELD

Metajogo se refere à relação do jogo com os contextos externos, incluindo desde as ações do jogador e os estilos de jogo até as reputações sociais e os contextos nos quais o jogo é jogado. As conversas sobre a partida no vestiário após o jogo são interações de metajogo. As típicas estratégias de um mestre de Go em particular são informações de metajogo, úteis se o jogador for jogar contra ele futuramente. O preparo físico de um esportista adquirido fora do jogo é uma habilidade de metajogo, essencial a muitos esportes. Em todos os casos, o metajogo se refere à maneira como um jogo se envolve com os fatores que permeiam os espaços além dos limites do círculo mágico.

Devido a sua abrangência, os jogadores utilizam o termo metajogo de diversas maneiras. Por exemplo, em RPGs de ação ao vivo, metajogo refere-se a um jogador que ganha uma vantagem usando informações que seu personagem não possuiria e, geralmente, isso é considerado uma trapaça. Falar besteiras durante uma partida de Squash para distrair seu adversário é uma forma de metajogo agregado ao comportamento antiesportivo. Por outro lado, outros tipos de metajogo, como a confecção da própria raquete para jogar tênis de mesa, são consideradas atividades importantes. Essencialmente, esses diversos usos do termo constituem o mesmo significado: atividades que ligam o jogo a contextos externos.

A idealização do termo metajogo para esta finalidade foi proposta por Richard Garfield, em um ensaio intitulado *Metagames*, escrito para *Horsemen of the Apocalypse: Essays on Roleplaying*. Nele, Garfield define metajogo como a maneira como “um jogo estabelece uma interface com o mundo exterior” (GARFIELD, 2000, p. 16). Posteriormente, ele propõe um modelo útil para refletir sobre o metajogo dividido em quatro categorias:

- O que um jogador traz **para** um jogo
- O que um jogador tira **de** um jogo
- O que acontece **entre** os jogos
- O que acontece **durante** o jogo além do jogo em si

De maneira similar, observaremos a manifestação de cada uma dessas categorias distribuídas respectivamente nos subcapítulos sequenciais, utilizando alguns exemplos que o próprio Garfield apresenta.

## 5.2 O QUE UM JOGADOR TRAZ PARA UM JOGO

Os jogadores sempre trazem algo para um jogo, seja de forma tangível ou não. Por exemplo, para jogar pôquer é necessário trazer um baralho e, sem uma bola apropriada, não é possível jogar futebol. O estudo de certas aberturas no xadrez ou a capacidade de memorizar cartas em Copas também são exemplos de recursos mentais intangíveis trazidos ao jogo. Geralmente, os jogos exigem que o jogador se muna de ambos os recursos, físicos e mentais, como no famoso MMORPG *World of Warcraft*, onde o jogador precisa de um dispositivo com acesso à internet (físico) para jogar, e um senso analítico aguçado (mental) para ser bem sucedido no jogo. Até certo ponto, o jogador tem algum nível de escolha no que traz para um jogo, embora alguns recursos sejam obrigatórios: na condição de analfabeta, uma pessoa não consegue jogar caça palavras.

Garfield (2000) observa que a seleção dos recursos para um jogo é um processo de que os jogadores geralmente usam. Como exemplifica Salen e Zimmerman (2012, p. 201), “nos jogos de guerra em miniatura como Warhammer, os jogadores passam muitas horas antes de um jogo projetando seus exércitos, estética e estrategicamente.”. Garfield (2000) organiza o que os jogadores trazem para um jogo em quatro categorias:

- **Recursos do Jogo.** São os componentes necessários do jogo, tais como um baralho de cartas, uma raquete de tênis, um taco de beisebol ou mesmo reflexos físicos.
- **Preparação Estratégica.** É o estudo do estilo de jogo de um adversário ou a memorização dos níveis de um jogo.
- **Recursos Periféricos do Jogo.** São os elementos opcionais, tais como guias de jogo, bate papos e o conhecimento dos padrões de jogo. Muitos destes recursos são criados e compartilhados entre uma comunidade de jogos, por meio de canais “oficiais” ou não oficiais, como os sites de fãs.

- **Reputação do Jogador.** Esta categoria refere-se à repercussão da imagem do jogador entre uma comunidade de jogos e, muitas vezes, não se trata de uma atividade voluntária.

Todos os recursos trazidos ao jogo pelos jogadores, obrigatórios ou não, geram um impacto sobre o jogo em si. Se um mesatenista traz a uma partida uma raquete com qualidade superior a de seu adversário, considerando que ambos possuem habilidades técnicas semelhantes, isso pode refletir na vitória do jogo. Uma missão que envolva uma atividade de cooperação entre um clã de um jogo RPG requer uma equipe que consiga trabalhar em harmonia, onde a falta de senso cooperativo de apenas um jogador pode arruinar a missão de todo o clã.

Além das consequências geradas sobre o jogo, tais recursos podem também atingir o próprio jogador, ou dependendo do impacto, uma comunidade de jogos inteira. Observamos essa possibilidade na categoria *Reputação do Jogador*, onde Garfield inclui a reputação do próprio jogador como um recurso trazido ao jogo. Em suma, tudo que o jogador leva para o jogo é considerado uma atividade de metajogo, pois repercute direta ou indiretamente sobre o jogo ou sobre os contextos externos a ele.

### 5.3 O QUE UM JOGADOR TIRA DE UM JOGO

Do mesmo modo que um jogador sempre leva algo a um jogo, ele sempre obtém algo de um jogo, quer seja um recurso tangível ou não. Em um jogo de aposta, podemos ganhar algo quantitativo, como, por exemplo, um prêmio em dinheiro. Por outro lado, também podemos obter algo menos tangível, como vangloriar-se ou adquirir um status social entre uma comunidade de jogos. Às vezes, um jogador leva algo de um jogo após uma única partida. Outras vezes, a vitória ou derrota inicial apenas prenuncia a sucessão de novas partidas: melhor de três. Os torneios de grande escala podem durar semanas e até meses e, especialmente nos jogos compostos por uma estrutura hierárquica ou em competições organizadas, a seriedade com a qual os jogadores encaram um jogo é afetada por quanto o jogo atual afeta os próximos jogos. Segundo Salen e Zimmerman (2012, p. 202), “esse aspecto de metajogo pode ter uma forte influência positiva ou negativa sobre a atitude do jogador e o desempenho”. A seguir, Garfield (2000) lista alguns recursos que podem ser obtidos de um jogo:

- **Dinheiro.** Elemento que geralmente reforça a seriedade de um jogo, no qual se obtém através de apostas, competições organizadas ou em jogos de azar.
- **Prêmios.** São bonificações, não necessariamente monetárias, que, bem como o dinheiro, atuam para a perpetuação de vários jogos ou como um incentivo aos jogadores para conquistarem a vitória.
- **Permanecer em competições de grande escala.** Por meio de uma vitória em uma partida, o jogador pode obter ingresso nas próximas sessões de um jogo, onde geralmente o nível de dificuldade aumenta para proporcionar novos desafios aos jogadores.
- **Reputação.** Da mesma maneira que um jogador leva sua reputação a um jogo, ele a retoma após o término. Geralmente, a reputação é formada após

várias sessões de jogos e tende a ser constante, embora seja possível mudá-la.

- **Bom desempenho.** Quando um jogador realmente se importa com um jogo e o joga com destreza e atenção, ele obtém um bom desempenho e, geralmente, atinge os objetivos do jogo. Esta sensação, bem como a superação dos desafios e a resolução dos quebra cabeças, contribui para a construção de uma experiência de jogo significativa.
- **Recursos para jogos futuros.** Esta categoria refere-se à extração de informações de metajogo, tais como padrões de jogo e estratégias de um adversário em particular.
- **Acesso a outros jogos ou jogadores.** Numa competição organizada de jogos, a partir de vitórias ou derrotas, o jogador obtém acesso a outras sessões de jogo e a outros jogadores adversários ou parceiros de equipe.
- **Uma história.** Após uma experiência de jogo, o jogador pode levar para si a história do jogo: o modo como a vitória foi arrancada das garras da derrota (ou vice-versa), movimentos espetacularmente bons ou ruins, as ocorrências bizarras que aconteceram no decorrer do jogo. São infinitas possibilidades que, dependendo do impacto no jogador, podem trazê-lo novamente ao círculo mágico do jogo.

Apesar de estar relacionado a todas as categorias citadas, é importante lembrar que o principal elemento que um jogador pode obter de um jogo, é a própria experiência do jogo em si. Segundo Salen e Zimmerman (2012), além de intrínseca aos jogos, a experiência de jogo atua em dois níveis. No nível micro a experiência é obtida através da interação com o sistema formal do jogo e se limita ao espaço do círculo mágico. No nível macro, a experiência se destaca como um elemento de metajogo permitindo que o jogador leve algo do jogo mesmo fora do círculo mágico.

De certa maneira, a experiência conduz o jogador para dentro e para fora do círculo mágico, integrando a atividade de jogo no cotidiano das pessoas. Garfield (2000) observa também que a maioria dos itens citados possui valor circular para os jogadores, sendo que somente a importância que o jogador atribui ao jogo lhe confere um valor particular e distinto entre os jogadores.

## 5.4 O QUE ACONTECE ENTRE OS JOGOS

O espaço entre os jogos é preenchido com uma rica variedade de atividades de metajogo que podem somar à experiência básica do jogo. Alguns jogadores consideram tais atividades tão importantes quanto às ações tomadas durante um jogo. Frequentemente, grupos de jogadores refletem sobre as suas estratégias, treinos e planejamentos para o próximo jogo. Planejar o que trazer ao próximo jogo, como comprar uma nova raquete de tênis, munir-se com uma armadura mais resistente em *World of Warcraft*, preparar novas estratégias para uma partida de xadrez, são importantes atividades intermediárias de jogo. Garfield (2000) organiza uma lista com algumas destas atividades:

- **Reputação e circulação.** Entre os jogos, os jogadores costumam compartilhar entre si as suas experiências de jogo por meio de encontros, bate papos, fóruns, sites de fãs etc. Assim, eles constroem uma reputação coletiva do jogo e promovem a sua circulação fazendo com que os novos jogadores também adotem este comportamento.
- **Pesquisa estratégica.** Frequentemente, os jogadores reveem as suas estratégias no espaço entre os jogos como um rito preparatório para o próximo o jogo, quer estejam visando a melhoria de seu desempenho ou apenas reafirmando suas táticas tradicionais.
- **Circulação de recursos.** O espaço entre os jogos também é ideal para a circulação de recursos do jogo, como a aquisição de um novo taco de beisebol ou o descarte de uma determinada carta de *Magic*.
- **Outras preparações de jogo.** São as atividades intermediárias de metajogo não estratégicas, como a decoração de um *skate* com adesivos entre as competições do *X Games* ou a leitura de relatos históricos de uma batalha prestes a ser executada em um jogo de guerra em miniatura. Embora elas

não sejam feitas pensando na vitória, são atividades que ocorrem entre os jogos e agregam valor ao significado da experiência de jogo.

Essencialmente, todas as categorias acima sugerem que o que acontece entre os jogos influencia diretamente na experiência de jogo, independente do intuito de tais atividades. Além de repercutir no jogo, as atividades intermediárias atuam sobre os jogadores levando-os a formalizar uma opinião coletiva sobre o jogo, bem como divulgá-las em seus meios de relacionamento. Em suma, acaba se destacando como uma atividade que remete ao jogo enquanto fora do círculo mágico e agrega valor à experiência básica de jogo construída dentro do círculo mágico.

## 5.5 O QUE ACONTECE DURANTE UM JOGO ALÉM DO JOGO EM SI

Essa categoria de metajogo refere-se à influência da vida real na construção da experiência de jogo e é bastante diversificada. Os fatores contextualizados no mundo ordinário são inerentes à experiência de jogo e podem ser bastante poderosos. O metajogo que acontece durante o jogo, reflete algumas questões abordadas nos capítulos anteriores que traremos à baila novamente com uma nova perspectiva: o metajogo.

Entre as formas como o metajogo ocorre durante o jogo estão os fatores sociais, como a competição e a camaradagem, ou o ambiente físico do jogo, como uma boa iluminação e um ambiente barulhento. A fim de organizar esses elementos, Garfield (2000) propõe a seguinte listagem:

- **Fadiga.** O cansaço influencia consideravelmente na experiência de jogo e, geralmente, de forma bastante negativa. Quando um jogador está cansado, dificilmente conseguirá desenvolver suas habilidades físicas e mentais com facilidade ao longo do jogo. Além disso, sua mente estará cansada demais para absorver a experiência significativa de jogo, expondo o círculo mágico a condições ameaçadoras.
- **Obrigações externas ao jogo.** Enquanto um jogador estabelece uma interação lúdica com um jogo, grande parte de sua atenção estará voltada exclusivamente ao jogo. Entretanto, apesar do grande potencial imersivo, o círculo mágico é frágil quando comparado ao mundo externo e, muitos fatores sem ligação com o jogo podem desviar a atenção do jogador e quebrar o círculo mágico. Embora sejam ameaçadoras à experiência de jogo, estas obrigações externas sempre estarão presentes e, às vezes, podem ser benéficas, como, por exemplo, em uma situação onde um jogador está no limite de sua paciência perante a um desafio do jogo e uma pausa poderia servir como um momento de descanso.
- **Falar besteiras.** Falar besteiras, fazer “jogos psicológicos” e explorar as reputações do jogador também afetam o metajogo. Se você estiver jogando

tênis de mesa e tentando distrair seu adversário com um fluxo constante de insultos vociferantes, estará jogando um metajogo contra ele. Esse tipo de comportamento de metajogo pode transformar-se em um comportamento antiesportivo, violando as regras implícitas do jogo. Cabe, então, a comunidade de social dos jogadores endossar ou censurar esse comportamento de metajogo.

Sabendo que os fatores oriundos do mundo ordinário afetam a experiência de jogo durante o jogo, cabe aqui uma reflexão. Constantemente, os jogadores se preocupam com o ambiente físico de um jogo para que tudo esteja em ordem durante a partida, evitando quaisquer interrupções desse gênero. Da mesma maneira, isto ocorre no campo mental, onde os jogadores tendem a ler um guia do jogador antes de imergir no círculo mágico para se contextualizar com as regras e não interromper o jogo por falta de instrução. Tais comportamentos revelam o apreço pela experiência de jogo intrínseca aos jogadores, sempre buscando preservá-la e mantê-la íntegra até que o círculo mágico se dissolva naturalmente. Então, o que acontece durante um jogo além do jogo em si baseia-se numa preocupação constante dos jogadores em conservar a experiência de jogo, com exceção daqueles que utilizam esta forma de metajogo para atrapalhar outros jogadores, infringindo as regras implícitas com um comportamento antiesportivo.

De modo geral, o que acontece durante um jogo além do jogo em si são fatores essenciais à experiência de jogo, pois estes interferem no círculo mágico de maneira positiva ou negativa. Incorporar essa categoria como uma vertente do metajogo, auxilia o designer a dimensionar seu jogo buscando artifícios na estrutura formal que possam driblar possíveis interrupções, ou até mesmo utilizá-las para agregar à experiência de jogo.

## 6 PROJETANDO O METAJOGO

No capítulo anterior, abordamos um poderoso conceito capaz de nos ajudar a compreender a relação entre os elementos oriundos e externos ao círculo mágico, o metajogo. Com base no modelo de metajogo proposto por Richard Garfield, observamos as categorias **Para**, **De**, **Entre** e **Durante** que iluminam as diversas possibilidades de metajogo. O estudo sobre o conceito foi conduzido através de exemplos e teorias que inferem a necessidade de refletir o tema durante o *design* de um jogo. Sob esta mesma premissa, partiremos para uma análise de um jogo real, popular e consolidado no mercado do entretenimento, do qual obteve sucesso devido principalmente à incorporação de recursos de metajogo no *design* do jogo em si.

A presente análise é baseada no estudo de caso de Garfield sobre o metajogo de *Magic: The Gathering*. Observaremos os elementos da estrutura formal de *Magic* que foram concebidos no *design* para emergir um metajogo rico e os recursos de metajogo adotados pelas comunidades de jogadores. O intuito dessa avaliação é apenas elucidar as diversas possibilidades de metajogo adotadas e provenientes do *design* de *Magic*, criando um campo válido apenas para a reflexão do conceito e não uma metodologia estruturada para implementação no *design* de um jogo em si.

## 6.1 **MAGIC: THE GATHERING**

*Magic: The Gathering* é um jogo de estratégia entre dois jogadores, cada um com seu próprio baralho de cartas de *Magic* personalizado. Durante o curso do jogo, os jogadores se alternam para jogar cartas como terrenos, criaturas, feitiços e outras mágicas provenientes do baralho, o arsenal de armas dos jogadores. Cada jogador começa com vinte pontos de vida. Vence aquele que reduzir o total de pontos de vida de seu oponente para zero atacando-o com criaturas e jogando feitiços. No jogo, o jogador assume o papel de um *planinauta* — um poderoso mago que luta contra outros *planinautas* por glória, conhecimento e conquistas. Segundo o manual de regras básico de *Magic* (GARFIELD, 2007), jogos de estampas ilustradas como *Magic* combinam cartas colecionáveis com um jogo de estratégia. Não há como adivinhar as cartas do baralho de *Magic* de seu adversário. Por isso, os jogadores tendem a colecionar e a trocar cartas entre si. Uma das características-chaves para o sucesso de *Magic* são as constantes mudanças que ele sofre. Os jogadores criam e constroem seus próprios baralhos exclusivos para cada partida, tornando cada jogo de *Magic* em uma disputa essencialmente diferente. Geralmente, novas expansões de *Magic* são lançadas anualmente e cada uma delas possibilita novos caminhos para o jogo.

*Magic: The Gathering* foi o primeiro jogo do gênero TCG (*Trading Card Game*), criado por Richard Garfield em 1990 e introduzido no mercado do entretenimento em 1993, pela editora *Wizards of the Coast*. Em *Metagames*, Garfield utiliza o seu modelo de metajogo para analisar o metajogo de *Magic* e conclui que o sucesso popular do jogo é em grande parte devido à forma como incorporou ativamente o metajogo no *design* do jogo em si. Até o subtítulo do jogo, *The Gathering* (A reunião), faz uma referência ao jogo como uma coleção de partes que entram e saem do círculo mágico. Além disso, a estrutura formal de *Magic* surpreende pela sua flexibilidade, constatada através da conhecida “Regra de Ouro” (GARFIELD, 2007), que acontece quando o texto de uma carta de *Magic* contradiz o manual de regras e mesmo assim prevalece no jogo. Por exemplo, as regras dizem que o jogador tem uma fase de combate durante cada um dos seus turnos. Mas a carta Assalto Implacável informa que após a fase principal, há uma fase adicional de combate seguida por uma fase principal adicional. Em suma, a carta Assalto Implacável altera as regras do turno em que é jogado. Existem outras cartas em

*Magic* que permitem modificar as regras do jogo, e este é um dos principais fatores que o torna tão inovador e popular.



Figura 7 – Os cinco manas de *Magic*. (GARFIELD, 2007).

## 6.2 ESTUDO DE CASO

Em *Metagames*, Garfield elaborou um estudo de caso sobre o metajogo de *Magic*, citando os principais elementos de metajogo atribuídos propositalmente no *design* e os fatores de metajogo que foram criados pelos próprios jogadores e comunidades de jogos. Nos parágrafos seguintes, observaremos essa análise organizada sob o modelo proposto por Garfield (2000) nas categorias **Para**, **De**, **Entre** e **Durante**, onde reforçaremos com um exemplo real de um jogo bem sucedido, a importância de se refletir sobre o metajogo no *design* do jogo em si.

**Para:** O que um jogador traz para *Magic*? São inúmeros os recursos trazidos para uma partida de *Magic*, quer seja um elemento físico ou mental. Porém, Garfield compôs a estrutura essencial do jogo de modo que os jogadores criem suas próprias coleções de cartas e as tragam para o jogo. Dessa maneira, os jogadores entendem que a preparação de um baralho é uma parte necessária do jogo que anda de mãos dadas com o duelo face a face. Além de necessário, o planejamento estratégico de um baralho em *Magic* é um processo do qual geralmente os jogadores desfrutam. Antes de imergir no círculo mágico, os jogadores se conectam indiretamente ao jogo construindo seus baralhos estrategicamente para uma partida. No caso de um jogador iniciante, mesmo que ele não tenha um planejamento estratégico avançado, ele também lida com recursos de metajogo trazendo recursos periféricos ao jogo, como um pré-preparo a partir da leitura de um manual de regras básico. Na *Game Developers Conference* em 2000, Garfield diz que:

Magic foi diferente na medida em que cada jogador traz metade das cartas para o jogo. Escolher os recursos a trazer para o jogo é uma grande parte do apelo para muitos jogadores e pode ocupar tanto tempo quanto a ação real do jogo. Essa é uma parte tão importante do jogo que há jogadores que se especializam nela, conhecidos não como jogadores de *Magic*, mas como consultores e analistas de baralho. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 203).

**De:** O que um jogador tira de *Magic*? Apesar de existir vários elementos que podem ser obtidos em *Magic*, tradicionalmente, os jogadores costumam negociar e disputar cartas. O apreço pelas cartas de *Magic* se dá pela sua natureza modular e

especializada, que garante que parte do metajogo seja explorar o leque de cartas, as inúmeras combinações e a construção de baralho e estratégias de jogo. Assim, como peças do jogo, as cartas são portáteis e colecionáveis, e prestam-se naturalmente para negociação e apostas. Devido ao notório sucesso de *Magic*, existem hoje várias competições organizadas que premiam os vencedores com recompensas monetárias, cartas raras e até mesmo um respeitoso status social na comunidade de *Magic* que repercute positivamente na reputação do jogador. Em 2000, Garfield fez algumas considerações sobre esta categoria de metajogo na *Game Developers Conference*:

A maneira tradicional de jogar *Magic* é apostando; cada jogador seleciona aleatoriamente uma carta de seu baralho antes de jogar e a coloca de lado antes de o jogo começar. O vencedor ganha as duas cartas. *Magic* é jogado geralmente em torneios formais também, onde classificações oficiais ou prêmios em dinheiro podem acontecer. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 203).

**Entre:** O que acontece entre os jogos de *Magic*? De fato, entre os jogos de *Magic* ocorre muita circulação de recursos e informações de jogo. Dentre eles, destaca-se o compartilhamento de estratégias entre os jogadores. Isso ocorre, pois *Magic* possibilita muitas combinações especiais entre as inúmeras cartas diferentes. Sob essa perspectiva, o *designer* de jogos Greg Costikyan (1999) classifica *Magic* como um “jogo de exceções”, um jogo que contém muitas variantes em um conjunto simples de normas-padrão. Por exemplo, *Magic* contém um conjunto de regras simples para determinar os ataques de criaturas, mas as cartas individuais detalham muitos tipos especiais de criaturas, tais como muralhas, que só podem se defender, ou criaturas voadoras, que podem evitar quaisquer criaturas não voadoras de defesa. Essas “exceções” levam a novas combinações de criaturas, tais como paredes voadoras, que podem interceptar criaturas voadoras, mas só podem defender-se. Esse tipo de complexidade classificatória, combinada com a variação nas “estatísticas” de criaturas (custo do lançamento, classificação do ataque, classificação de defesa, tipo de cor), contribui para milhares de tipos diferentes de criaturas possíveis. Na *Game Developers Conference* em 2000, Garfield comentou: “Entre jogos de *Magic*, há muita circulação de recursos e informações do jogo.

Jogadores trocam cartas, compartilham estratégias e participam de ricas comunidades de jogadores.” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 203).

**Durante:** O que acontece durante *Magic* além do jogo em si? Dentre os diversos fatores dessa categoria, observa-se nos jogadores um grande apelo à reputação. Alguns jogadores tendem a mostrar-se mais do que vitoriosos em uma partida, eles vencem exibindo estratégias bastante complexas e originais que, de alguma maneira, lhes garantam certo reconhecimento na comunidade de *Magic*. Isso é muito comum nos torneios oficiais do jogo, onde os jogadores mais experientes costumam surpreender os demais com novas e poderosas combinações específicas de cartas. Garfield reforça essa situação em seu discurso na *Game Developers Conference* em 2000:

A reputação é importante em todos os tipos de jogo *Magic*. Enquanto algumas pessoas simplesmente se esforçam para ser vitoriosas sempre que possível, outras são levadas a vencer com estratégias incomuns ou a fim de provar que combinações específicas de cartas são viáveis. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 203).

A partir da análise do metajogo de *Magic* sob as categorias de metajogo do modelo de Garfield, observamos que muitas das características-chaves do sucesso do jogo, provêm da incorporação de elementos de metajogo diretamente no *design* de *Magic*. Embora o *design* de jogos seja um problema de “design de segunda ordem” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 204), pois a experiência de jogo é um resultado emergente e indireto das regras, um *design* de jogos cuidadoso pode contribuir para a emergência de um metajogo rico. Não existe em si um método de *design* que abranja todos os tipos de metajogo possíveis em um jogo, porém, cabe ao próprio *designer* não perder o sentido dos contextos sociais maiores onde o jogo será jogado, mesmo diante da complexidade do *design* e da produção do jogo. Salen e Zimmerman (2012) propõem alguns questionamentos úteis nesta reflexão:

- O que traz os jogadores para um jogo e o que os afasta dele?
- Como os jogadores desempenharão o metajogo entre e durante as sessões do jogo?
- Quais são as estruturas de jogo que incentivam o tipo certo de metajogo?

- Os mundos narrativos abrirão a ação do metajogo imaginativo?
- As estruturas formais profundas recompensarão os jogadores por persistirem na estratégia antes de um jogo?
- As economias físicas incentivam a troca social e o jogo baseado em apostas?
- As ferramentas permitem que os jogadores criem suas próprias comunidades de jogos?

Existem inúmeras abordagens de *design* de jogos e o próprio *designer* deve buscar seus próprios questionamentos, bem como suas próprias motivações, para refletir sobre o metajogo inerente a qualquer tipo de jogo. De fato, não é possível criar o metajogo em “primeiro nível”, mas se os *designers* entenderem que sempre estão projetando dentro de e para contextos sociais, eles estarão preparados para proporcionar um metajogo rico.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa, vislumbramos os jogos como sistemas experienciais que proporcionam experiências aos jogadores. Por sua vez, os jogadores desfrutam desse sistema vivenciando as inúmeras experiências oriundas dos jogos. Em se tratando da experiência, observamos que tudo o que vivenciamos resulta em uma experiência. Elas são inerentes aos seres humanos e, algumas, podem ser tão significativas a ponto de transformar uma pessoa.

Os jogos, mesmo tendo uma estrutura formal marcada pela artificialidade, são experimentados por pessoas, e tais experiências possuem um notável potencial para a transformação. Essa influência da experiência de jogo sobre os jogadores raramente é assintomática, resultando frequentemente em sintomas benignos ou malignos a saúde física e psicológica humana.

Entender como a estrutura formal de um jogo é capaz de produzir tais experiências que atuam direta ou indiretamente sobre os jogadores compreende na análise da relação entre a artificialidade do jogo e a realidade social genuína, no qual as questões internas e externas ao círculo mágico são tratadas em conjunto no contexto experiencial do jogo. Trata-se do metajogo.

Em linhas gerais, a essência do metajogo remete ao título do primeiro capítulo, *o jogo além do jogo*, que destaca os aspectos do jogo não resultantes de suas próprias regras, mas da interação com os contextos que o cercam. Geralmente, a reflexão sobre o metajogo durante o processo de *design* é simplesmente ignorada por se tratar de um recurso que atua indiretamente sobre o jogo. De fato, um *designer* não consegue projetar diretamente o metajogo, mas pode atribuir elementos ao conjunto de regras de um jogo capazes de gerar um metajogo rico. Essa tarefa é possível e necessária ao *designer*, pois o auxilia a não perder o sentido dos contextos sociais maiores de onde o jogo será jogado.

Os benefícios provenientes da incorporação de recursos de metajogo no *design* de um jogo são refletidos no estudo de caso do jogo de cartas colecionáveis *Magic: The Gathering*. Essencialmente, o sucesso popular e a notável consolidação no mercado do entretenimento de *Magic*, remontam as suas inerentes características de metajogo, como a disposição de um baralho de cartas personalizáveis pelos jogadores.

Com base na proposta de metajogo por Garfield, esperamos que os *designers* de jogos que lerem este trabalho reconheçam e incorporem a análise do metajogo como atividade essencial no processo de *design*, uma vez que foram levantados inúmeros benefícios oriundos do metajogo, como a potencialização do nível de imersividade e a projeção da estrutura formal visando os contextos externos ao jogo, tendo em vista que a principal preocupação de um *game designer* seja a experiência que seu jogo projeta.

Apesar de não oferecermos uma metodologia estruturada para a incorporação do metajogo no *design* de um jogo em si, dispomos um vasto campo de pesquisa do metajogo sob a perspectiva do sistema experiencial de um jogo. Cabe ao *designer* encontrar a melhor maneira para implementar os recursos de metajogo durante o *design*.

Como proposta para possíveis trabalhos que possam ser desenvolvidos no futuro com base nesta pesquisa, sugerimos a análise do metajogo de um jogo criado pelo próprio autor, destacando os recursos de metajogo adotados, bem como as devidas justificativas. Também seria interessante dispor esse jogo para teste, e colher informações dos jogadores sobre as possíveis experiências que o jogo pode proporcionar e qual a atuação dos elementos de metajogo sobre essa vivência.

Devido à abordagem generalista, a presente pesquisa abre vários caminhos para o desenvolvimento de trabalhos correlatos e, o nosso conselho para aqueles que se aventurarem no rico universo do metajogo, é para que abram as suas mentes para as diversas possibilidades de metajogo com base na premissa de que os *designers* são responsáveis pelos jogos que criam, bem como pelas experiências que seus jogos projetam.

## 8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTLE, R. *Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs*. Disponível em: <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>. Acesso em: 10 de jan. 2013.

CAILLOIS, R. *Man, play and games*. Londres: Thames and Hudson, 1962.

COSTIKYAN, G. *Don't be a vidiot: what computer game designers can learn from non-electronic games*. Disponível em: [www.costik.com/vidiot.html](http://www.costik.com/vidiot.html). Acesso em: 25 de jan. 2013.

FREUD, S. *Além do princípio de prazer*. Viena e Zurique: Internationaler Psychoanalytischer Verlag, 1920.

GARFIELD, R. Metagames. In: DIETZ, J. (Ed). *Horsemen of the Apocalypse: essays on roleplaying*. Londres: Jolly Rogers Games, 2000. p. 16-22.

GARFIELD, R. *Magic the gathering: manual de regras básico*. Tradução de Patrícia Correia, Anna Woodward, Rafael Dei Svaldi. São Paulo: Devir, 2007. 29 p.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: a study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press, 1955.

MASTROCOLA, V. M. *Ludificador: um guia de referências para o game designer brasileiro*. São Paulo: Independente, 2012.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. São Paulo: Blucher, 2012. v.3.

SCHELL, J. *A arte de game design: o livro original*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SUDNOW, D. *Pilgrim in the Microworld*. Nova York: Warner Books, 1983.

YEE, N. Ariadne - Understanding MMORPG Addiction. Disponível em:  
<http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>. Acesso em: 10 de jan. 2013.