

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

A COMPLEXIDADE DA DIVERSÃO NOS VIDEOGAMES: UM ESTUDO
ECOSSISTÊMICO DOS MODOS DE SENTIR NA RELAÇÃO JOGO-JOGADOR EM
CELESTE

ERICK LÚCIO FERNANDES DE OLIVEIRA

MANAUS

2020

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

ERICK LÚCIO FERNANDES DE OLIVEIRA

A COMPLEXIDADE DA DIVERSÃO NOS VIDEOGAMES: UM ESTUDO
ECOSSISTÊMICO DOS MODOS DE SENTIR NA RELAÇÃO JOGO-JOGADOR EM
CELESTE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade Federal do Amazonas, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, área de concentração Ecossistemas Comunicacionais, linha de pesquisa Linguagens, Representações e Estéticas Comunicacionais.

Orientadora: Prof^a Dr^a. Mirna Feitoza Pereira

MANAUS

2020

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

O48c Oliveira, Erick Lúcio Fernandes de
A complexidade da diversão nos videogames: um estudo
ecossistêmico dos modos de sentir na relação jogo-jogador em
Celeste / Erick Lúcio Fernandes de Oliveira . 2020
114 f.: il. color; 31 cm.

Orientadora: Mirna Feitoza Pereira
Dissertação (Mestrado em Ciência da Comunicação) -
Universidade Federal do Amazonas.

1. Ecossistemas comunicacionais. 2. Videogames. 3. Diversão. 4.
Celeste. I. Pereira, Mirna Feitoza. II. Universidade Federal do
Amazonas III. Título

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

ERICK LÚCIO FERNANDES DE OLIVEIRA

A COMPLEXIDADE DA DIVERSÃO NOS VIDEOGAMES: UM ESTUDO
ECOSSISTÊMICO DOS MODOS DE SENTIR NA RELAÇÃO JOGO-JOGADOR EM
CELESTE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade Federal do Amazonas, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, área de concentração Ecossistemas Comunicacionais, linha de pesquisa Linguagens, Representações e Estéticas Comunicacionais.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Mirna Feitoza Pereira (Presidente)
Universidade Federal do Amazonas - UFAM

Prof^a. Dr^a. Ítala Clay de Oliveira Freitas (Membro)
Universidade Federal do Amazonas - UFAM

Prof. Dr. Alexandre Santos de Oliveira (Membro)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Rosana e Domingos, e a minha avó, Francisca. Os três são a base do que eu sou hoje, dos meus valores e que inspiram todas as minhas qualidades, dentre as quais me incentivaram a produção dessa dissertação da maneira que foi. Meus pais foram as pessoas que dia após dia me sustentaram em cada momento.

A minha namorada Maria Cecília, aquela que me incentivou a fazer esse mestrado, mesmo ainda em meu momento de recaída. Ao longo da produção desta dissertação, esteve sempre aberta a conversas, foi a pessoa quem mais pude compartilhar minha empolgação quando surgiam novas ideias. Agradeço a paciência que ela teve em horas que até mesmo pensei em desistir.

Tenho que agradecer a pessoas que são responsáveis por amadurecer a visão que tenho sobre jogos, além de me incentivarem direta e indiretamente a seguir acreditando nas minhas ideias. André Campos, Eduardo “Sushi”, Rafael Quina, Fernando Mucioli que formam o site Jogabilidade, também seus ex-membros. Henrique Sampaio, Heitor de Paola e Caio Teixeira do site Overloadr. Ricardo Régis, Lucas Zavadil e Bruno Tessaro pelo Nautilus.

Agradeço a Julia Stateri. Graças ao curso online ministrado por ela, resgatei minha vontade de atuar em meio aos videogames, de observar outros caminhos que levaram ao interesse no mestrado. Além disso, serviu de porta de entrada para os autores que estudam esse meio.

Aos docentes do PPGCCOM que me auxiliaram, em especial a minha orientadora Mirna Feitoza, a sua contribuição com seu conhecimento ao longo do caminho. Também a professora Ítala Clay, presente em alguns momentos durante esse processo e as contribuições do professor Alexandre Oliveira, sobretudo no processo de qualificação.

Aos meus colegas de PPGCCOM, pela troca de experiências e aprendizados. Um agradecimento especial às meninas Alessandra Taveira, Ariel Bentes, Jullie Pereira, Nicole Baracho e Isabella Botelho. A companhia delas, as conversas, em muitos momentos aliviavam a tensão durante esse processo, elas me incentivaram a seguir em frente e ter confiança sobre o que estava produzindo.

Agradeço as pessoas que me auxiliaram no procedimento de observação e grupo focal, o qual mesmo não aproveitável para este momento, foi de extrema importância. Aos participantes da entrevista sobre Celeste. Claro, aos amigos de sempre, alguns deles presentes nessas etapas.

A CAPES que concedeu o auxílio financeiro para que a dissertação contasse com o arcabouço teórico necessário e a dedicação exclusiva.

“O tédio pode separar aquilo que a diversão uniu.”

Paul Valéry

RESUMO

Os videogames são produtos nos quais se agruparam saberes de diversas áreas do conhecimento. Ao longo do tempo, esta evolução foi alimentada pelo fator humano em seu papel como jogador, movendo a indústria por seu comportamento lúdico. Esta dissertação tem como objetivo explorar o potencial da diversão na variedade de experiências em uma interação lúdica, que consiste na relação entre jogador e videogame. Desconstrói-se a noção de que a diversão é uma propriedade exclusiva do jogo digital, funcionando unicamente como uma fonte de prazer para o consumo humano e não uma criação conjunta mediante a interação lúdica. A partir de uma revisão bibliográfica, buscou-se compreender as bases conceituais de jogo enquanto atividade interativa: um percurso da brincadeira informal até sua digitalização, encapsulado como um produto. Investigou-se o prazer, um termo que melhor descreveria o interesse humano pelos jogos, avaliando como essa sensação se relaciona com o conceito de jogo. Com o auxílio em especial de Koster, verifica-se a diversão nesse processo, além do senso comum. Posteriormente, a interação lúdica é examinada por meio da perspectiva dos Ecossistemas Comunicacionais, a área de concentração do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Este procedimento auxilia a observação das variáveis presentes na relação entre jogador e videogame, o modo que a diversão nutre os processos comunicativos. Com base no desenvolvimento teórico construído, analisa-se um jogo específico, “Celeste” (Matt Makes Games, 2018). Considerando a diversidade de percepções possíveis em uma mesma experiência, realizou-se entrevistas com jogadores de diferentes perfis. Deste modo, nota-se como a diversão é uma concepção pouco refletida, mas que estaria ligada aos engajamentos humanos. A diversão, portanto, consiste em um estado otimista de percepção de oportunidades para interação, gerando novas possibilidades e construindo um ciclo. A atividade lúdica nos videogames fornece uma perspectiva da dinâmica desse ciclo, a forma como ela poderia servir como base e que abrange sensibilidades humanas, usufruídas de forma particular no comportamento humano enquanto o papel de jogador é desempenhado.

Palavras-chave: Ecossistemas Comunicacionais. Videogames. Diversão. Celeste.

ABSTRACT

Video games are products in which knowledge from different areas has been grouped. Over time, this evolution was fueled by the human factor in its role as a player, moving the industry by its playful behavior. This dissertation aims to explore the potential of fun in the variety of experiences in a playful interaction, which consists of the relationship between player and video game. The notion that fun is an exclusive property of the video game is deconstructed, functioning solely as a source of pleasure for human consumption and not a joint creation through playful interaction. From a bibliographic review, we sought to understand the conceptual bases of play as an interactive activity: a journey from informal play to its digitalization, encapsulated as a product. Pleasure was investigated, a term that would best describe the human interest in games, evaluating how this feeling is related to the concept of game. With the special support of Koster (2013), fun is investigated in this process, beyond common sense. Subsequently, the playful interaction is examined through the perspective of Communicational Ecosystems, the area of concentration of the Graduate Program in Communication Sciences. This procedure helps to observe the variables present in the relationship between player and video game, the way that fun nourishes the communicative processes. Based on the theoretical development built, a specific game, "Celeste" (Matt Makes Games, 2018) is analyzed. Considering the diversity of possible perceptions in the same experience, interviews were conducted with players of different profiles. In this way, it is clear how fun is a concept that is poorly reflected, but that would be linked to human engagements. Fun, therefore, consists of an optimistic state of perceiving opportunities for interaction, generating new possibilities and building a cycle. The playful activity in video games provides a perspective of the dynamics of this cycle, the way it could serve as a basis and which covers human sensitivities, particularly enjoyed in human behavior while the role of player is performed.

Keywords: Communicational Ecosystems. Video games. Fun. Celeste.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Spacewar (1961).....	10
Figura 2: Patente de Baer e a Caixa Marrom.....	11
Figura 3: Crítica do jogo Shadow Of The Tomb Raider pelo site Game Informer.....	15
Figura 4: Jogos independentes, Braid (2008) e Gris (2018).....	17
Figura 5: Estrutura dupla da atividade de jogo.....	27
Figura 6: As regras estão incorporadas nos botões, comandos do jogo Super Mario Odyssey (2017).....	30
Figura 7: Relação das mecânicas e os outros elementos em jogos digitais.....	33
Figura 8: Cartucho de um jogo do console Nintendo 64 (1998) e cartão de memória de um jogo do console Nintendo Switch (2017).....	34
Figura 9: Recompensas do jogo de cartas Hearthstone (2014).....	38
Figura 10: Demonstração da criação de personagem do jogo Cyberpunk 2077 (2020).....	40
Figura 11: Civilization V (2010), um exemplo de jogo com constante gerenciamento de recursos.....	41
Figura 12: Mass Effect (2007), trecho de diálogo que envolve uma tomada de decisão.....	41
Figura 13: Ciclo de diversão.....	47
Figura 14: Interação entre sistema jogador e videogame e sua relação com o ambiente.....	52
Figura 15: Estrutura conceitual dos jogos relacionando-se com o enquadramento de sistemas.....	53
Figura 16: Diferença entre a experiência de usuário (UX) e a experiência de jogador (PX).....	63
Figura 17: Avatar diante do mundo virtual do jogo The Legend Of Zelda Breath Of The Wild (2017).....	67
Figura 18: Arte do jogo Celeste.....	75
Figura 19: Seleção de fases em Celeste.....	76
Figura 20: Mecânica de impulso.....	77
Figura 21: Mecânica de escalada.....	77
Figura 22: A estrutura de Celeste.....	78
Figura 23: “Morte” de Madeline e volta ao início do nível.....	79
Figura 24: Celeste clássico.....	82
Figura 25: Eventos do prólogo de Celeste.....	83
Figura 26: Eventos do capítulo 1 de Celeste.....	83

Figura 27: Eventos do capítulo 2 de Celeste.....	84
Figura 28: Eventos do capítulo 3 de Celeste.....	85
Figura 29: Eventos do capítulo 4 de Celeste.....	86
Figura 30: Eventos do capítulo 5 de Celeste.....	87
Figura 31: Início do capítulo 6 de Celeste.....	88
Figura 32: Eventos do capítulo 6 de Celeste.....	88
Figura 33: Eventos do capítulo 7 de Celeste.....	89
Figura 34: Número de mortes em cada capítulo.....	97
Figura 35: Momento em que Madeline e Badeline se juntam.....	99
Figura 36: Jogador utilizando a pena para se aproximar de Badeline.....	99

SUMÁRIO

Introdução	10
Capítulo 1. Jogo como atividade lúdica: a diversão como base do engajamento humano	23
1.1 Do impulso da brincadeira à interação lúdica com o jogo	23
1.2 A atividade lúdica estruturada em um produto	28
1.3 O jogador em busca do prazer	35
1.4 A diversão como base do jogo	44
Capítulo 2. Videogames como sistemas complexos: a contribuição da visão ecossistêmica da comunicação	51
2.1 A interação lúdica como ecossistema de sistemas complexos	52
2.2 A ação de se comunicar jogando	60
2.3 O videogame e seu caráter interdisciplinar e transdisciplinar	65
Capítulo 3. O ecossistema comunicacional na experiência de Celeste	74
3.1 Celeste como atividade lúdica	75
3.2 A escalada jogável de Celeste	81
3.3 Celeste na perspectiva de outros jogadores	90
3.3.1 As concepções de diversão	92
3.3.2 Onde reside a diversão	94
3.3.3 A diversão na <i>gameplay</i> de Celeste	95
3.3.4 A diversão na temática de Celeste	97
Conclusão	102
Referências	108
ANEXO A: Termo de consentimento livre e esclarecido para a entrevista	112
ANEXO B: Roteiro de perguntas da entrevista por pautas	114

Introdução

Durante sua evolução, os videogames vivenciaram diferentes épocas, inseriram-se em contextos diversos, ocasionados pelas mudanças de percepções mercadológicas, aprimoramentos tecnológicos, conceitos empregados por desenvolvedores e definições de classificações etárias. Os jogos eletrônicos surgiram em ambientes de laboratório por meio de experimentações: o físico nuclear William Higginbotham (1941-1994), em 1958, programou um osciloscópio para entreter os visitantes do Laboratório Nacional de Brookhaven com uma simulação interativa de uma partida de tênis, conhecido como “Tennis For Two”. Em 1961, o jogo “Spacewar!” (Figura 1) foi desenvolvido por acadêmicos no interior do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Ao longo dos anos, além da informática e engenharia, outras áreas se agregaram no processo de desenvolvimento de jogos, sobretudo para estabelecer um contato com o público no fortalecimento da indústria emergente.



Figura 1: Spacewar! (1961).
Fonte: IMDb.

No cenário atual, os videogames são notados como produtos muito requintados, pois em seu conteúdo e processo de desenvolvimento estão inseridos saberes de diversas áreas do conhecimento. Somou-se à indústria dos jogos áreas como: comunicação, narratologia, filosofia, artes, psicologia, antropologia, história, publicidade etc. A área do design, a qual possui ramificações, trabalha nesse processo desde a usabilidade à área específica de design de jogos, responsável por atrelar toda a estrutura do jogo enquanto uma experiência "jogável" para o ser

humano, concatenando conceitos, regras e o trabalho de outros membros da equipe, resultando, por fim, um produto. Mediante essa definição do papel do design, entende-se que a evolução dos jogos eletrônicos não se deve apenas às inovações tecnológicas, mas está diretamente ligada a ação dos jogadores ao longo do tempo, pois as experiências oferecidas pelos videogames dependem da comunicação com o ser humano, as diversas áreas que participam da indústria se agregaram para atender a necessidade de oferecer novas experiências aos jogadores.

O videogame se sobressai em sua maneira de promover a interatividade com aquele que o consome. No ano de 1968, Ralph Baer, considerado o inventor dos consoles¹ de videogames por seu protótipo "*The Brown Box*"² (Figura 2), registrou a patente de sua invenção destacando a forma ativa de interação da audiência perante um novo dispositivo acoplado aos televisores, comparado ao limitado poder de influência do espectador em apenas selecionar dentre as programações disponíveis (BAER, 1973). Como meio de comunicação, além transmitir mensagens pelos aparatos convencionais das mídias tradicionais, o jogo eletrônico possui características que dependem da participação humana, exercida pelo jogador. A natureza interativa dos jogos eletrônicos contrapõe a ideia de que o ser humano é um receptor passivo no contato com os meios de comunicação.



Figura 2: O protótipo *The Brown Box* de Ralph Baer.
Fonte: The National Museum Of American History, 2006.

Os videogames, em seus primórdios, eram produzidos restritamente por quem possuía domínio da informática e da engenharia. Em razão dos gráficos limitados e do imaginário restrito a esses profissionais, os títulos eram considerados

¹ Console é "todo hardware feito com o principal intuito de executar videogames e que podem ou não ser acoplados a aparelhos de televisão". (WEILLER, 2015, p. 9)

² A caixa marrom. (tradução nossa)

repetitivos, simplistas e abstratos em comparação com outros meios, em especial, o cinema, que também se originou de uma invenção tecnológica. Ao longo dos anos, com o acréscimo de outras áreas à indústria dos videogames, novas formas de interação com o meio virtual foram descobertas, não apenas observados pela evolução gráfica, mas no potencial dos jogos em representar realidades e permitir a imersão humana em diversos contextos.

O crescimento da indústria e a diversificação do público permitiu que os jogos eletrônicos construíssem seu próprio repertório de características e linguagens. Tornou-se mais evidente o papel do videogame como alimentador das necessidades lúdicas do ser humano, permitindo a produção de cultura em razão de sua natureza simbólica. Enquanto nos jogos não-eletrônicos, os jogadores, por meio de sua imaginação, são responsáveis por pavimentar a progressão mediante a materialidade “disponível” no espaço. Os videogames oferecem incessantemente mensagens, dinamizando-as em conjunto com os jogadores, uma vez que por meio da simulação se permite a materialização de diferentes representações de realidade.

Embora possua mais de cinco décadas de vida, os valores dos jogos eletrônicos e sua importância cultural continuam a serem muito questionados. É bastante comum ouvir que a qualidade de um videogame se deve a sua “diversão”, um termo geralmente é utilizado de forma banal no senso comum, esvaziando uma visão mais aprofundada de suas potencialidades. Compreende-se que atividades despretensiosas possuem um caráter negativo, como se tal tipo de engajamento não fosse inerente às necessidades do ser humano. Desconsiderando como parte fundamental do nosso desenvolvimento, na forma que lidamos com os fenômenos em nossa volta, da expressão de nossa natureza à produção de cultura. A diversão utilizada no contexto dos videogames está associada ao bem-estar do jogador durante o jogar. Dois sentidos relacionados a diversão são bastante comuns: o primeiro considera o jogo eletrônico como um meio primariamente associado ao passatempo e o segundo é referente ao prazer mediante sua eficiência técnica enquanto produto tecnológico.

Diversão, como passatempo, é considerado um sinônimo de entretenimento, pois ambos carregam o sentido de distração, no que se refere a atividades consideradas mais produtivas como o trabalho. No caso dos jogos, em razão de sua

não-passividade, o notável esforço e energia depositados ao jogar são considerados improdutos. Uma atividade lúdica não deixa de ser uma distração, pois serão estabelecidas regras, alternando a realidade durante a execução de um jogo. Um dos primeiros estudiosos sobre jogos, o sociólogo Roger Caillois (2001), afirma que o jogo é improdutivo, “não cria bens, riqueza, nem elementos novos de qualquer espécie; e, com exceção de troca de propriedades entre os jogadores, termina em uma situação idêntica à prevalecente no início do jogo” (CAILLOIS, 2001, p. 10, tradução nossa). No entanto, autores posteriores não mais consideram o jogo existindo em um espaço totalmente fechado, admitem uma abertura nessa fronteira, o qual o jogador tem ciência da artificialidade do jogo e do que está fora desse contexto, e como ele influencia a atividade e pode ser influenciado.

A qualidade do jogo é atrelada em como a diversão favorece a interação com os videogames, evocando prazer e satisfação do jogador, na consolidação dessa realidade alternativa. Por se tratar de uma atividade não obrigatória (CAILLOIS, 2001), entende-se que, para poder atrair a atenção de um indivíduo, o prazer é algo que sustenta a atividade e mantém o interesse na mesma por um tempo prolongado. O videogame, considerado como um produto, oferece ao consumidor uma fonte de prazer em uma atividade descompromissada da vida cotidiana.

A diversão é comumente associada à realização de uma atividade com alegria, animação e exuberância. O ato de se entreter é vinculado a sensações positivas, entretanto, englobado em reações menos efusivas, como prazer, contemplação, deleite, que não necessariamente significam estar animado ou alegre. O entretenimento, nesse sentido, amplia o escopo de distração a múltiplas sensações de bem-estar, como também sensações desconfortáveis, melancólicas, raivosas etc. Um espectador pode escapar da realidade com um filme de terror ou drama, nos quais há reações divergentes do bem-estar, porém, o engajamento e a produção de sentido da experiência ainda persistem.

A diversão utilizada no contexto dos videogames, influencia as expectativas dos jogadores, remete à ação de jogar sempre ao bem-estar, mesmo que nem todos os jogos, por meio de seus signos, proporcionem uma sensação de alegria. É importante notar que, ao assistir um filme, ouvir uma música ou ler um livro, os tipos de sensações e reações oferecidos serão subentendidos apenas quando

especificada a obra ou o gênero. No caso dos videogames, a ligação da atividade a sensações e reações oferecidas estão arraigadas ao senso comum de jogar, ou seja, a experiência oscila entre divertida e tediosa. Os gêneros, nos jogos eletrônicos, surgiram para oferecer experiências diferenciadas do jogo Pong, que após sua popularidade foi copiado por diversas empresas (PINHEIRO, 2007). No entanto, esse intuito de oferecer novas formas de interação visava atender as mesmas necessidades do público, a “diversão”, a qualidade de uma atividade descompromissada. É inegável que ao longo do tempo, os gêneros diversificaram a interação dos jogadores, consistindo em simular situações que despertem emoções variadas. No entanto, não adianta os jogos explorarem as sensibilidades humanas, se o jogo não cumprir seu pré-requisito de ser divertido, a experiência continuará na oscilação entre prazer e tédio, todas as suas outras propriedades acabam sendo consideradas de menor importância, até mesmo não acessadas.

Nesse sentido, entramos no segundo entendimento no termo nos jogos eletrônicos, a diversão associada ao prazer de uma boa interação com um dispositivo tecnológico. Segundo Freitas (2011, p. 11), “a crítica no cinema abriu também espaço para que o entretenimento possa apresentar um conteúdo com objetivos para além da diversão”, mas o caso dos videogames o caminho é diferente. Tendo em conta a ampliação do número de jogos disponíveis no mercado, o consumidor pende a se tornar mais criterioso na escolha de um jogo que cumpra suas expectativas. Nesse sentido, a diversão ligada ao patamar de eficiência técnica, estabelece-se onde alguns jogos oferecem “melhores” experiências em comparação com outros. Por seu aspecto tecnológico, um jogo geralmente é avaliado por critérios técnicos, sua recomendação, ou não, é atribuída primariamente à eficiência de suas partes, que consistem no fim em uma nota para o jogo (Figura 3), algumas resenhas pontuam separadamente suas partes, onde no fim esses valores se somam em uma nota final. Toda a eficiência exigida pela crítica, divulgada pelas empresas em sua publicidade, perseguido pelos desenvolvedores, na produção, e jogador, na experiência, é condensado sob a palavra “diversão”. Essa mesma palavra serviu como um dos critérios para a avaliação de um jogo, que somada a características técnicas refletia a nota final.

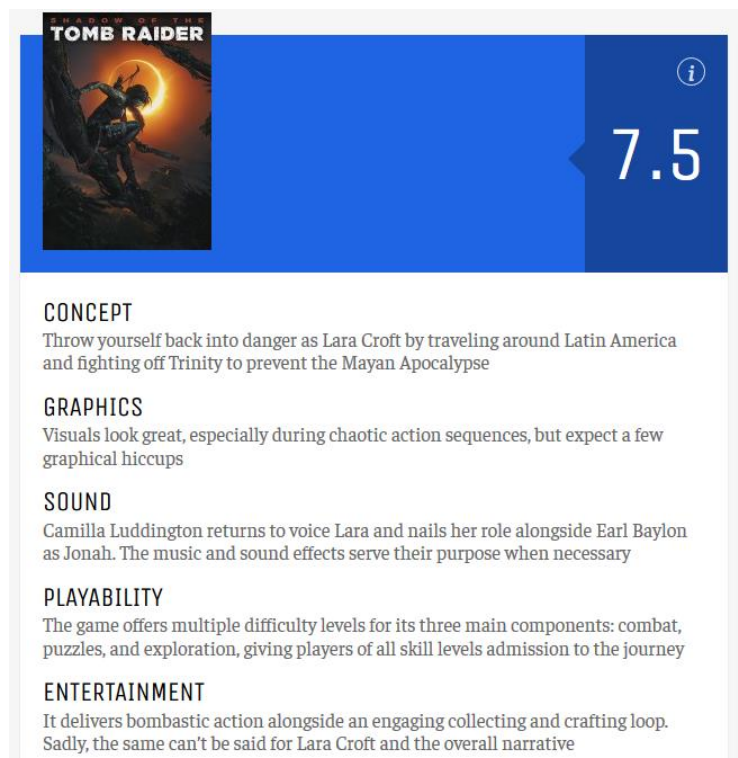


Figura 3: Crítica do jogo Shadow Of The Tomb Raider pelo site Game Informer.
Fonte: Game Informer, 2018.

Para medir a qualidade, ou o jogo atende, ou não atende as exigências do mercado. O videogame por ser eletrônico, está associado à tecnologia, devido a isso, independentemente do conteúdo do jogo, sua validade prioritariamente se deve a aspectos técnicos, se suas partes são deficientes, torna-se impermeável ao ser humano passar pelas partes formais e ter um contato com a “diversão” ou a mensagem atrelada ao conteúdo. Um jogador pode revisitar um título de 1992, porém por não possuir o mesmo esmero de uma produção de 2018, existe uma série de obstáculos entre quem passa a mensagem e quem pretende interagir. Nos jogos de maneira geral, a sua constituição quanto a percepção do ser humano se diferencia de outras mídias, a designer de jogos Celia Pearce (2004) aponta que:

The first and the most importante thing to know about games is that they center on play. Unlike literature and film, which center on story, in games, everything revolves around play and the player experience. Game designers are much less interested in telling a story than in creating a compelling framework for play.³ (PEARCE, 2004, p. 144)

³ “A primeira e mais importante coisa a saber sobre os jogos é que eles são focados no jogar. Diferentemente da literatura e filmes, os quais estão focados em contar uma história, nos jogos tudo gira em torno do jogar e da experiência do jogador. Os designers de jogos estão muito menos interessados em contar histórias do que criar uma estrutura convincente de jogar.” (Tradução nossa)

A defasagem técnica também influencia a percepção de filmes antigos, como regras gramaticais antigas dificultam a compreensão da linguagem em um romance do século passado. Entretanto, por videogames necessitarem de um maior engajamento humano, em razão da forma de sua interação, mesmo que se considere uma série de valores em um jogo antigo, sua apreciação é validada por suas qualidades técnicas que permitem o ato de jogar, a mensagem final está mais entrelaçada as partes formais que outras mídias. Nessa perspectiva a diversão auxilia a estrutura convincente de jogar, tendo ela suprida, seu caráter como passatempo é alcançado, o videogame como produto cumpriu seu papel.

No contexto apresentado em que os jogos ampliaram das ciências exatas para outras áreas do conhecimento, o videogame como projeto, atende como o um artefato do design, onde Gui Bonsiepe (1997, p.17) diferencia das práxis da engenharia que “não captam os fenômenos de uso, ou seja, a integração dos artefatos a cultura cotidiana”. A produção de um videogame envolve o conhecimento do jogador, a prática de jogar envolve um processo de construção de sentidos, significados para o ser humano, que utiliza de sua criatividade na resolução das tarefas no jogo, aplicando sua vivência na interação com os contextos oferecidos virtualmente. No entanto, a noção de que diversão é algo que precisa ser alcançado durante a experiência de jogar, estabelece a ideia de que o videogame tem, por função prioritária, proporcionar essa sensação ao jogador, o que desvaloriza a riqueza de experiências desse meio de comunicação, subestimando o potencial dos videogames de propagar mensagens de maneira interativa, como um agente transformador.

A crítica reforça o valor dos videogames enquanto produtos tecnológicos, favorecendo aspectos técnicos em suas análises, mas diminuindo a profundidade dos debates perante a comunidade de jogadores. A diversão consolidando a estrutura convincente de jogo parece ser o suficiente para a experiência, todas as sensibilidades dos jogadores visam fortalecer essa única perspectiva e, na maioria dos jogos, não costumam ser incentivadas a ir além dessa camada de percepção. A eficiência das partes técnicas é enaltecida pela publicidade e a crítica, entretanto, não é relevante isoladamente perante o sentido que o jogador atribui a experiência

como um todo, enquanto incorporado no avatar⁴ em tomadas de decisões significativas. Na atividade de jogar videogame, diferentemente de outras mídias, “o desenvolvimento narrativo depende da investida corporal do usuário” (BULHÕES, 2009, p. 76), a mensagem dos desenvolvedores é notada pela ação do jogador, uma resposta física. Quando se supervaloriza a possibilidade de diversão, substitui-se a riqueza dessa relação entre desenvolvedor e jogadores subjugando-se as demais potencialidades de sensibilidades de um jogo eletrônico.

A partir da última década, os jogos independentes (Figura 4) ganharam mais notoriedade. Tornou-se comum que alguns títulos se desprendam de moldes convencionais e mercadológicos para proporcionarem experiências mais intimistas aos jogadores, utilizando elementos para provocar diferentes reações, desenvolver narrativas inovadoras e simular novas maneiras de interação significativa. O baixo orçamento impede com que esses desenvolvedores possam produzir jogos com maior qualidade gráfica, portanto, passam a focar sua produção em outros aspectos para atrair a atenção dos jogadores. Alguns desses jogos, considerados mais simples, conseguem se destacar e de certa forma influenciar e inspirar os desenvolvedores que trabalham em títulos mais comerciais. Mesmo assim, os jogos independentes ainda sofrem com o preconceito, pois grande parte do público anseia pelas novidades tecnológicas, e por isso são vistos como experiências menos completas, na contramão da evolução.

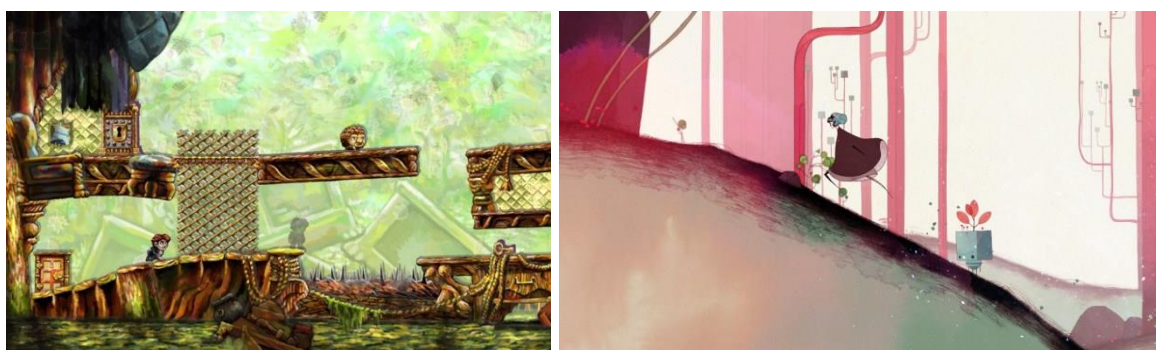


Figura 4: Jogos independentes, Braid (2008) e Gris (2018).

Fonte: Mac Apple Store e Metro.co.uk.

O desprendimento do mercado proporciona que os desenvolvedores insiram seus valores e experiências pessoais nos jogos, em contrapartida às abordagens convencionais esperadas nos grandes lançamentos. O jornalista Jason Schreier

⁴ A entidade virtual que o usuário assume para transitar em um mundo paralelo. (SANTAELLA, 2003, p. 121)

atenta que as ferramentas para a produção de jogos são sempre diferentes, como a tecnologia, elas “estão em constante evolução com base nas necessidades e ambições dos desenvolvedores” (SCHREIER, 2018, p. 14). Os jogos independentes trazem à tona que, por mais que alguns profissionais e estúdios não tenham condições de acompanhar o ritmo acelerado da evolução tecnológica, existe um público que pode atribuir um valor maior às ideias existentes em um jogo do que à eficiência das suas partes formais. As ferramentas de desenvolvimento estão cada vez mais acessíveis para que mais pessoas, com diferentes contextos culturais, se expressem por meio dos jogos eletrônicos, o qual estabelecer uma estrutura jogável seja apenas um meio e não um fim.

Entende-se que produtos podem ser simples em seus aspectos formais, porém a capacidade criativa dos desenvolvedores pode resultar em uma experiência significativa aos jogadores. Inclusive, essa simplicidade, pode consistir em uma interface mais amigável que, diferente de grande parte dos jogos comerciais, exige menos habilidade nos controles que proporciona uma distância menor com a mensagem passada, a expressão de ações simbólicas em um jogo independe de sua qualidade técnica, de possuir ou não gráficos fiéis a nossa realidade. Os jogos independentes abrem espaço a um público mais diversificado, que está pouco se adapta aos comandos complexos presentes em títulos mais comerciais. Além disso, nem todos possuem poder aquisitivo para adquirir dispositivos que acompanhem o desenvolvimento tecnológico. Esses jogadores “inexperientes” podem consumir experiências equiparáveis, ou até mais profundas que jogos populares, os quais em sua maioria buscam apenas atender a grande massa dos jogadores, já habituados com as linguagens e temáticas estabelecidas.

O contato entre o jogador e o videogame, consequentemente com quem o produziu, constitui uma interação lúdica, a integração entre dois pontos de vista. Diferentemente da noção de diversão apresentada, onde a excelência se submete ao prazer da imersão e cumprimento eficiente da atividade, o jogo eletrônico é relevante pois oferece um espaço onde se permite uma troca de conhecimentos, o qual é semelhante das tarefas do cotidiano, porém em uma simulação que pode representar diferentes realidades. No jogo são inseridos saberes interdisciplinares e transdisciplinares pela experiência do jogador quando por quem desenvolveu o jogo.

O videogame, por sua diversidade e dinamismo apresentados nos processos comunicativos que institui como um objeto de estudo complexo e para abarcá-lo, a perspectiva dos ecossistemas comunicacionais, na área de concentração do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade Federal do Amazonas, focaliza a:

[...] diversidade e simultaneamente a unidade de fenômenos interconectados e interdependentes que envolvem as práticas comunicativas, instituindo processos em rede que tencionam as fronteiras disciplinares da investigação científica frente à complexidade do objeto, exigindo pesquisas interdisciplinares e transdisciplinares. (FREITAS; PEREIRA, 2013, p. 149)

Nem todos os fenômenos conseguem ser investigados pelos métodos da ciência tradicional, com o auxílio da perspectiva dos ecossistemas comunicacionais permite-se abordar problemáticas com outros pontos de vista complementares. A exigência de um olhar mais aberto acompanhou a evolução dos videogames, em especial ao avaliar a relação dos jogos com os jogadores, que formam uma comunidade crescente ao redor do globo, que inserem seus valores culturais em suas atitudes lúdicas, ampliando a diversidade das práticas comunicativas dentro da interação lúdica, influenciando a indústria dos videogames na produção de experiências significativas. A complexidade que permeia interação entre o jogador e videogame requer uma visão comunicacional que abranja a diversidade, justificando a perspectiva ecossistêmica da comunicação.

O estudo dos videogames se faz presente na área de concentração dos Ecossistemas Comunicacionais, desde a base do programa quanto a pesquisa de Pereira (2005) que buscou analisar a influência da cultura dos jogos eletrônicos e desenhos animados no público infantil, considerado por pais e educadores como “triviais”. Esta pesquisa investigou a interação entre três sistemas: biológicos humanos (crianças), tecnológicos (mídia) e de entretenimento (videogames e desenhos animados). Mais recentemente, a pesquisa de Cordeiro (2017), sob a orientação de Pereira, buscou relacionar a linguagem dos jogos aos ecossistemas comunicacionais, através de um estudo do jogo “Metal Gear Solid”⁵, destacou-se o papel das mecânicas como base para interatividade nos videogames, atuando como códigos de signos que modelizam a experiência do jogador e geram cultura.

⁵ Jogo lançado em 1998 para o console Playstation 1, desenvolvido pela empresa japonesa Konami.

Entende-se, mediante esse direcionamento de estudos, que a área de concentração dos Ecossistemas Comunicacionais oferece uma perspectiva para o estudo da relação humana com os videogames, esta dissertação visa contribuir para essa crescente tendência de estudos.

Esta dissertação se adequa a linha: linguagens, representações e estéticas comunicacionais. Esta linha de pesquisa “reúne estudos e investigações sobre os processos de comunicação, que envolvem os fenômenos relacionados a linguagens, às representações e às estéticas a partir de uma representação ecossistêmica” (MONTEIRO; PEREIRA; NOGUEIRA, 2014, p. 29). A investigação da subjetividade humana em um meio de comunicação admite perspectivas além de uma análise racional do comportamento do jogador e as características técnicas do jogo eletrônico. A visão ecossistêmica contribui para uma visão holística em relação ao papel dos jogos eletrônicos. O videogame se constitui como um meio que interage com o ser humano, o jogar sempre fez parte de nosso comportamento, a evolução tecnológica influencia as mediações dos jogadores e é influenciada por suas realizações dentro e fora da interação lúdica, pela forma que o jogo potencializa a expressão simbólica de nossa natureza, devido às suas linguagens, estéticas e representações.

Na atualidade, os videogames atuam por meio de uma convergência de linguagens, reúnem aspectos de outras mídias. Os jogadores encontram uma variedade de experiências, assumindo papéis que executam diferentes ações simbólicas, os jogos eletrônicos possuem recursos que permitem um engajamento absorvente e criativo por parte dos seres humanos. Esta dissertação justifica sua relevância de compreender o papel da diversão como um elemento complexo, que seu poder de engajamento, ao longo do histórico dos videogames, é usado como fim e não meio diante do potencial interativo dessa mídia. A diversão, nesse cenário, é observada mais como componente inerente ao videogame do que uma construção conjunta da interação com o jogador. A visão ecossistêmica contribui agregando visões complementares de como as expressões humanas se diversificam em contato com os atributos do jogo, como a diversão pode atuar durante a atuação do jogador por meio de seu avatar na estrutura construída pelos desenvolvedores.

Esta dissertação tem como objetivo explorar o potencial da diversão na diversidade de experiências humanas na interação lúdica como um ecossistema comunicacional, que consiste na relação entre jogador e videogame. Este estudo auxilia na desconstrução da noção de que o jogo digital é um produto que comporta a diversão como uma fonte de prazer para o consumo humano.

O primeiro capítulo visa organizar estudos que elucidem o jogo como atividade lúdica intrínseca a interação humana, e como a diversão atua nesse processo. Compõe-se um percurso das bases conceituais de jogo até seu processo de digitalização, ajudando a compreensão das particularidades dos videogames. Mediante isso, avalia-se o interesse do ser humano para assumir o papel de jogador, investigando o prazer, tão associado aos videogames. A compreensão dessa sensação nos jogos oferece pistas para o estudo da diversão aplicado a interação lúdica, além do senso explanado nessa introdução que se restringia a excelência técnica e oportunidade de escapismo.

O segundo capítulo consiste em examinar a interação entre jogador e videogame como um ecossistema comunicacional. Como esses dois componentes se comportam como sistemas, verificando a complexidade presente em cada um deles e como influenciam os processos comunicativos na interação lúdica, levando em conta a interação com o ambiente além da realidade alternativa do jogo. Através do estudo da comunicação entre o ser humano e o videogame, verifica-se como a diversão pode atuar nessa interação, no tempo em que se observa uma maior pluralidade de público e de desenvolvedores que produzem novas experiências jogáveis.

O terceiro capítulo apresenta uma análise dos conceitos teóricos atuando em um jogo específico, “Celeste”, em paralelo com a diversidade de noções de outros jogadores. Selecionou-se Celeste por ser um título independente, com características de jogabilidade que são prazerosas com temas que se distanciam da diversão abordada até então. A estrutura do jogo será investigada de acordo com os conceitos desenvolvidos ao longo da dissertação. Posteriormente, busca-se avaliar a diversidade presente na interação lúdica de Celeste por meio da perspectiva de outros jogadores, através de entrevistas em profundidade. As vivências compartilhadas agregam o fator subjetivo à compreensão da interação lúdica de

Celeste, do fator humano nesse ecossistema comunicacional e como a ideia de diversão desenvolvida pode dialogar com o seu sentido menos aprofundado.

Portanto, assim como na experiência de jogar um videogame, a construção ao longo desta dissertação introduz um leque de regras para o leitor, apresentando bases conceituais que constroem essa realidade textual. Em seguida, esses elementos são misturados e trabalham de forma interligada, a complexidade que pode ser construída através dos conceitos estabelecidos. Por fim, o uso e domínio dessas regras para aplicá-las em uma catarse de realizações, transpondo a rigidez das estruturas e permitindo a expressão das sensibilidades. A diversão pode atuar em todos esses processos, por meio da interação com leitor em seu vislumbre de possibilidades, nada impede de ser despretensioso.

Capítulo 1. Jogo como atividade lúdica: a diversão como base do engajamento humano

A definição de jogo é um processo contínuo. Há contribuições de várias áreas, de filósofos a designers de videogames, partindo do lugar do jogo em nossa cultura ancestral, e outros animais, até a presença da informática e as relações da sociedade com a rede. A palavra jogo, tanto no português quanto em outras línguas, abrange uma série de sentidos, variando de acordo com o contexto. A interação lúdica se alterna das brincadeiras descontraídas aos jogos mais estruturados, chegando ao digital. O jogo é uma atividade que desperta o interesse humano, dos impulsos descontraídos até a lógica do videogame como produto.

Como a interação lúdica se apresenta além da ideia do videogame como um recipiente de dados atrativo à fantasia do jogador? Como esse sistema tão rígido se relaciona com a diversão, um elemento inerente da natureza humana? A partir da contribuição de diversos autores, buscou-se um ponto em comum para aproximar o jogo de uma atividade lúdica, considerando a evolução até sua digitalização. Observou-se como o interesse humano pode nos aproximar da diversão, além de seu entendimento, no senso comum, como um componente essencial na riqueza dessa atividade tão presente na cultura.

1.1 Do impulso da brincadeira à interação lúdica com o jogo

É importante destacar que o conceito de jogo é mutável, mas a sua definição envolve uma ação de que alguém está jogando, uma interação. Do ponto mais simples para o mais complexo, tem-se inicialmente o sujeito relacionando-se consigo mesmo em um espaço, atuando com seu corpo em uma atividade. Esta atuação humana passa a se relacionar com o ambiente a sua volta e conseqüentemente com objetos, manipulando-os segundo uma lógica interna que desperta atenção e mantém o interesse. Esta relação que remete a curiosidade ativa se aproxima de conceitos do historiador David Parlett (1999. p.1, apud Salen; Zimmerman, 2012a, p. 89), ao definir jogo informal, e Roger Caillois (2001, p.13) o uso da palavra *paidia*. Os dois conceitos desembocam no que conhecemos como brincadeira, uma

interação lúdica não dirigida segundo Parlett e Caillois descreve a *paidia* como uma espécie de fantasia descontrolada, um comportamento improvisado que consiste em “um princípio quase indivisível, comum ao desvio, turbulência, improvisação livre e alegria despreocupada é dominante” (CAILLOIS, 2001, p. 13, tradução nossa). Esse olhar como um comportamento remete o jogar a fazer algo de um jeito particular. O ser humano se engaja em uma atividade, interagindo com objetos e o espaço, mas essa interação ainda se insere apenas no conceito de brincadeira. O que transforma chutar uma bola que quica em uma parede em um jogo? É estabelecer sua formalidade, as regras, por exemplo: atingir essa bola em um ponto específico da parede. Criando uma regra nessa atividade, automaticamente um propósito é combinado com o jogador: executar a sua ação de um jeito particular, acrescentando uma finalidade.

A regra é um contexto limitador de uma atividade. No instante que é definida, induz a um objetivo. A ação do jogador se dispõe a cumpri-lo. *Paidia* se torna *ludus*, “essa exuberância impulsiva é quase inteiramente absorvida ou disciplinada por uma tendência complementar” (CAILLOIS, 2001, p. 13, tradução nossa). As regras estabelecem uma série de coisas a serem realizadas, seja cumprir ou falhar em um objetivo, tomar ações que adquirem um significado, por menor que seja, ou relevante apenas no contexto do jogo. Em outro comparativo comum, Scott Kim (2008, p. 38) afirma que brinquedos se diferenciam de jogos pois são objetos manipuláveis que não possuem um objetivo fixo. Porém, a partir do momento que uma pessoa define uma regra que implica em limitar suas ações com o objeto, essa pessoa se torna jogador em uma atividade de jogo.

No *ludus*, o ser humano ainda se move por um certo impulso que lhe condiciona a se adaptar ao contexto do jogo, torná-lo consistente. Nesse sentido, o jogador embarca em uma interação lúdica. Porém, os designers Katie Salen e Eric Zimmerman (2012a, p. 88) atentam ao fato de que ela pode estar contida em um jogo ou ser um aspecto maior que o jogo, gerando uma compreensão de que as pessoas podem ter uma interação lúdica com outras atividades. Aplicada a contextos exteriores ao jogo estruturado, a interação lúdica se adequa ao sentido de fazer algo de maneira particular em situações diversas, uma manipulação do que está ao redor no espaço, contanto que exista uma finalidade, mesmo breve ou subjetiva.

A interação lúdica se torna possível com o estado de mente do jogador disposto a colaborar com as regras, o qual Bernard Suits (1978, p. 36) nomeia de “atitude lusória”. O autor utiliza o exemplo de uma corrida, onde o jogador corre “ao longo de toda a pista, em um esforço para chegar à linha de chegada, em vez de cortar de forma ‘sensata’ o campo” (SUITS, 1978, p. 22, tradução nossa). Este entendimento está na descrição de jogo de Suits, onde “as regras proíbem mais eficiência em favor de meios menos eficientes, e onde tais regras são aceitas apenas porque possibilitam tal atividade” (SUITS, 1978, p. 34, tradução nossa). O jogo continua existindo se os jogadores manterem a validação das regras, com isso, as possíveis consequências das ações e sensações resultantes da atividade lúdica adquirem seus sentidos, existe a atribuição de significado aos objetivos.

Essa relação de manuseio das regras e objetivo firma uma estrutura dupla para o jogo formal de acordo com David Parlett (1999). O autor o divide como fins e meios, o fim é uma competição para atingir um objeto e os meios são um conjunto acordado de equipamentos e regras manipuladas para produzir uma situação vencedora (PARLETT, 1999, p. 3, apud SALEN; ZIMMERMAN, 2012a, p. 90). As características adicionadas a definição de jogo, desde o filósofo Johan Huizinga, em 1938, passando a autores contemporâneos que convivem com os videogames, possuem uma visão de jogo que se adapta a esse caráter duplo, o elo que liga essas duas etapas são as regras. As regras estabelecem o contexto de jogo, onde o espaço e objetos assumem papéis próprios para realização da atividade lúdica. Huizinga, em sua definição (2017, p. 13), indica um espaço artificial fora da vida cotidiana onde o jogo acontece, num tempo e espaço separados, e Salen e Zimmerman (2012a, p. 111) aproveitaram de seu termo: “círculo mágico”. Os autores utilizam esse termo emprestado da seguinte passagem do livro “Homo Ludens” de Huizinga:

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea [...] A arena, mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 2017, p.13)

As regras consolidam esse lugar, e o ser humano tem de incorporar seu papel como jogador, a “atitude lusória”, assumindo e determinando objetivos, conflitos, incertezas, num ambiente seguro, absorvente, em que pode assumir riscos, nos quais se desenrolam o segundo caráter do jogo. As regras são manipuladas para gerar consequências as ações dos jogadores, ocasionando um significado, sendo vitória, derrota, entre outros. A palavra manipulação retira o caráter coercitivo das regras, o jogador se adapta ao contexto, mas suas ações garantem uma maleabilidade a essa estrutura, inclusive de se brincar com as regras. Nesse sentido, firma-se a relação de *play* (brincar) e *game* (regras), de “jogar o jogo” que consiste em uma atividade lúdica. O jogo, enquanto sua estrutura de regras, simplifica os aspectos da nossa realidade cotidiana. Segundo o designer de jogos Raph Koster:

Games might seem abstracted from reality because they are iconic depictions of patterns in the world. They have more in common with how our brain visualizes things than they do with how reality is actually formed. Since our perception of reality is basically abstraction anyway.⁶ (KOSTER, 2013, p. 34)

Portanto, o círculo mágico transforma os padrões do mundo em regras que podemos interagir de forma mais descomplicada, no sentido que o caráter abstrato do jogo facilita a percepção das ocorrências e o nosso poder de influência, além de que as consequências das ações são mais baixas que na vida cotidiana. O jogo passa a ser uma atividade onde regras estabelecem uma realidade artificial onde são manipuladas para gerar um estado específico de ocorrências (Figura 5). Este último termo é definido por Bernard Suits (1978, p. 34) para explicar que o resultado da manipulação das regras nem sempre consiste na vitória. Essa visão abre uma margem apropriada para abarcar a abrangência de resultados possíveis nos mais variados jogos. A diferenciação da brincadeira, é que no jogo, os impulsos humanos possuem um sentido mediante as regras, uma condição escolhida da qual se estipula uma série de finalidades, sejam elas a vitória, dentre outros resultados validados no contexto do jogo. Essa dupla camada de estrutura engloba três características estabelecidas por meio das regras: conflito, segurança e incerteza.

⁶ “Os jogos podem parecer abstraídos da realidade porque são representações icônicas de padrões no mundo. Eles têm mais em comum com o modo como o nosso cérebro visualiza as coisas do que com a forma como a realidade é realmente formada. Já que nossa percepção da realidade é basicamente abstração de qualquer maneira.” (Tradução nossa)



Figura 5: Estrutura dupla da atividade de jogo.
Fonte: De produção do próprio autor.

Conflito se relaciona com os obstáculos durante a atividade de jogo, comporta-se como um cenário limitador, onde o jogador, por meio da manipulação das regras, constrói um caminho para superá-los e cumprir os objetivos. A relação entre conflito e segurança foi descrita com relevância na definição de jogos de Chris Crawford (1984), autor notável por inserir o contexto dos videogames as suas ideias.

A game, then, is an artifice for providing experiences of conflict and danger while excluding their physical realizations. In short, a game is a safe way to experience reality. More accurately, the consequences of a game are always less harsh than the situations that the game models.⁷ (CRAWFORD, 1984, p. 12)

O jogador está vivenciando um perigo psicologicamente real, mas sem consequências físicas. Ao entrar no círculo mágico, o ser humano entra em um ambiente seguro, um perigo fictício, nisso se assume os conflitos do jogo, seja físico, mental, dramático, que devem ser solucionados para cumprir objetivos. A artificialidade permite o jogador ter segurança de suas escolhas, exercer a criatividade e buscar soluções, com a consciência de que as tomadas de decisões não afetam diretamente sua vida comum. A segurança não significa dizer que o jogo está totalmente fechado, mas que as ações dos jogadores possuem consequências brandas comparadas aos conflitos fora do círculo mágico.

A incerteza foi acrescentada a definição de jogos por Caillois (2001), “o curso do qual não pode ser determinado, nem o resultado alcançado de antemão, e algum espaço para inovações sendo deixado à iniciativa do jogador” (CAILLOIS, 2001, p. 9, tradução nossa). O jogo deve ser incerto, pois se oferecer as respostas, o jogador não se sente motivado. A incerteza permite uma lacuna onde o jogador sente um real poder de influência nos resultados, de gerar as ocorrências no jogo. Se já se

⁷ “Um jogo, então, é um artifício para proporcionar experiências de conflito e perigo, excluindo suas realizações físicas. Em suma, um jogo é uma maneira segura de experimentar a realidade. Mais precisamente, as consequências de um jogo são sempre menos duras do que as situações que o jogo modela.” (Tradução nossa)

sabe o resultado, como o jogador vai encontrar significado em suas ações? Um jogo consiste em manipulação de informações. Num jogo de pôquer, o jogador conhece apenas as suas cartas, há um desconhecimento da estratégia dos adversários. A incerteza também está presente nos resultados variados, seja o derradeiro de vitória ou derrota, mas se trata do estado de jogo após cada decisão. A imprevisibilidade do curso do jogo pode ser responsável por manter o interesse dos jogadores, como manter a sensação de importância as decisões futuras, garante-se o vínculo com os resultados.

O jogo consiste em uma atuação humana, as regras constituem uma estrutura que estabelece uma realidade alternativa, essas regras são manipuladas pelos jogadores para produzir resultados variados, o mais comum é a situação vencedora. Nesse espaço, o ser humano por meio de sua “atitude lusória” assume o papel de jogador, assumindo conflitos que são psicologicamente reais, mas graças a artificialidade do círculo mágico, há uma garantia de segurança, onde as consequências das ações são brandas comparadas com a vida cotidiana. O jogador também assume as incertezas do jogo, permitindo a sua influência e vínculo com os resultados de suas ações. Construir esse raciocínio a respeito dos jogos, ajuda a vislumbrá-lo como estrutura ou sistema, onde suas propriedades se comportam como partes. Entretanto, quando se parte para essa perspectiva, o jogo parece existir como autossuficiente, desassociando-se até da figura do jogador, o qual é responsável por lhe dar sentido como atividade lúdica, levando em conta apenas o *game* e não sua relação com o *play*.

1.2 A atividade lúdica estruturada em um produto

É importante constituir o jogo como uma atividade lúdica, pois a estruturação mais complexa condensou a ideia do jogo em seus objetos. As peças e o tabuleiro não são o jogo xadrez, mas sim quando os jogadores manipulam esses objetos que representam as regras para gerar consequências na partida. Esse raciocínio é importante quando se define jogos de tabuleiro até esportes, pois os objetos ou o ambiente que são praticados não são os jogos, mas sim peças, bolas, quadras, redes, traves. Em outros contextos, esses objetos são encarados de outras formas, são manipulados para finalidades distintas. O jogo existe quando esses objetos e

ambientes são manipulados de uma forma particular, em contexto propositadamente limitador, para gerar situações específicas, o jogo envolve a interação lúdica nesse contexto.

No cenário digital ocorre uma mudança, pois os objetos físicos disponíveis para a manipulação do jogador servem de interface para o software interativo, principalmente o *joystick*⁸ e seus botões (Figura 6). Quem assume o papel de objetos que representam as regras são elementos visuais, o manuseio passa a ser de dados em forma de imagens. O ambiente físico influencia o jogo, seja em uma atividade solitária jogando no console na sala de casa, ou imerso em um celular com fone de ouvido em um transporte público, até a interação com outras pessoas em uma *lan house* ou fliperama. Mas a espacialidade que chama a atenção do jogador é que é explorada virtualmente no jogo, o círculo mágico é reforçado pelo que acontece na tela. Jesper Juul (2004) consegue enfatizar uma fundamental diferença entre jogos de computador e seus precursores não eletrônicos:

[...] computer games add automation and complexity – they can uphold and calculate game rules on their own, thereby allowing for richer game worlds; this also lets them keep pace. So computer games create more worlds, more real time, and more single player games than nonelectronic games.⁹ (JUUL, 2004, p. 140).

Jogos não-eletrônicos costumam envolver mais de um jogador. Nesse caso existe a dependência de um acordo das regras que está no consentimento dos participantes, equilibrando a disputa. Nos videogames, os dados estruturam as regras e permitem os *feedbacks* imediatos das ações do jogador, que explora as possibilidades que são modeladas pelo sistema, explorando as limitações de suas interações.

Um grande diferencial dos jogos eletrônicos é que, segundo Salen e Zimmerman (2012a, p. 104), “o jogador aprende as regras conforme joga, torna a descoberta do caminho”. Em um jogo físico, o jogador precisa conhecer as regras de antemão para executar as ações permitidas, caso cometa um erro, outros jogadores lembrarão as regras e o círculo mágico será prejudicado. No videogame, esses erros

⁸ Nome em inglês que serve de sinônimo para o dispositivo periférico o qual o jogador executa as ações no jogo, em português utiliza-se o termo controle.

⁹ “[...] jogos de computador adicionam automação e complexidade – eles podem sustentar e calcular regras do jogo por si só permitindo por meio disso, mundos de jogos mais ricos; além permitir a manutenção do ritmo do jogo. Assim, videogames criaram novos mundos, mais tempos-reais e mais jogos individuais que os jogos não-eletrônicos.” (Tradução nossa)

ocasionam situações que estão sendo mascaradas pela narrativa, por exemplo, quando o jogador não domina a física do salto e cai em buraco, “morre”, mas essa ideia de morrer e voltar ao início é contextualizado pela narrativa embutida; o jogador não sai da imersão apenas porque “perdeu uma vida”, pois essa situação faz parte do jogo.

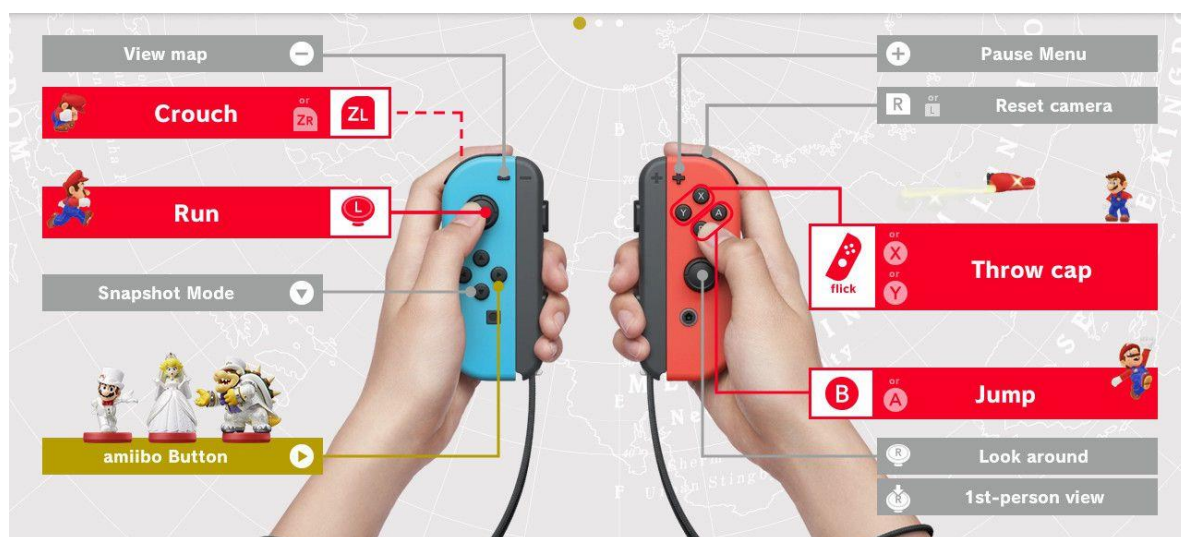


Figura 6: As regras estão incorporadas nos botões, comandos do jogo Super Mario Odyssey (2017).
Fonte: Polygon.

Os videogames facilitam a comunicação com outros jogadores em rede, mas no caso dos jogos individuais (*single player*), enfatiza-se o diálogo onde o jogador se comunica com os desenvolvedores. Nisso é importante considerar o papel do *game designer*, que diferentemente de jogos de tabuleiro, por exemplo, precisam considerar a programação ativamente, mantendo o engajamento do jogador. Segundo Sato (2009, p. 42), os designers de jogos fazem “uma leitura do imaginário coletivo, dos referenciais e valores culturais de uma sociedade para propor elementos significativos no jogo”, constroem uma coleção de ideias para a concepção de um contexto jogável a partir da tradução desses dados para padrões compreensíveis ao jogador. Essa estrutura é idealizada pela equipe que desenvolve o videogame, e o jogador está no papel de coautor do jogo, entrando nessa estrutura, em uma narrativa na qual atua como ator das ações que dão seguimento aos acontecimentos. Retorna-se a manipulação de informação que no jogo eletrônico é exercido pelos desenvolvedores, escondendo informações, abrindo um espaço para o jogador explorar esse mundo virtual.

Segundo Ranhel (2009, p. 17), “os meios digitais podem, facilmente, criar representações de ambientes, de mundos diversos”. Os dados são responsáveis por gerar a espacialidade que antes era delimitada pela imaginação e acordo dos participantes. A manutenção do círculo mágico passou a ser uma parcela grande de responsabilidade por parte da programação e a implementação das ideias dos desenvolvedores. Por mais que um jogo de tabuleiro seja concebido por ideias de uma ou um grupo de pessoas, as regras de um esporte atualizadas por uma comissão, o jogador geralmente é obrigado a conhecer as regras de antemão, para não tornar a atividade lúdica truculenta. Nos jogos físicos, a manutenção do círculo mágico depende ativamente dos jogadores interagindo com as regras, porém, mesmo em videogames competitivos que se assemelham a esportes, os jogadores dependem de uma consistência das regras por parte da programação. Um gramado esburacado prejudica o desempenho dos jogadores, mas as regras vão permanecer inalteradas para a prática do futebol, a menos que os participantes façam um acordo para alterá-las. Em um simulador do mesmo esporte em um videogame, uma inconsistência da programação, como problema de colisão entre os atletas virtuais, pode ressignificar as regras, independentemente da influência dos jogadores.

Os objetos e suas funções são fornecidos pelo videogame, há uma aprendizagem natural em que durante a atividade, como já citado, o jogador vai compreendendo as regras enquanto está interagindo com os elementos que lhe é apresentado (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a). A programação estabelece os próprios limites do mundo de jogo, os gráficos sustentam essa realidade, no qual os elementos visuais da tela atuam para facilitar que o jogador consiga discernir seu campo de atuação. O ser humano assume um novo corpo, avatar, com novas propriedades diferentes da sua. Os gráficos trabalham para que a interação do avatar com a realidade de jogo seja convincente. A maneira de lidar com esse novo corpo, sua relação com o espaço artificial e os objetos a interagir, constituem as regras implementadas, conhecidas como mecânicas, e o conjunto delas em um jogo específico é chamado de jogabilidade, do inglês *gameplay*.

Um elemento que já existia em jogos não-eletrônicos é a narrativa, mas seu papel maleável como pano de fundo no engajamento dos jogadores é bastante destacado nos videogames. Weiller (2015) afirma que apesar de jogos permitirem narrativas lineares como livros e filmes, “cada jogador cria, junto aos designers, sua

própria trajetória, baseando-se em alguns aspectos predefinidos dentro do jogo (WEILLER, 2015)". Cada etapa, na realidade de jogo, em que se manipula as regras para gerar resultados estabelece uma narrativa, onde o jogador por meio de seu avatar é o ator principal. Videogames oferecem essas etapas de forma simples, ou essas narrativas são construídas como enredos mais complexos, atribuindo qualidades ao mundo de jogo, o avatar atuando como personagem. Nesse aspecto, observa-se a abertura dos jogos a diferentes linguagens, uma experiência transmidiática aprimorada para atender as expectativas dos jogadores, oferecer novos contextos de interação, onde as regras, seu papel para estabelecer uma realidade alternativa, manipuláveis para gerar resultados, são a base de tudo isso. Diante desses três componentes comuns nos jogos eletrônicos: *gameplay*, gráficos e narrativa, outras partes podem se somar a experiência de um videogame, relevantes ou não no olhar subjetivo dos jogadores: efeitos sonoros, trilha sonora, dublagem, direção de arte do mundo de jogo, enredo, disposição de elementos visuais na interface, dificuldade dos desafios, tempo de duração etc.

No contexto dos jogos eletrônicos, o círculo mágico é reforçado, em sua base, pela consistência do *gameplay*, gráficos, narrativa e no interesse do jogador. A definição de Huizinga (2017, p. 16) de que o jogo é capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total, aparenta estar mais evidente devido aos dispositivos tecnológicos, produzindo simulações sensoriais mais realistas. A segurança também é mais evidente, pois, com exceção dos jogos de movimento, o contato físico humano é apenas com o controle, teclado, mouse etc. Os conflitos são artificiais representando os desafios impostos pelo jogo, o jogador, a partir do domínio das mecânicas, encontra os caminhos para chegar aos objetivos. Esses desafios podem variar de os gráficos representarem barreiras estruturais do espaço ou simulação de perigos que mexam com os sentidos do jogador, sobretudo em jogos de terror. Os gráficos também atuam como uma ferramenta que manipula as informações, a incerteza se comporta como um espaço determinante para engajar o jogador pela curiosidade. Nessa perspectiva de jogo digital, observa-se a dinâmica presente nas regras (Figura 7), as mecânicas intrínsecas ao avatar, num diálogo com os conflitos e as lacunas da incerteza para atingir um objetivo, sob um contexto seguro da simulação.

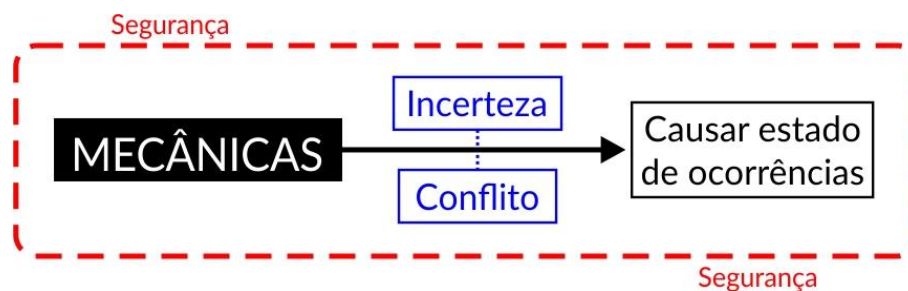


Figura 7: Relação das mecânicas e os outros elementos em jogos digitais.
Fonte: De produção do próprio autor.

Na geração de estado de ocorrências, graças ao computador, os *feedbacks* são mais rápidos, o videogame oferece os resultados quantificados mencionados na definição de jogo de Salen e Zimmerman (2012a, p. 95). Eles deixam mais claro o papel influente do jogador no jogo, seja em pontuação, elementos visuais explícitos, sons de triunfo, vibração do controle quando o personagem atinge um oponente, há uma variedade de signos que transmitem os resultados que independem da imaginação ativa do jogador. Por meio desse *feedback*, o computador consegue mostrar o desempenho do jogador, despertando um senso de progressão.

Videogames conseguem condensar linguagens de outras mídias. Com isso, cumprir desafios por meio das regras pode ser apenas uma das camadas de um jogo mais complexo. A geração de estado de ocorrências se distancia da produção de uma situação vencedora como único resultado almejado. O círculo mágico e a manipulação das regras podem se inserir em uma experiência cuja variedade de emoções se diferencia de um contexto competitivo. O aspecto que coloca o jogador em um aprendizado das regras conforme o jogo progride, favorece a capacidade do videogame, como meio, de apresentar situações distintas para o ser humano interagir, psicologicamente reais reforçadas por gráficos e outros aspectos que estimulem o engajamento. As regras estabelecem um mundo alternativo e não são manipuladas apenas para cumprir desafios, mas colocar o ser humano na condição de experimentar os aspectos da realidade sem a pressão de consequências como as da vida cotidiana.

No entendimento dos jogos não-eletrônicos, os objetos e ambientes físicos requerem que a imaginação trabalhe constante para manter o interesse em realizar ações particulares e significativas, contando com o acordo de todos os participantes (HUIZINGA, 2017). Como explicado anteriormente, o ambiente real não é o que concentra a atenção do jogador, mas sim o digital. Os objetos físicos não são

movidos para alimentar a imaginação do jogo, eles servem como uma interface para interagir com gatilhos de programação que alimentam um software que fornece uma geração sensorial, com *feedbacks* constantes. Diferentemente de um jogo de tabuleiro como o xadrez, o videogame contém todas as peças e a zona virtual num só espaço delimitado (Figura 8), um conjunto de dados, por isso, é comum chamarmos um CD, cartucho, cartão de memória, até mesmo os consoles, que são dispositivos físicos que traduzem os dados, de jogo. Mas se o jogador não pressionar nenhum botão, o jogo é só uma imagem de tela de título, ou seja, ele continua sendo uma atividade lúdica; a sua existência provém da interação.



Figura 8: Cartucho de um jogo do console Nintendo 64 (1998) e cartão de memória de um jogo do console Nintendo Switch (2017).

Fonte: shopgoodwill.com e Reddit.

Ao observar essa evolução e a mudança do papel do jogador, nota-se como o jogo ficou rotulado como um produto que atende as necessidades humanas, mais um estimulante de ações que uma criação conjunta dessa interação lúdica. O jogador se limita às regras mais rígidas em decorrência do sistema, atuando de forma particular em relação a vida cotidiana e gerando resultados específicos programados no software, mas são significantes não dependentes da imaginação do jogador e sim associados a resposta do sistema. O software entrega uma nova realidade graficamente construída, que diferente de uma mídia tradicional, pode sofrer alterações pela ação do interator (MURRAY, 2003). O videogame se torna um produto que simula uma fantasia, cada título é um papel em um mundo diferente. O jogador entra em um papel que se submete as qualidades que o jogo possui de imersão, exigindo a distração mais fidedigna da realidade. A imaginação ao longo dos anos deu lugar a um consumo dos prazeres pré-determinados por uma simulação.

Este produto é desenvolvido por uma equipe de pessoas que visa objetivos particulares para seus usuários, como o de mercado que envolve um consumo mais frequente e fidelizado. O jogo físico existe nessa lógica mercadológica, embalagens contendo tabuleiros, peças, cartas, dados etc. Mas a fisicalidade desses jogos pode ser improvisada pela imaginação, mesmo sem o acabamento das peças produzidas em uma fábrica. No caso do jogo eletrônico, apenas quem possui os conhecimentos práticos das áreas do videogame pode construir uma experiência similar. O que se consome são possibilidades de fantasia e narrativa particulares criados por terceiros, com mundos chamativos artisticamente. Janet Murray (2003, p. 114) atenta que “mesmo quando os avatares oferecem possibilidades muito limitadas de personificação, eles são capazes de proporcionar identidades alternativas que podem ser utilizadas com vigor”. O jogador tem a possibilidade de assumir várias personas visualmente definidas e prontas para serem manipuladas a explorar esse ambiente e vivenciar estórias particulares, ao mesmo tempo que consegue se expressar em suas ações lúdicas. Todas essas características próprias se apresentam encapsuladas em dados, que se arranjam sistematicamente para oferecer esse produto, atendendo necessidades humanas associadas ao bem-estar.

Ao longo deste capítulo, elaborou-se um caminho de transição da brincadeira para o jogo estruturado, sua mudança de materialidade do meio físico para o digital. Firma-se o jogo como uma atividade lúdica composta de uma dupla estrutura, onde as regras estabelecem uma realidade simulada, manipuladas pelos jogadores para causar ocorrências. Mediante essa ideia de atividade que coexiste com o senso de jogo como produto, onde o jogador se abastece de prazer, é necessário examinar o processo de engajamento do ser humano ao entrar nesse espaço artificial, o qual tende a exigir uma submissão às regras, um gasto de energia física e mental para realizar objetivos que podem ou não serem relevantes a sua vida.

1.3 O jogador em busca do prazer

O jogo é uma atividade onde o ser humano, para se incorporar no papel de jogador, necessita assumir as restrições impostas pelas regras, permitindo que a realidade que favorece a interação lúdica exista, mantendo o círculo mágico. O raciocínio inicial do ato de jogar, no item anterior, partiu do conceito da brincadeira

como impulso para o jogo estruturado, essa transição pode auxiliar o entendimento do que motiva o ser humano jogar.

Segundo Lev Vygotsky, “a explicação de por que uma criança brinca deve sempre ser interpretada como a realização imaginária e ilusória de desejos irrealizáveis” (VYGOTSKY, 2017, p. 867, tradução nossa). O autor abordando este tema, relaciona a brincadeira aos impulsos da criança, da necessidade de que o espaço entre o desejo e a realização seja o menor possível, a imaginação trabalha nesse processo. No decorrer dos anos a criança vai aprendendo a controlar seus impulsos, a brincadeira, a exuberância travessa dá lugar ao interesse por interações mais complexas onde as regras acrescentem sentido nelas.

O conceito de jogo estruturado, *ludus*, aparenta restringir o caráter livre da brincadeira. Vygotsky (2017, p. 883) afirma que a criação de uma situação imaginária é o primeiro efeito da emancipação da criança de constrangimentos situacionais. As regras do jogo servem de restrições para os impulsos, mas atuam para indicar um contexto de ação. O jogador, da criança ao adulto, adia os desejos imediatos para seguir a estrutura que, no fim, garante uma gratificação mais prazerosa. O motivo base do que engaja o ser humano ao jogo é a passagem da *paidia* para o *ludus*, direcionar seus impulsos de acordo com as regras para gerar resultados de acordo com seus desejos iniciais.

Nem tudo relacionado ao jogo envolve satisfação, a derrota resulta em frustração ou na narrativa de um videogame, a consequência de escolhas nem sempre envolve as situações mais felizes. Entretanto, o prazer é uma palavra chave em relação ao engajamento humano em diversas atividades, mesmo considerando as outras emoções que emergem delas. Para entender o engajamento humano, o psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi (2008) apresentou estudos importantes relacionados ao prazer. Nisso definiu um conceito chamado *flow*, fluxo em português: “o modo como as pessoas descrevem seu estado de espírito quando a consciência é harmoniosamente ordenada” (CSIKSZENMIHALYI, 2008, p. 6, tradução nossa).

O autor cita os jogos como meios mais eficazes do ser humano atingir esse fluxo, uma experiência que segue sem entraves, um caminho que se distancia de complicações (CSIKSZENMIHALYI, 2008, p. 6). No jogo, tudo parece (como remete

o nome) fluir melhor, onde o prazer é a sensação comum ao ser humano. A partir dos conceitos que constituem o *flow*, podemos contextualizá-lo ao jogo eletrônico e compreender os motivos que levam o ser humano a interação lúdica. Csikszentmihalyi (2008) organiza oito componentes que tornam o fluxo possível:

First, the experience usually occurs when we confront tasks we have a chance of completing. Second, we must be able to concentrate on what we are doing. Third and fourth, the concentration is usually possible because the task undertaken has clear goals and provides immediate feedback. Fifth, one acts with a deep but effortless involvement that removes from awareness the worries and frustrations of everyday life. Sixth, enjoyable experiences allow people to exercise a sense of control over their actions. Seventh, concern for the self disappears, yet paradoxically the sense of self emerges stronger after the flow experience is over. Finally, the sense of the duration of time is altered; hours pass by in minutes, and minutes can stretch out to seem like hours.¹⁰ (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 49)

No jogo, as regras estabelecem uma realidade alternativa, onde são manipuladas para gerar resultados. Dentre os oito componentes do fluxo, alguns se aproximam dessa construção de uma realidade alternativa e outros da realização de ocorrências. Os únicos dois que estão presentes mais claramente nessa dupla estrutura são os *feedbacks* imediatos e objetivos claros. *Feedbacks* imediatos não são comuns na vida cotidiana, é uma consequência da simplificação dos aspectos da realidade. A composição de regras e como elas trabalham é um processo mais reconhecível dentro dos jogos, a relação de causas e consequências, consistindo em *feedbacks* imediatos (Figura 9). Esse componente fica mais evidente nos videogames, onde a programação assume o controle da dinâmica das regras, além de retornos sensoriais que indicam a influência de alguma ação, como elementos visuais, sonoros e táteis são inseridos no intuito de chamar facilmente a atenção dos jogadores. Os objetivos claros são influenciados pelo estabelecimento das regras e as consequências de sua manipulação, o círculo mágico se firma mediante a metas e a realização delas o jogo tem sua dinâmica. Os objetivos podem ser informados ao jogador ou determinados por ele próprio.

¹⁰ “Primeiro, a experiência geralmente ocorre quando nos confrontamos com tarefas que temos a chance de concluir. Em segundo lugar, devemos ser capazes de nos concentrar no que estamos fazendo. Terceiro e quarto, a concentração é geralmente possível porque a tarefa realizada tem objetivos claros e fornece *feedback* imediato. Quinto, a pessoa age com um envolvimento profundo, mas sem esforço, que remove da consciência as preocupações e frustrações da vida cotidiana. Sexta, experiências agradáveis permitem que as pessoas exercitem um senso de controle sobre suas ações. Em sétimo lugar, a preocupação com o eu desaparece, mas, paradoxalmente, o sentido do eu emerge mais forte depois que a experiência do fluxo termina. Finalmente, o sentido da duração do tempo é alterado; as horas passam em minutos, e os minutos podem se estender por horas.” (Tradução nossa)

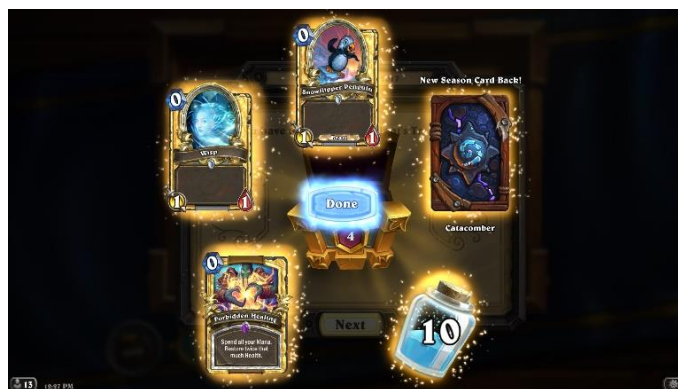


Figura 9: Recompensas do jogo de cartas Hearthstone (2014).

Fonte: Reddit.

Quatro dos componentes do fluxo estão envolvidos com a primeira parte da estrutura do jogo, que se estabelece na manutenção do círculo mágico, onde a realidade alternativa é criada, sustentando a interação lúdica. A atividade de jogo é autotélica, onde o próprio fazer é a recompensa, o termo deriva de duas palavras gregas: *auto* significando próprio e *telos* significando objetivo (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 67). Apesar de existirem motivações externas em relação aos jogos, boa parte do incentivo é simplesmente jogar, jogamos pela interação lúdica em si.

O círculo mágico necessita da concentração do jogador para se manter ativo na atividade lúdica. Com isso, as ações do jogador tendem a se tornar quase que automáticas diante dessa manipulação das regras, ele “deixa de ter consciência de si como algo separado das ações que está realizando” (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 53, tradução nossa). As ações do avatar passam a ser os movimentos do jogador; o desempenho no *joystick* passa a ser automático; o corpo físico fora da tela se conecta com o corpo digital: reage com as colisões de espaço e outros elementos que se mexem. As noções sensoriais da física do movimento se adaptam a simulação a partir dos dedos do jogador no controle.

Esse envolvimento profundo com o jogo permite que o jogador deixe para fora as informações irrelevantes, especialmente preocupações da vida cotidiana. O interesse apenas pelo jogar se manifesta nessa capacidade do jogo em nos colocar em um estado onde escapamos, por algum tempo, das aflições da vida ordinária. A concentração do ser humano envolvida com o meio que está interagindo. Segundo o autor, consiste na perda da autoconsciência, no sentido de passar a adotar seu estado de jogador, “torna-se parte de um sistema de ação maior do que o eu individual havia sido antes” (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 65, tradução nossa).

Apesar dessa disposição em se desprender da vida cotidiana, o ser humano tem consciência da artificialidade do círculo mágico. Nesse sentido, é importante atentar que neste componente do fluxo, um aspecto a se considerar é que o jogador abre mão de certa rigidez da sua individualidade para favorecer a atividade de jogo, o funcionamento da interação lúdica como um sistema. Mediante esse envolvimento no jogo, a sensação de tempo é alterada. Segundo Salen e Zimmerman (2012c, p. 60), “oferecem uma liberdade de sua tirania; perder na noção de tempo contribui para a alegria que sentimos durante um estado completo de envolvimento”. O entendimento dos componentes do prazer, oriundos dessa atividade concentrada, permite um espaço para observar alguns aspectos que incitam o interesse do jogador.

No universo do jogo, de acordo com Sato (2009, p. 42), o jogador “pode distanciar-se das obrigаторiedades, regras, responsabilidades e atribuições da vida ordinária e realizar suas escolhas de acordo com seus desejos”. No jogo, esse sujeito consegue expressar melhor seus desejos em suas atitudes, com uma sensação de liberdade maior perante julgamentos. O medo do fracasso é atenuado nos jogos, pois resulta em consequências apenas no círculo mágico. Além disso, em boa parte das experiências, o jogador possui repetidas chances devido à artificialidade do jogo, em comparação com situações reais que envolvem tomadas de decisão. Ainda que em algumas experiências essa repetição seja limitada, o contexto construído pelo jogo permite que o jogador trabalhe melhor com seus erros em outras circunstâncias. Por meio das possibilidades oferecidas pelas regras, o jogador interage com uma nova perspectiva no círculo mágico. Nisso ele, se fantasia.

Examinando as possibilidades de jogo, Caillois (2001, p. 12) divide a atividade lúdica em quatro categorias: *agôn* (competição), *alea* (chance), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem). O conceito de *mimicry* envolve a fantasia do jogador, escapando do mundo real e criando outro, “pode-se também escapar de si mesmo e se tornar outro” (CAILLOIS, 2001, p. 19, tradução nossa). Todas as suas ações no jogo tomam proporções diferentes das do mundo real, pois o jogador assume um papel diferente para se adaptar a interação lúdica (Figura 10). Essa mudança de atitude acarreta na aceitação das regras para competir de forma justa, inclusive, no fator social do jogo. O jogador renuncia a parte de seus anseios individuais para interagir

com outros jogadores. Quanto a cooperação com os personagens fictícios, o interesse consiste em manter a consistência do jogo, a narrativa atingir um ponto cheio de significados para gerar realizações. A variedade da interação lúdica permite que a atividade possa variar de um simples passatempo a usar essa nova percepção do eu após o jogo, na vida cotidiana.



Figura 10: Demonstração da criação de personagem do jogo Cyberpunk 2077 (2020).
Fonte: PC Gamer.

Nessa nova realidade, o ser humano realiza seu desejo de explorar novos ambientes. De acordo com Richard Rouse (2005, p. 6), não se limita à exploração espacial, mas de diferentes escolhas estratégicas, tipos de recursos para manipular e combinar (Figura 11), inclusive a exploração de personalidade de personagens fictícios. As variáveis presentes no videogame permitem que o jogador possua uma sensação e descoberta a partir de novas possibilidades. Mediante essa exploração, o jogador consegue se expressar por meio de seu comportamento perante as regras.

Richard Rouse (2005) elenca alguns motivos do jogador querer jogar. Segundo o autor, um deles envolve o encontro de uma experiência dinâmica individual, onde o ser humano experimenta uma realidade que reaja como uma relação social, ou que se assemelhe, “o jogo de computador ‘falsifica’ a parte interessante da interação humana sem todos os aborrecimentos potenciais” (ROUSE, 2005, p. 5, tradução nossa). A simulação condensada dos aspectos da vida amplia a importância das ações pontuais.



Figura 11: Civilization V (2010), um exemplo de jogo com constante gerenciamento de recursos.
Fonte: Gamemiles.

Janet Murray (2003, p. 140) afirma que “diferente da vida cotidiana, o jogo permite que sejamos os protagonistas da ação simbólica”, uma percepção de que a realidade foi construída para ser interferida por nós. As tomadas de decisão do jogo favorecem nossa autonomia (Figura 12), proporcionando uma liberdade de expressão criativa por meio das regras, o qual define uma realidade livre de empecilhos, até o ponto onde a vida real parece limitada diante das possibilidades do jogo em fornecer o fluxo.

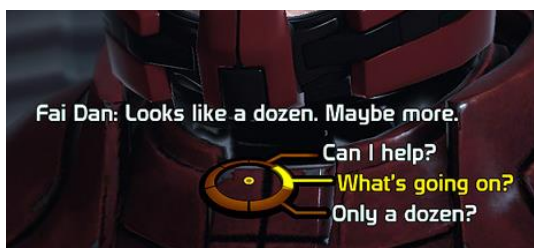


Figura 12: Mass Effect (2007), trecho de diálogo que envolve uma tomada de decisão.
Fonte: Mass Effect Wiki.

Conforme apresentada a ligação desses elementos no contexto de jogo, percebe-se que o círculo mágico é um espaço onde o ser humano sente prazeres, os quais podem ser supridos mesmos sem uma consequência na outra estrutura, a de gerar realizações manipulando as regras. Jogar é o suficiente para engajar o ser humano a manter ativamente o funcionamento dessa realidade e a validação das regras estabelecidas. O jogo é uma simplificação dos aspectos da realidade, otimizando as complicações para gerar o interesse humano. De acordo com Murray (2003, p. 141), “nos jogos temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo”, entre os desejos que a autora cita, está o de modelar o

ambiente, dominar a complexidade e fazer a vida se encaixar como as peças de um grande quebra cabeça, é possível se realizar nesse espaço de tempo. A realidade mais condensada cria uma sensação que no fluxo se consegue impedir a entropia, que, segundo Csikszentmihalyi (2008, p. 40), traz uma desordem para a consciência. O fluxo gera uma atenção que ignora os empecilhos naturais de qualquer processo para uma satisfatória realização de objetivos, onde reside a segunda estrutura do jogo, que os jogadores querem jogar por uma sensação de autoestima.

A segunda parte da estrutura do jogo está em gerar um estado de coisas por meio das regras. A experiência do fluxo geralmente ocorre quando deparamos com tarefas que temos chances de concluir. Pessoas querem jogar porque é uma atividade em que as realizações ocorrem organicamente com as habilidades, existe a certeza de que a tarefa pode ser cumprida. Segundo Csikszentmihalyi, “a esmagadora proporção de ótimas experiências é relatada como ocorrendo dentro de sequências de atividades direcionadas por objetivos e limitadas por regras” (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 49, tradução nossa). A adaptação dos desafios a nossas habilidades favorece nossa sensação de controle, graças a segurança do espaço artificial, as consequências do jogo não influenciam a vida cotidiana nesse aspecto. Há de se considerar que a sensação de controle é um paradoxo, pois a incerteza precisa existir ao se estabelecer desafios, segundo Csikszentmihalyi, “só quando um resultado duvidoso está em jogo e alguém que seja capaz de influenciar esse resultado, uma pessoa pode realmente saber se está no controle” (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 61, tradução nossa). Esse espaço oferecido pela incerteza permite que o jogador tenha o vínculo com suas ações, que solucionaram desafios e cumpriram metas, pois a certeza prévia do resultado descaracteriza o poder de influência do jogador e sua autoestima.

A categoria *agôn* descrita por Caillois (2001) envolve a competição, mas logo após citar esse aspecto, o autor enfatiza que “a igualdade de oportunidades é criada artificialmente, para que os adversários se confrontem em condições ideais, suscetíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor” (CAILLOIS, 2001, p. 14, tradução nossa). No jogo, as condições são igualadas, as chances são as mesmas para os jogadores, esse raciocínio vale em videogames e suas experiências individuais. Quando o ser humano se submete as regras, confia que ela

oferece uma consistência onde os resultados são justos. Segundo o autor, a condição imposta pelo *agôn*, mais o espaço aberto aos resultados graças a categoria *alea* permitem:

[...] the creation for the players of conditions of pure equality denied them in real life. For nothing in life is clear, since everything is confused from the very beginning, luck and merit too. Play, whether *agôn* or *alea*, is thus an attempt to substitute perfect situations for the normal confusion of contemporary life.¹¹ (CAILLOIS, 2001, p. 19)

Na vida fora do jogo, nem todos têm iguais condições em todas as atividades. No jogo, o ser humano se sente no direito de triunfar, diferente de situações da vida cotidiana onde não há o equilíbrio proporcionado pelo fluxo. A incerteza como um espaço certo para a influência, diferente da vida real, consiste em uma expectativa que gera um bem-estar ao jogador.

Na brincadeira, o ser humano age impulsivamente; no jogo, assume-se a atitude lúdica para direcionar os impulsos. Regras restringem o movimento livre, mas o engajamento é construído na expectativa que a manipulação resulte em algo significativo, o mais básico deles uma liberação maior de prazer. O jogo consiste na criação de uma nova realidade, o ser humano esquece um pouco o seu eu nesse período, o seu estado como jogador tende a ignorar as preocupações cotidianas. As regras são oferecidas se adaptando a compreensão do jogador, desafios são impostos em equilíbrio com as habilidades. A fácil percepção dos desafios, e como são influenciados, amplia essa sensação de interação significativa. As pessoas jogam porque as regras criam um contexto descomplicado em relação a vida cotidiana, potencializam a expectativa da realização de desejos, deixando claro que as ocorrências dependem da interação direta do jogador.

O prazer é ponto crucial para entender o engajamento humano em diversas atividades, um objetivo que pode ser almejado no próprio exercício das ações. A partir do entendimento que o prazer é uma sensação presente por trás da dedicação a uma atividade, inclusive nos videogames como produtos que visam oferecê-lo em suas experiências, traça-se um caminho para o encaixe da ideia de diversão nesse contexto.

¹¹ “[...] a criação para os jogadores de condições de igualdade pura que a vida real lhes negou. Pois nada na vida é claro, já que tudo é confuso desde o começo, sorte e mérito também. Brincar, seja *agôn* ou *alea*, é, portanto, uma tentativa de substituir a confusão normal da vida contemporânea por situações perfeitas.” (Tradução nossa)

1.4 A diversão como base do jogo

O interesse do ser humano no jogo é associado ao prazer, com o fluxo de Csikszentmihalyi (2008) destrinchando os componentes dessa sensação que se encaixa com a atividade lúdica. Diversão é muito associado ao prazer, o que deixam as coisas confusas no uso diário da palavra, ou o verbo divertir, tem a ver com a origem do termo. A palavra diversão, que se originou do latim *divertere*, onde tem o sentido de desviar o curso da ação, evoluindo para a noção de desviar a mente, entreter. O termo *fun* utilizado no inglês oferece outras características que nos remetemos a palavra diversão. A sua origem “vem de *fonne*, que é idiota em inglês médio, ou de *fonn*, que significa prazer em gaélico” (KOSTER, 2013, p. 40, tradução nossa). A partir da etimologia dessas duas palavras temos duas noções de diversão, o desvio de comportamento, o tolo, o ato de um sujeito assumir uma outra postura para fazer brincadeiras. Esse comportamento tem relação do termo em latim *jocus*, “sentido especial de fazer humor, de dizer piadas” (HUIZINGA, 2017, p. 41). A outra noção é a relação do desvio com o prazer e pode remeter ao entretenimento quanto a uma característica do fluxo: a concentração em uma atividade faz desviar dos problemas e preocupações cotidianas.

No entanto, Salen e Zimmerman (2012c, p. 172) discordam da ideia que “o prazer de uma experiência de mídia reside na sua capacidade de transportar de modo sensorial o participante para uma realidade ilusória e simulada”, denominando tal pensamento como “falácia imersiva”. A interação lúdica é um processo onde os jogadores têm consciência da artificialidade, os autores enfatizam uma participação ativa em uma complexa interação de sentidos, diferente do transporte sensorial. O termo “suspensão intencional de descrença” é uma forma de descrever a absorção da mente em um mundo ficcional, e Janet Murray (2003, p. 111) o considera “uma formulação passiva, mesmo para os meios de comunicação tradicionais”. Diante dessa perspectiva, estamos criando ativamente a crença, a partir do nosso desejo de vivenciar uma imersão, usamos nossa inteligência mais para reforçar a veracidade da experiência do que questioná-la. Essa perspectiva consegue fundir as duas ideias de diversão a partir das raízes de sua palavra, associando-a de algo ativo mesmo em interações passivas comparado a jogos, distanciando-se da ideia de entretenimento o qual é tão comumente associada.

Raph Koster (2013, p. 40) consegue condensar a ideia de que a diversão leva nosso cérebro a se sentir bem, mas assim como no tópico anterior onde se buscou entender por que os jogadores querem jogar, a passagem da interação lúdica da brincadeira para o jogo estruturado é um caminho para encontrar onde a diversão é atuante. Partindo do princípio de Vygotsky (2017), que o brincar é uma realização imaginária e ilusória de desejos irrealizáveis, além de que essa criação auxilia na emancipação diante de possíveis restrições. Steven Johnson (2017) ao apontar a importância da diversão por trás do desenvolvimento humano a conceitua como um modo, onde assumimos um estado em que “estamos dispostos a novas surpresas, enquanto nossos apetites básicos se concentram em necessidades urgentes para continuarmos vivos” (JOHNSON, 2017, p. 77). Nesse sentido, podemos associar essa perspectiva da diversão como um estado humano a “atitude lusória”, no jogo essa abertura a novidades se dá em relação a aceitação das regras no círculo mágico e o que elas podem possibilitar de resultados, de acordo com a manipulação do jogador. A mudança da percepção humana, para do jogador em relação ao contexto do jogo, permite um novo olhar diante sobre possíveis restrições impostas. A partir da “atitude lusória”, passa-se a enxergar ao invés de barreiras, possíveis brechas onde as ações podem ser desempenhadas, com um peso de interferência nos resultados, ao mesmo tempo que as apostas não envolvem a vida cotidiana.

Steven Johnson (2017) em seus estudos para a compreensão da mente humana, investigou experimentos onde cientistas manipulavam algoritmos para aprender regras de jogos, do xadrez ao gamão, traçando um paralelo dos computadores com o nosso modo de raciocinar. Mediante esse contexto, o autor afirma “que nosso cérebro é programado a estar atento quando a realidade nos surpreende” (JOHNSON, 2017, p. 272). Portanto, o círculo mágico se estabelece como um espaço em que os padrões banais se organizam a ponto de chamar a atenção do jogador, onde o ser humano interage com a situação lhe apresentada. Raph Koster define diversão como o *feedback* que cérebro dá quando estamos aprendendo (KOSTER, 2013, p. 96). Os jogos oferecem diferentes contextos com padrões que atraem a atenção humana, a influência das ações do jogador são perceptíveis. Independentemente se as consequências dessas interações forem satisfatórias ou não, as condições de jogo são favoráveis se os processos que acarretam os resultados são claros, facilitando as cognições constantes do jogador.

Divertindo-se, o ser humano tem outra perspectiva das limitações e dos erros, pois se existe aprendizado, o jogador tem consciência de sua condição de buscar outros resultados. A diversão, segundo Koster (2013), ocorre em um contexto onde não há pressão de consequência, concentra-se nas cognições. O autor afirma que a “diversão de jogos surge fora do domínio, surge da compreensão” (KOSTER, 2013, p. 40, tradução nossa). Mediante isso, o autor enfatiza uma diferença entre a diversão e o fluxo, que acaba a separando também do prazer, no qual a aprendizagem mediante um evento do jogo é uma ocorrência por si só. De acordo com Koster (2013, p. 96), diversão está mais associada com a prática e a cognição que o exercício do domínio, pois implicaria uma razão ou consequência da ação, um sentimento posterior. A diversão começa antes da ação, a antecipação do resultado, está na tentativa, na possibilidade criada para a ação independente da qualidade do resultado. A consequência da ação, o *feedback*, estipula um cenário para a possibilidade de uma nova ação, iniciado na mente diante desse cenário recém estabelecido, o qual se antecipa possíveis consequências.

A diversão se apresenta como algo mais curto que a ideia de prazer segundo o conceito de fluxo. A diversão apresentada por Koster (2013), no contexto de jogo, se relaciona com alguns dos componentes do fluxo de Csikszentmihalyi (2008), especialmente associados a atividade autotélica. Quando o prazer remete a uma sensação de realização que fortalece a autoestima, está além da cognição, e adentra no exercício do domínio. A atividade com possibilidade de concluir mediante as habilidades, na diversão, essa conclusão fica em segundo plano; o relevante é a possibilidade interação, a execução das ações que influenciam resultados e o ciclo de cognições construído.

A ligação da diversão com atividade autotélica envolve a atenção a uma possibilidade de interação, concentrada, onde ocorre a fusão entre consciência e ação, envolvimento profundo que permite o esquecimento de distrações. No entanto em relação ao tempo, a diversão aparenta se passar em um espaço menor, dosada, uma atitude com consequência ou vislumbrar possibilidades em um contexto ainda sem a execução. A perda da individualidade em favor da interação parece ser mais curta também, a cada aprendizado, a noção do eu retorna, o jogador está ciente de sua evolução. Na ideia do fluxo, a perda da individualidade dura no período da atividade e essa noção de maior percepção do eu surge no término. O *feedback* da

cognição a cada consequência de ação é o que garante o ciclo da diversão (Figura 13), a compreensão não resulta em exercer domínio, mas o bem-estar da diversão parece contido em uma geração de possibilidades de interação.



Figura 13: Ciclo de diversão.
Fonte: De produção do próprio autor.

Dois elementos do fluxo existem entre a autoestima e a concentração: os *feedbacks* imediatos e objetivos claros. Os *feedbacks* imediatos são notáveis quando se aborda o videogame em virtude do resultado ser gerado pela programação, a consequência da ação é perto de imediata, em comparação com jogos não-eletrônicos onde o resultado pode variar perante o acordo dos jogadores diante as regras. Nos videogames, o fato das regras serem aprendidas conforme se joga, torna-se mais visível como a diversão reside na dinâmica de geração de possibilidades de interação, construídas de acordo com *feedback* imediato causado por uma ação. Quanto mais claro o resultado das ações, mais reforçadas as cognições. Destaca-se também a sensação oposta, o tédio, que segundo Koster (2013), é o contrário de diversão, consistindo na ausência de novidades, “é a sensação que você tem quando não há novos padrões visíveis para absorver” (KOSTER, 2013, p. 42, tradução nossa). A ambiguidade do resultado acarreta o tédio, a confusão de não saber o impacto da influência em uma atividade, desestimula futuras ações.

No caso de objetivos claros, a diversão visa unicamente uma nova possibilidade de interagir diante do contexto; outras coisas além disso envolvem sensações distintas. Uma situação desperta a atenção no jogador, que decide tomar sua atitude mediante ao que lhe atraiu o interesse. O objetivo não está no que venha a ser o resultado, e sim na interação com o que lhe despertou a atenção.

A diversão gera um engajamento. Aproveitando-se da ideia do primeiro componente do fluxo, ao invés de envolver uma tarefa com chance de conclusão mediante as habilidades, a diversão emerge em atividades com chances de interação, sobretudo ativas como os jogos. Jogando, o ser humano manipula regras para gerar resultados, a ideia da realização imaginária e ilusória de desejos irrealizáveis coloca a diversão como o componente onde o jogador se dispõe a enxergar as regras como possibilidades de interação, na qual com a ausência imaginária, geralmente presente na vida cotidiana, coloca essas regras como restrições indesejáveis ou meras banalidades. Jane McGonigal (2012) associa aos jogos os conceitos de Csikszentmihalyi (2008), afirma que durante atividades estruturadas que permitem o fluxo:

[...] atingimos regularmente a mais elevada forma de felicidade disponível para os seres humanos: envolvimento intenso e otimista com o mundo à nossa volta. Nesse momento, nos sentimos vivos, cheios de potencial e propósito – em outras palavras, nos ativamos completamente como seres humanos. (MCGONIGAL, 2012, p. 44)

O otimismo mencionado pela autora pode se relacionar a certeza que temos com a diversão de que as possibilidades apresentadas podem ser influenciadas por nossas ações, mas o que a separa de uma ideia predominante de bem-estar é que ela se manifesta em situações que precisamos solucionar. A diversão pode se encaminhar para o exercício do controle, a sensação de prazer, mas ela se relaciona com as adversidades de um resultado não sair do jeito que planejamos. O que mantém a diversão são as cognições existentes, elas nos permitem conceber e discernir novas possibilidades de interação, nos engajando. O caráter artificial do jogo muda a nossa percepção diante das situações, pois há a segurança de assumir riscos sem o medo que o fracasso influencie outros aspectos da vida fora do círculo mágico. A diversão não é o que nos permite envolver positivamente com as situações, mas que nos desperta a vontade de agir na esperança de influenciar um resultado, de que nosso aprendizado até então cumpra nossas expectativas de, pelo menos, permitir novas percepções de possibilidades influenciáveis.

A diversão existe independente da qualidade do resultado, mas em relação a atenção diante de possibilidades, a sua atuação pode se assimilar à quando despertamos emoções. Daniel e Michel Chabot (2005) averiguaram que os estudos a respeito estabeleceram “a relação que existe entre as emoções, seus

disparadores, ou aquilo que as provocam, e os comportamentos que dela resultam” (CHABOT, D; CHABOT, M, 2005, p. 50). Todas as emoções primárias listadas pelos autores se encaixam nesse raciocínio: medo, raiva, tristeza, aversão, surpresa, alegria e desprezo. Comparando a essa lógica, a diversão é a resposta a uma possibilidade, um disparador, gerando a ação que é um comportamento. Aprofundar-se nesse sentido de relacionar as emoções a diversão está além do escopo dessa pesquisa; a importância desse raciocínio é verificar que, nos jogos, atuações do jogador são estimuladas por emoções de acordo com os elementos que as disparam na realidade alternativa: um monstro provoca medo, que faz com que jogador se esconda; um baú gera alegria em se aproximar de uma situação desejada de recompensa. A diversão se comporta como base que auxilia a compreensão e aceitação das nossas sensibilidades, a partir da condição de nos abirmos a novidades apresentadas e enxergá-las como possibilidade de interação. Esse ciclo pode ocorrer de forma muito rápida e que sua repetição ao longo de um jogo se relaciona com a “atitude lusória” dos jogadores. A falta de compromisso diante das cognições geradas pela diversão permite o despertar de impulsos que em outros contextos seriam reprimidos, encarados apenas como desejos irrealizáveis ou barreiras que restringem nosso comportamento.

O ser humano, no jogo, possui uma autonomia para suas realizações, proporcionando um vínculo direto e pessoal com suas cognições. Koster chega a um ponto onde define o que seria um jogo bom, “aquele que ensina tudo o que tem para oferecer antes que o jogador pare de jogar” (KOSTER, 2013, p. 46, tradução nossa), com isso, ele faz uma associação entre jogo e professor, onde a diversão na interação lúdica seria um paralelo a aprender em uma atividade de aula. Nesse sentido, é importante desassociar a diversão como algo contido no jogo, assim como a aprendizagem contida na figura do educador. Paulo Freire (2019, p. 24) aconselha que o sujeito da produção do saber tenha em mente que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua produção ou sua construção”. O jogo não fornece a diversão ao ser humano, é um meio onde o ser humano pode despertá-la dentro de si. O jogo, como simulação, oferece possibilidades abertas para ação por entre a rigidez de seu sistema de regras. A diversão é como gatilho para nossa atenção a possibilidades, sejam as que nos permite influência direta, ou que mexa com nossa imaginação mediante as expectativas.

Realmente a qualidade de um videogame parece se relacionar com esse ciclo de diversão, que posteriormente insere o jogador em um estado de fluxo, gerando prazer e exercício de controle. A palavra diversão, que acaba sendo um resumo desse processo, traduz bem o que seria uma primeira camada da interação humana com um jogo. Esse entendimento, como camada, auxilia a percepção de que a capacidade de favorecer um engajamento humano em uma atividade não abrange toda riqueza presente em um jogo. O ato de jogar, onde as regras estabelecem uma realidade artificial e são manipuladas para gerar resultados, é uma experiência requintada que envolve a relação entre jogadores e os jogos, enquanto objetos de estudos que atuam como sistemas complexos. Leva-se em conta também o que está fora do círculo mágico e atua nesse processo.

Capítulo 2. Videogames como sistemas complexos: a contribuição da visão ecossistêmica da comunicação

A diversão é um componente essencial na interação lúdica, um gatilho que antecede as ações, por meio da atenção gerada diante de possibilidades. Perante as tentativas de influenciá-las, o jogador aprende, impulsionando uma nova ação. A diversão reside em interações. O ciclo delas é o aspecto base da manutenção do círculo mágico, abrindo margem para um engajamento mais profundo, o fluxo e outras sensações. O videogame não é a fonte de diversão, nem de prazer, ele se relaciona com as motivações, expectativas e reações dos jogadores. O jogar envolve uma comunicação de vários elementos, o ser humano e seus sentidos e o videogame com suas características como estrutura de jogo, as regras estabelecidas que criam uma realidade alternativa e que são manipuladas para gerar resultados, que tange o envolvimento humano, cuja base é a diversão.

O videogame é um objeto de estudo complexo e para abarcá-lo, a perspectiva dos ecossistemas comunicacionais o insere no "campo de estudos no qual os processos comunicativos são entendidos a partir da complexidade envolvida nas relações entre os diferentes sistemas que dão vida às práticas comunicativas" (PPGCCOM, 2012). O videogame, nesse campo, não é observado isoladamente, mas está constituído em uma interação com o ser humano. Na compreensão da visão ecossistêmica da comunicação, Pereira (2011) afirma que:

[...] a comunicação não é um fenômeno isolado; ela envolve um ambiente cultural que ao mesmo tempo interfere e possibilita a construção, a circulação e a significação das mensagens. Significa que o ambiente que a envolve é constituído por uma rede de interação entre sistemas diferentes e que estes, embora diversos, dependem um do outro para coexistir. (PEREIRA, 2011, p. 51)

Na comunicação entre ser humano e jogo eletrônico, o ambiente é constituído pelo fluxo de informações fora do espaço físico e temporal desse recorte de realidade que constitui o círculo mágico (Figura 14). Temporal, pois o papel do ambiente não existe apenas no momento específico da atividade, mas na vida cotidiana que nutre o ser humano de experiências que podem influenciar suas tomadas de decisões no papel de jogador.



Figura 14: Interação entre sistema jogador e videogame e sua relação com o ambiente.
Fonte: De produção do próprio autor.

Constitui-se então uma rede de interações entre sistemas diferentes que dependem um do outro para manter a existência da interação lúdica. O ser humano, no papel de jogador, e o suporte eletrônico¹² do videogame são os sistemas atuantes que se relacionam em um ambiente que influencia e é influenciado por essa comunicação. Ele é abastecido pela bagagem de experiências dos jogadores, atualizada diante da relação humana com o jogo.

Na compreensão da interação lúdica como um ecossistema comunicacional, é importante identificar a complexidade presente nos sistemas atuantes, bem como em sua relação entre si e com o ambiente. A investigação a partir da visão ecossistêmica permite entender como a diversão opera nessa teia que constitui a experiência de jogar um videogame. Onde as sensibilidades presentes permeiam as mensagens que são criadas e transformadas.

2.1 A interação lúdica como ecossistema de sistemas complexos

A abordagem ecossistêmica dos videogames consiste na interação entre o sistema jogador e o sistema videogame, sustentado por seu suporte eletrônico, os processos comunicativos ocorrem no círculo mágico. Salen e Zimmerman (2012, p. 69), ao enquadrar os jogos eletrônicos como sistemas, reconhecem três maneiras de observá-los de acordo com sua estrutura (Figura 15). A primeira considera o jogo como um sistema formal, a sua estrutura devido às suas regras fechadas. A

¹² O conjunto de dispositivos encarregados de permitir o funcionamento de um jogo, tornando possível a transmissão de mensagens para os sentidos humanos. Este suporte compreende não apenas o hardware que processa os dados do videogame, mas a televisão, *joystick*, mouse, teclado, caixas de som etc.

segunda considera o jogo como um sistema cultural, nele se observa como a interação lúdica se cruza com outros contextos fora da atividade em si. O terceiro considera o jogo como um sistema experimental, que se encontra tanto aberto quanto fechado. Segundo os autores, “devemos considerar não apenas as regras, mas também o sistema de regras como um contexto projetado para proporcionar uma experiência particular de interação lúdica para os participantes do jogo” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 120). Mediante essa afirmação, a estrutura do jogo se apresenta de maneira peculiar de acordo com a perspectiva de cada jogador. O enquadramento do videogame como um sistema experimental permite examiná-lo através da visão ecossistêmica da comunicação, pois o círculo mágico é o espaço onde se concentra os processos comunicativos entre o sistema jogador e videogame, um lugar entendido como artificial, porém com suas fronteiras abertas para interagir com o ambiente cultural. O conceito de sistema experimental permite notar que a estrutura das regras é abastecida pelo ambiente, a interferência do jogador, em sua adaptação às mecânicas, tomadas de decisões em meio as possibilidades e objetivos, e a incorporação de ideias e valores dos responsáveis pela produção de um jogo, ambos sustentados por suas bagagens de experiências.

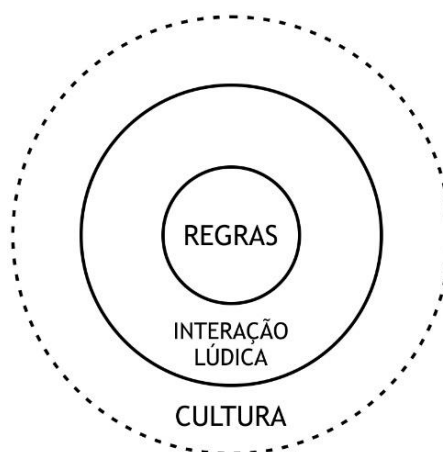


Figura 15: Estrutura conceitual dos jogos relacionando-se com o enquadramento de sistemas.
Fonte: Salen; Zimmerman, 2012a.

No contexto de sistema fechado, as ações que o jogador desempenha são voltadas para o cumprimento dos objetivos do jogo. Não é considerada a troca de informações do jogador com o ambiente, apenas sua performance por meio da formalidade das regras, as quais modelam tal atividade como separada da vida cotidiana. Na experiência oferecida por um videogame, o espaço de atuação é

modelado pelos desenvolvedores, as ações humanas são prescritas e controladas pelas regras e os meios ineficientes que constituem a interação lúdica. Um jogo normalmente possui um objetivo claro, o jogador se sente atraído por seu conceito e se incorpora no avatar do personagem, realizando as metas dentro do espaço virtual. O cumprimento dos objetivos do jogo gera consequências claras mediante a ação do jogador, relevantes no contexto virtual como o aumento de pontuação, estatísticas das habilidades de um personagem, porcentagem de exploração de um mapa etc.

A constante relação dos elementos internos da interação lúdica e os externos do ambiente coloca em evidência o videogame como um sistema aberto. Salen e Zimmerman (2012, p.69) recorrem a Littlejohn (1978) para distinguir que "um sistema fechado não tem intercâmbio com seu ambiente, enquanto um sistema aberto recebe matéria e energia do seu ambiente e passa a matéria e energia para seu ambiente". A noção de sistema fechado se rompe no entendimento de que o jogador traz consigo elementos para dentro do círculo mágico, desde a intenção inicial para se engajar no jogo e a familiaridade com a linguagem dos videogames por suas vivências passadas. Considera-se inclusive que as experiências da vida cotidiana, embora aparentemente desconexas ao contexto de um determinado jogo, são capazes de auxiliar o jogador na resolução de um desafio. Mesmo levando em conta que as ações do jogador são controladas por regras e que alguns jogos assumam o papel de guiar cada ação por sua narrativa, o que o jogador executa no círculo mágico é o reflexo de tomadas decisões a partir de sua bagagem de experiências em contato com novas mensagens oferecidas pelo jogo. O jogador acaba levando as mensagens para fora deste círculo, podendo ou não resultar na construção ou transformação de significados, produzindo conhecimentos e valores que reforçam sua cultura, podendo influenciar sua vida cotidiana e desempenho em outros jogos.

Diante do próprio suporte eletrônico, pode-se observar um sistema aberto. Pereira et al. (2007, p. 9) resumem o trabalho dos sistemas computacionais no contexto em que a CPU¹³ controla todas as operações realizadas pela máquina,

¹³ Abreviatura, em inglês, para "*Central Processing Unit*", em português, "Unidade Central de Processamento". Também é chamada de "processador central" ou simplesmente "processador".

percebe-se que no decorrer do processo que o suporte, inicialmente percebido como fechado, abre suas fronteiras para o contato com o jogador:

Ao manipular as instruções estabelecidas pelo programa, efetuando operações aritméticas e lógicas que lhe permitem saber o que fazer, a CPU da máquina em que roda o jogo age como uma leitora de signos, e por que não dizer, uma interpretadora que traduz sistemas de signos, uma vez que funciona para gerar, a partir da leitura das instruções do programa, os sinais de controle que colocam os circuitos da máquina para funcionar, dando forma ao jogo a que se tem acesso na superfície por meio das unidades de saída. (PEREIRA ET AL., 2007, p. 10)

As unidades de saída são os dispositivos que fornecem as mensagens ao jogador. Em uma interação lúdica por meio de um console, a televisão fornece os signos visuais e sonoros e o *joystick* os signos táteis por meio da vibração. Em contato com os signos que emergem das unidades de saída, o ser humano realiza suas ações no jogo por meio do *joystick*. As mensagens estimulam as tomadas de decisões do jogador que por meio do acionamento de botões realiza novos comandos para o videogame. A máquina recebe os signos humanos e os processa internamente, gerando novos signos, produzindo novas mensagens comunicadas pelas unidades de saída, constitui-se um processo de retroalimentação entre os sistemas jogador e videogame inseridos no ecossistema da interação lúdica.

Conforme já explicado, os desenvolvedores são responsáveis por construir uma coleção de ideias para a concepção de um contexto jogável. A partir da tradução desses dados para padrões compreensíveis ao jogador, os videogames criam mundos fantasiosos imersivos graças ao poderio tecnológico. No entanto, mesmo nessa experiência ficcional, “há sempre a necessidade de elementos identificáveis aos jogadores, pois sem a mínima familiaridade com o ambiente e seus elementos, o jogo não fará sentido algum ao jogador” (SATO, 2009, p. 44). Mesmo o jogo mais distante da realidade necessita de um cuidado com a implementação de padrões reais, permitindo a familiaridade humana com seus elementos. Desenvolvedores arranjam os dados para simular os aspectos reais, conhecimentos provenientes do ambiente fora do círculo mágico para sustentar as regras que o compõe, o mesmo raciocínio vale ao jogador na sua criação ativa de crença e aceitação das regras.

As conexões entre o jogador e o suporte eletrônico na interação lúdica eleva essa noção de complexidade, mesmo nas interações mais breves e lineares quanto

a produção de elementos mais abstratos dentro do círculo mágico. Chris Crawford (1984) qualificando o jogo como uma representação da realidade, define que:

[...] a game is a closed, formal system that subjectively represents a subset of reality. [...] By closed I mean that the game is complete and self-sufficient in its structure. [...] a game is a collection of parts that interact with each other, often in complex ways. It is a system. [...] Games are objectively unreal because they do not physically recreate the situations they represent, yet those situations are subjectively real to the player. The agent that transforms an objectively unreal situation into a subjectively real one is human fantasy.¹⁴ (CRAWFORD, 1984. p. 4)

As qualidades de um jogo são validadas no contato com o jogador, não limitada a eficácia de seus elementos fechados. O jogo eletrônico se constrói em um ambiente simulado, e assim como na realidade, o ser humano tenta compreender os fenômenos existentes na natureza, criar e transformar significados, essas práticas são repetidas no espaço virtual. A realidade não lida com os elementos isolados, fechados ao ambiente. A interação lúdica existe em um espaço simulado, porém as ações desempenhadas pelo jogador se expandem para fora do círculo mágico, o que se executa no espaço virtual é o resultado de interações constantes, como as ações realizadas na vida.

Os videogames em sua complexidade, como sistemas abertos, abrem espaço para uma visão subjetiva, o ponto de vista do ser humano em relação as lacunas de interpretação. Para Edgar Morin, "a consciência da complexidade nos faz compreender que jamais podemos escapar da incerteza e que jamais poderemos ter um saber total" (MORIN, 2015, p. 69). A dúvida aplicada ao videogame é sua capacidade de oferecer o espaço para o preenchimento da incerteza, esse momento é influenciado pelo ambiente cultural, externo ao círculo mágico.

Desde a definição de jogo por Caillois (2001), a incerteza é um elemento chave para compreender a experiência de um jogo, um elemento motivador para o envolvimento humano. Pode-se dizer que a diversão nos jogos desfruta da ausência de uma comunicação "ideal", pois as possibilidades de influência do jogador necessitam do resultado incerto. Desse modo, a visão ecossistêmica abrange

¹⁴ "[...] um jogo é um sistema fechado formal que representa subjetivamente um conjunto da realidade. [...] Por fechado, quero dizer que o jogo é completo e autossuficiente como uma estrutura. [...] Um jogo é uma coleção de partes que interagem entre si, muitas vezes de maneiras complexas. É um sistema. [...] Os jogos são objetivamente irreais porque não recriam fisicamente as situações que representam, mas essas situações são subjetivamente reais para o jogador. O agente que transforma uma situação objetivamente irreal em uma subjetivamente real é a fantasia humana." (Tradução nossa)

melhor a riqueza dos processos envolvidos no círculo mágico, inclusive diante das ausências de informação. No entanto, esses espaços em aberto não implicam em uma desordem completa, Salen e Zimmerman (2012b) atentam ao equilíbrio do jogo em fornecer as informações e as incertezas:

Se um jogo for muito estruturado, ele torna-se excessivamente determinado: não há incerteza suficiente ou liberdade para os jogadores. Se um jogo for pouco estruturado, ele torna-se excessivamente caótico: há incerteza demais, liberdade demais e nenhum senso de como as decisões do jogador devem proceder de um momento para o outro. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b, p. 102)

O círculo mágico pode ser desfeito, assim como o engajamento do jogador, a sua comunicação com o videogame. Elementos do ambiente podem se comportar como ruídos que atrapalham a interação, o tédio pode surgir desfavorecendo a diversão, porém, o potencial de influência do ambiente pode favorecer um envolvimento significativo. A interação lúdica na perspectiva de um ecossistema comunicacional, a abordagem de jogadores e jogos eletrônicos como sistemas complexos, oferece essa mudança no olhar em relação ao incerto e aos ruídos, considerados indesejáveis na vida cotidiana. Essa abertura permite uma experiência particular do jogador em cada interação lúdica, um espaço para o exercício da criatividade. O videogame se manifesta como um suporte que possibilita que a aprendizagem humana se traduza, instantaneamente, na transformação do meio que está interagindo, produzindo conhecimento.

Na compreensão da complexidade, Edgar Morin aborda três princípios que facilitam o entendimento, adaptáveis ao contexto da interação lúdica nos jogos eletrônicos. O primeiro é o princípio dialógico, que se baseia na “unidade complexa entre duas lógicas, entidades ou instâncias complementares, concorrentes e antagônicas que se alimentam uma da outra, se completam, mas também se opõem e combatem” (MORIN, 2005, p. 300). No caso da interação lúdica proporcionada pelo videogame, o princípio dialógico ocorre entre o ser humano e o suporte eletrônico, esses dois agentes, por meio da interatividade, se complementam e se divergem. O jogo necessita das ações do jogador para prosseguir, e o jogador necessita do jogo para ter uma experiência diferenciada da vida comum. Esse complemento existe mesmo com a divergência da constituição material diferenciada entre os dois, o ser humano é um sistema biológico, os dispositivos que permitem a

existência do videogame são sistemas eletrônicos. Em especial atenta-se que o ser humano em um espaço físico se relaciona com elementos artificiais de um espaço digital.

Dentro da estrutura dupla do jogo, há elementos que atuam nesse processo dialógico, o conflito e segurança, o complemento entre essas duas partes influencia as atitudes tomadas pelo jogador, assim como a relação entre incerteza e as informações claras na interação lúdica. Esses processos dialógicos influenciam a maneira que o jogador interage com as regras. Na transformação dessa realidade alternada em algo palpável, a diversão impulsiona a atribuição dos significados aos resultados gerados.

O segundo princípio abordado é a recursão organizacional. Segundo Morin (2015, p. 74), “um processo recursivo é um processo em que os produtos e os efeitos são ao mesmo tempo causas e produtores do que os produz”. O comportamento do personagem no mundo virtual é um produto da ação humana, mas ao mesmo tempo é uma causa, pois o gatilho para a conduta do jogador se deve a um acontecimento dentro do espaço digital que gera uma reação fora do ambiente de jogo. A partir desse pensamento, a interação do ser humano com o suporte eletrônico é um ciclo, um processo não-linear, o jogador alimenta o jogo e vice e versa. Esta não-linearidade é a primeira propriedade do conceito de rede de Fritjof Capra (1996), que se estende em todas as direções.

Em particular, uma influência, ou mensagem, pode viajar ao longo de um caminho cíclico, que poderá se tornar um laço de realimentação. O conceito de realimentação está intimamente ligado com o padrão de rede. Devido ao fato de que as redes de comunicação podem gerar laços de realimentação, elas podem adquirir a capacidade de regular a si mesmas. (CAPRA, 1996, p. 66)

A interação lúdica constitui um sistema vivo onde as mensagens transmitidas pelo jogo são remodeladas e adaptadas seguindo os comandos do jogador, frutos das suas reações com as mensagens, desencadeando um constante processo de retroalimentação que ocorre a cada instante. O ciclo de diversão é o elemento base da interação humana com um jogo, o processo onde a cognição alimenta a criação de novas possibilidades, estimulando ações que geram um novo aprendizado que abre espaço a possibilidades. Desse ciclo, o jogador pode experimentar sensações como o prazer do fluxo, desencadear também outras respostas emotivas com base

na diversão. O jogo se notabiliza como um sistema complexo, pois os resultados são produtos das manipulações com as regras, que podem ser rearranjadas de acordo com o contexto oferecido pelas realizações possíveis. Os resultados são almejados pelos jogadores quando aprendem as regras e desempenham suas ações, visando novos resultados.

Durante a atividade, tanto o ser humano quanto o videogame estão se alterando de alguma forma, comparado ao momento em que iniciaram. O jogador está mais familiarizado com as regras, suas habilidades com o *joystick* estão mais adaptadas a experiência do jogo. O videogame se altera com o progresso da narrativa, com novas mecânicas apresentadas ou desbloqueadas e atualizações do software por parte dos desenvolvedores, prática mais frequente na atualidade, pois os videogames estão mais integrados a conexão de internet.

A alteração do videogame também é notada em uma percepção subjetiva do jogador, influenciado pela recepção de informações de fora da interação lúdica, por outros jogos que tenha experimentado nesse meio tempo, ou até mesmo sua própria reflexão sobre a experiência. O ser humano produz conhecimentos e valores a partir da interação lúdica, a circulação de mensagens no círculo mágico constitui uma teia que se estende para o ambiente cultural.

O terceiro princípio de Morin (2015, p. 74) é o hologramático, ele afirma que “não apenas a parte está no todo, mas o todo está na parte”. Um jogo eletrônico é constituído de partes que sustentam a experiência planejada em seu desenvolvimento. Algumas são abstratas e podem ser experimentadas de diferentes formas pelos jogadores, assumem níveis de importância distintas dentro de uma mesma obra. O som para um jogador pode ser um elemento determinante na experiência como um todo, o diferencial de um jogo, quando que para outro, pode ser encarado como apenas mais um elemento. Mesmo com essa variável de importância, todas as partes de um videogame trabalham conjuntamente, se a menor das partes apresentar um defeito, toda a experiência será comprometida, o mesmo raciocínio vale para o ser humano enquanto organismo.

Os componentes do jogo que são as regras, as quais estabelecem uma nova realidade, são manipuladas para gerar resultados, a relação entre conflito e segurança, mais o fator incerteza caracterizam a atividade lúdica. Na sua

digitalização, esses componentes se relacionam com conceitos de *gameplay*, gráficos, narrativa e os demais elementos opcionais. Um videogame é maior que a soma de suas partes. Por vezes, um elemento considerado mínimo na tela de jogo pode ser responsável pela diversão de um jogador, o jeito que uma mecânica é aplicada em um determinado jogo, o modo como se estimula o jogador em busca de outros resultados. O envolvimento de um jogador não está associado a quantidade de conteúdo, o esmero das partes de um jogo não é fundamental, sozinho, diante de sua qualidade como experiência. Os arranjos possíveis de pequenas e grandes partes de um videogame podem gerar resultados imprevisíveis. Considerar a comunicação do videogame com o jogador, como sistema que possui partes que se arranjam de forma particular na interação lúdica, é importante para observar a complexidade presente nesse ecossistema.

2.2 A ação de se comunicar jogando

A manutenção do círculo mágico é possibilitada pelos dois sistemas atuantes, jogador e videogame. Ambos precisam se comunicar de um modo que a interação continue existindo. Isso não é associado somente ao fato de tais sistemas serem compostos de várias partes interdependentes ou autossuficientes em suas estruturas. Jeremy Campbell (1982, p. 105) propõe a existência de uma “barreira de complexidade”, além dela, princípios inteiramente novos emergem.

Complexity is not just a matter of a system having a lot of parts which are related to one another in nonsimple ways. Instead, it turns out to be a special property in its own right, and it makes complex systems different in kind from simple ones, enabling them to do things and be things we might not have expected.¹⁵ (CAMPBELL, 1982, p. 102)

A partir deste raciocínio, tem-se a ideia de que um sistema complexo produz o que não era esperado dele originalmente, o autor associa essa característica à “emergência”. Atenta-se que o comportamento emergente de um objeto complexo é percebido no contato com outro objeto, ou sua percepção levando em conta o ambiente o qual está inserido. Mediante isso, não é suficiente os elementos internos

¹⁵ “Complexidade não é apenas uma questão de um sistema que tem muitas partes relacionadas umas com as outras de maneiras não simples. Em vez disso, ela se torna uma propriedade especial por si só e torna sistemas complexos diferentes dos mais simples, permitindo que eles façam coisas e sejam coisas que talvez não tivessem esperado.” (Tradução nossa)

de um videogame se relacionarem de forma integrada se não há algo com que se comunicar, o sistema seria considerado fechado, o comportamento emergente não seria notado, sua complexidade seria desconsiderada. O videogame pode ser definido como um sistema complexo, pois é planejado para atender as necessidades emergentes do jogador, adaptando-se a imprevisibilidade das ações humanas. Apenas a integração de muitas partes trabalhando com eficácia não é o suficiente para definir algo como complexo. É necessário que o videogame seja um objeto mutante, onde a excelência não seja resumida a uma sequência de contextos pré-estabelecidos por uma corrente de ações, mas atente a capacidade do jogo em permitir que o engajamento no círculo mágico resulte na construção de sentidos variáveis de acordo com a bagagem de experiências dos jogadores envolvidos.

Os videogames como objetos interativos dependem de uma boa usabilidade, os sistemas que compõem o ecossistema da interação lúdica possuem um papel paralelo aos elementos essenciais da usabilidade, que segundo Cybis et al. (2007, p. 24) são: interface, usuário, tarefa e ambiente. Traçando os paralelos, com exceção do ambiente que compartilha o mesmo nome, a interface se relaciona ao suporte eletrônico do videogame, na produção de informações por meio das unidades de saída, o usuário se relaciona ao jogador, a tarefa é a atividade que contextualiza a integração entre os dois sistemas. Segundo os autores, a usabilidade "depende de um acordo entre as características de sua interface e as características de seus usuários ao buscarem determinados objetivos em determinadas situações de uso" (CYBIS et al. 2007, p. 16). No videogame, o objetivo na maioria das vezes é vencer, sejam os desafios impostos no decorrer da narrativa ou outros jogadores. A geração dos diferentes resultados se adequa as determinadas situações de uso firmadas pelas regras estabelecidas, que nos jogos eletrônicos se concentram nas mecânicas. Neste caso, a usabilidade está na capacidade do videogame em possibilitar que o jogador interaja da melhor maneira em busca de seus objetivos.

Ampliando esse escopo, González Sánchez et al. (2009, p. 66) analisam que "a qualidade de um videogame apenas em termos de sua usabilidade não é suficiente, precisa-se considerar não apenas valores funcionais, mas também os não funcionais, dadas as propriedades específicas dos videogames". A medição e identificação da experiência do jogador necessitam de um amplo conjunto de atributos e valores, os quais não conseguem ser contemplados em uma análise da

experiência do usuário, pois a usabilidade visa facilitar a realização de uma tarefa com um objetivo concreto em um contexto específico de uso. Nessa lógica o que interage com o ser humano é projetado para usos específicos, no intuito de adaptar uma diversidade a um perfil de usuário que busca cumprir uma tarefa por meios eficientes e eficazes.

Como explicado, a emergência é uma característica na qual os sistemas complexos, e suas partes, apresentam comportamentos não esperados por eles originalmente. Apesar de González Sánchez et al. centralizarem os objetivos dos jogadores visando diversão e satisfação, a distinção que os autores fazem entre experiência do usuário (UX) e experiência do jogador (PX ¹⁶) serve para compreender as nuances por trás do comportamento dos jogadores. Especialmente de acordo com suas expectativas e seus comportamentos perante elementos que na experiência de usuário seriam consideradas negativas, como conflito e incerteza. Os autores dão um exemplo de que a “eficácia em um videogame não está relacionada à velocidade com que uma tarefa pode ser concluída” (GONZÁLEZ SÁNCHEZ ET AL, 2009, p. 67, tradução nossa). Em uma interação lúdica, jogadores podem assumir o tempo que lhes é conveniente para realizar a atividade, inclusive oferecer mais horas de jogo é um componente para atrair pessoas a jogar um determinado videogame.

A usabilidade é uma propriedade que permite que o usuário consiga interagir com um produto de uma maneira simples. Dentro dessa lógica, a eficácia, eficiência e satisfação de uso é um objetivo cumprido. Jogos são feitos para serem jogados, nesse contexto, a usabilidade reforça o ato de jogar, sustentado pelo ciclo da diversão. Entretanto, as expectativas do jogador são variadas, a emergência do videogame, enquanto sistema complexo, visa atender as ações imprevisíveis do jogador em sua manipulação das regras. Dentro da experiência de tomar decisões diante de possibilidades, as variáveis do jogo são possíveis pela incerteza dos resultados. No uso de um aplicativo digital, existe o ponto onde o usuário pretende chegar. Em uma boa usabilidade, esse caminho possui heurísticas para que a tarefa seja executada da forma mais fácil possível. Nos jogos, mesmo os competitivos em que os jogadores visam a vitória, o caminho é nebuloso, as regras são aprendidas, as possibilidades são oferecidas pelo contexto ou percebidas pelo jogador. Mas os

¹⁶ *Player Experience*

conflitos presentes no caminho necessitam se relacionar com o aprendizado do jogador em forma de desafio, para a sua influência no resultado ser significativa, gerando conhecimento, encaminhando-se para uma experiência diversificada, a qual compreende outras camadas além da diversão.

O conjunto de regras na estrutura do jogo, a sua função na diversão, podem constituir o papel do usuário na interação lúdica, mas a experiência desse ser humano como jogador não se limita a essa primeira camada. González Sánchez et al. (2009, p. 66) relacionaram a experiência do usuário a usabilidade e a experiência do jogador ao termo *playability*. Em português a palavra pode ser traduzida como jogabilidade, porém o termo pode se confundir com o termo *gameplay*, que possui a mesma tradução em português. Nesse raciocínio, recorre-se a Mello e Perani (2012, p. 163) que elaboram uma separação mais sucinta desses dois conceitos envolvidos nos videogames (Figura 16): a *gameplay* consiste no conjunto de mecânicas, regras relacionadas ao avatar do jogador no espaço digital, e *playability* é como os jogadores interagem com os jogos, a maneira de interferir na *gameplay*.

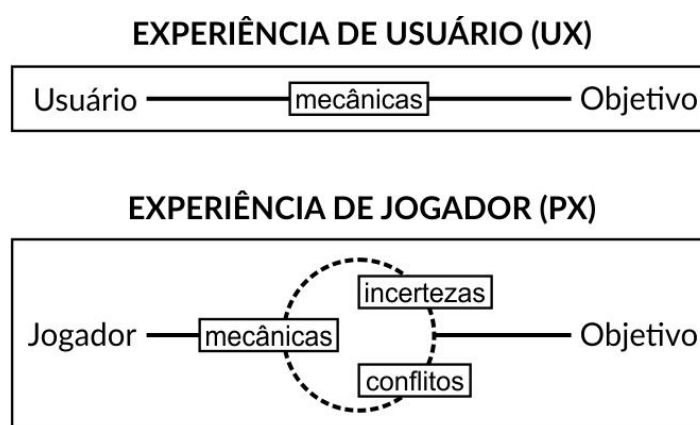


Figura 16: Diferença entre a experiência de usuário (UX) e a experiência de jogador (PX).
Fonte: De produção do próprio autor.

A relação do jogador com o videogame envolve processos repetitivos, a manipulação das regras que geram resultados: o ciclo da diversão que envolve a ação perante possibilidades que tem como efeito uma cognição. Esse processo de retroalimentação no jogo eletrônico se relacionou com conceitos de Morin e Capra anteriormente. Porém, esse processo isolado não é o suficiente para vislumbrar a riqueza comunicativa presente na interação lúdica. Pode-se resumir essa experiência ao passatempo, que faz parte do jogo e provoca sensações boas ao ser humano. No entanto, a interação lúdica como um ecossistema comunicacional, a

relação entre sistemas complexos, implica no pensamento de que esse processo cíclico esteja aberto, considerando a propriedade emergente presente nos jogos, em especial os videogames, e sua maneira de influenciar que essa repetição apresente novas variantes. James Hans (1981) explica como a estrutura do jogo trabalha, aproveitando-se da repetição nas ações dos jogadores:

In this regard, all play share one thing with games: a familiar structure that allows one to play with the unfamiliar. This familiar structure is not universal; it is contingent upon the particular context of play. Nor is this familiar structure always the same. Indeed, it changes every time it is played with, for the occasion for new play introduces different elements into the activity that become part of the structure of any future play in the particular context, having become elements of the play that have been mastered. This structure of the familiar then permits the introduction of the different; play in one sense is no more than the infection of the familiar by difference.¹⁷ (HANS, 1981, p. 28)

A cada nova ação, o jogador aprende e são abertas novas possibilidades, a diversão é a base que estimula o engajamento humano, o diferente desperta a atenção do cérebro que, dentro desse contexto, permite a capacidade de influência. A diversão reforça o interesse do jogador pelos jogos, propicia o prazer de entrar uma atividade que consiste em uma concentração capaz de fazer os seres humanos esquecerem as preocupações da vida cotidiana. O círculo mágico como a realidade em que as coisas são descomplicadas, as realizações reforçam a autoestima e sensação de controle. No contexto do prazer temos outra camada, onde o jogador exercita o domínio, momento fundamental onde um componente do fluxo é essencial: a fusão da ação e consciência do jogador no seu avatar. Esse nível de familiaridade permite a “contaminação” de aspectos que possam fugir do prazer, despertar outras sensações e emoções humanas. Com isso, as regras que estabelecem essa realidade alternativa podem ser manipuladas para construir ações simbólicas que entram em contato com a bagagem de experiências do jogador. Nesse nível é indispensável considerar o videogame uma coleção de mensagens dos seus desenvolvedores, passadas para o jogador, podendo interagir com elas e possibilitando a produção e transformação de significados, diferenciando-se de interações com outras mídias.

¹⁷ “Nesse aspecto, toda ação compartilha uma coisa com os jogos: uma estrutura familiar que permite brincar com o desconhecido. Essa estrutura familiar não é universal; é possível no contexto particular do jogo. Tampouco essa estrutura familiar é sempre a mesma. Na verdade, ela muda sempre que é jogada, quando uma nova jogada introduz elementos diferentes na atividade que se torna parte da estrutura de qualquer futura jogatina em um contexto particular, tendo se tornado elementos de jogo que foram dominados. A estrutura do familiar, então, permite a introdução do diferente; jogar em certo sentido nada mais é que a contaminação do familiar pela diferença.” (Tradução nossa)

A *playability* pode ser o elemento que corresponde ao ser humano buscar seu objetivo particular na atividade de jogar um videogame, ao mesmo tempo que está disposto a essa “contaminação” do familiar pelo diferente. O ser humano está no papel de um jogador e não no de um usuário que realiza metas objetivas em um dispositivo. A eficácia das regras e demais elementos formais não sugere que os significados construídos serão os mesmos para todos os jogadores. A *playability* é o caminho por onde o ser humano relaciona suas sensibilidades com o videogame, e ambos, nesse processo comunicacional não-linear, são sujeitos a mutações durante a interação lúdica, além da realização das metas do jogo, diversão e prazer, mas sim toda uma variedade de conhecimentos que nutrem o círculo mágico.

2.3 O videogame e seu caráter interdisciplinar e transdisciplinar

A diversidade de áreas do conhecimento presente em um videogame é contemplada quando posto em atividade enquanto suporte eletrônico, quando os signos produzidos pelas unidades de saída entram em contato com o jogador. A partir desta comunicação se estabelece o ecossistema da interação lúdica. Morin (2015, p. 57) esclarece que "deve-se buscar a complexidade lá onde ela parece em geral ausente, como, por exemplo, na vida cotidiana". O jogador se engaja na atividade do videogame não só com sua bagagem de experiências em outros jogos, mas do conhecimento prévio adquirido de suas ações sociais no cotidiano. Dependendo de sua interação, o jogador se utiliza dessa bagagem para interagir de modo particular com as mensagens do jogo, construindo uma experiência significativa, diferenciando-se da perspectiva de outro indivíduo, que carrega outros conhecimentos e valores no momento de sua imersão, os quais podem ser determinantes para a apreciação ou não de um videogame.

Conforme explanado por Freitas e Pereira (2013), exige-se pesquisas interdisciplinares e transdisciplinares para abarcar “diversidade e simultaneamente a unidade de fenômenos interconectados e interdependentes que envolvem as práticas comunicativas” (FREITAS; PEREIRA, 2013, p. 149). No ecossistema da interação lúdica, a rede de conhecimentos que envolvem os sistemas possui um caráter interdisciplinar e transdisciplinar. A autora Maria de Vasconcellos (2006) considera a interdisciplinaridade a condição "de interação entre duas ou mais

disciplinas que se comunicam, que tentam aproximar seus discursos, ambicionando uma transferência de conhecimentos" (VASCONCELLOS, 2006, p. 179). O conceito de interdisciplinaridade ainda admite uma separação entre áreas diferentes, porém se integrando para gerar conhecimentos. Na interação lúdica essa lógica se encaixa na produção de um jogo eletrônico, a diversidade de áreas no desenvolvimento de um produto, de pequenos grupos a grandes empresas se nota a divisão das especialidades entre os profissionais, trabalhando em equipes diferentes que apenas em etapas específicas têm a possibilidade de mensurar o todo do videogame projetado, quando não, apenas no produto final concebido.

A respeito da transdisciplinaridade, a autora considera como uma fase superior da interdisciplinaridade, "o reconhecimento da interdependência de todos os aspectos da realidade" (VASCONCELLOS, 2006, p. 179). Nesse sentido, o próprio videogame possui um caráter transdisciplinar, pois envolve uma realidade simulada (Figura 17), onde todas disciplinas, previamente separadas durante o desenvolvimento, integram-se formando uma unidade. Entretanto, Vasconcellos (2006, p. 180) considera também que "um pensamento complexo não dará conta de realizar a transdisciplinaridade se não fizer a inclusão do sujeito". O reconhecimento da realidade do videogame necessita da aceitação do jogador para se engajar na atividade, estar disposto a se submeter as regras, objetivos e incertezas impostas. Um dos aspectos da realidade é a incerteza, espaço oferecido para o preenchimento do olhar subjetivo do jogador que, utilizando-se de sua bagagem de experiências, atua por meio das regras para solucionar os desafios do videogame. O processo comunicativo da interação lúdica permite que o ser humano possa construir e transformar significados por meio de suas ações, com isso, são produzidos conhecimentos e valores que acrescentam sua bagagem de experiências, podendo ser aproveitados na passagem do círculo mágico para a vida cotidiana. Conhecimentos transdisciplinares, que podem se arranjar em interdisciplinares, ou, inclusive, direcionar-se a uma área específica, levando em conta o contexto específico da interação que o indivíduo necessite aproveitar esses conhecimentos e valores.

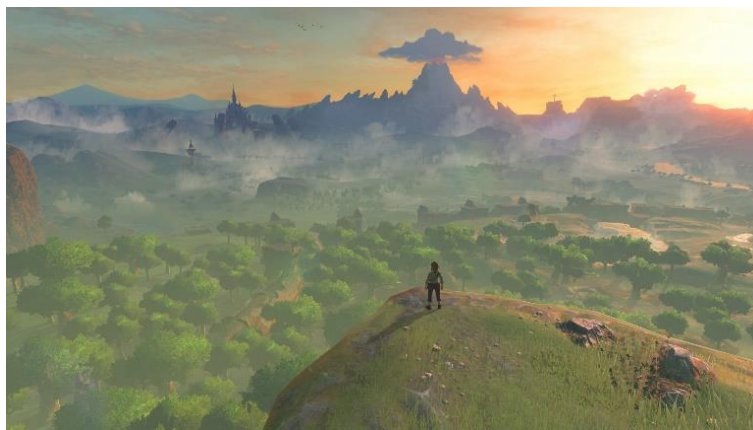


Figura 17: Avatar diante do mundo virtual do jogo The Legend Of Zelda Breath Of The Wild (2017).
Fonte: Overloadr.

Destacando que o jogador influencia o jogo com seus saberes, ressalta-se não só a interdisciplinaridade e transdisciplinaridade dependentes da estrutura do videogame concebida pelos desenvolvedores. O círculo mágico é um espaço que recebe diferentes tipos de conhecimentos por meio da interação humana. Esses saberes atuam em harmonia com o que é apresentado pelo videogame, consistindo em um processo comunicacional que na escolarização se encontra dividida, onde esses conhecimentos se organizam em compartimentos. Nesse contexto está uma grande crítica de Edgar Morin (2015, p. 65) a visão tradicional da ciência. Julia Stateri (2017) por meio do pensamento do autor, explana as limitações de um aluno com o aprendizado fechado.

Assim, há pouca liberdade por parte do aluno em encontrar soluções divergentes para os problemas apresentados pelo educador ou, indo um pouco além disso, de exercitar a identificação de problemas – em primeiro lugar – para pensar em soluções criativas. Num modelo centrado no professor, muitas vezes o aluno questionador é visto como um elemento problemático a ser “contornado”. (STATERI, 2017, p. 173)

O videogame permite uma dinâmica a qual se ensina as regras atreladas as ações desempenhadas pelo jogador, o espaço artificial oferece uma leveza as ações humanas, pois o erro não implica em consequências a sua vida fora do jogo, resultando a identificação e solução de problemas por métodos criativos, talvez não possíveis ou permitidas no cotidiano. Isso se deve ao modo como os videogames lidam com a relação conflito e segurança.

No senso comum o videogame, vez ou outra, é visto como um elemento problemático, seu papel costuma ser direcionado a influenciador de comportamentos negativos, como um meio de distração, uma atividade frívola e não produtiva.

Desconsidera-se a capacidade humana de se relacionar com os jogos e utilizar seu potencial de produzir conhecimentos e valores relevantes, aplicáveis a situações da vida cotidiana. A diversão, conforme explicado, é comumente associada uma ideia banal de apenas servir como passatempo, o jogador gastando energia em uma atividade separada da vida cotidiana em detrimento de uma mais “produtiva”. No entanto, o papel da diversão além desse entendimento, como explanado no capítulo anterior, é fundamental para compreender o engajamento humano em atividades que podem gerar conhecimentos. Ao contrário dessa percepção dos videogames pelo senso comum, a interação lúdica nos jogos eletrônicos pode oferecer uma alternativa para um aprendizado aberto, com caráter interdisciplinar e transdisciplinar.

No início de sua obra, Johan Huizinga descreve como a perspectiva lúdica gera sentido nas atividades humanas, afirmando que o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica, tratando-se de uma função significativa (HUIZINGA, 2017, p.3). Uma ação é preenchida por um significado durante o jogo, produto da comunicação dentro e fora do círculo mágico a partir de associações realizadas internamente pelos jogadores, pode-se observar essa dinâmica como uma abstração da realidade imediata. Segundo Polistchuk e Trinta (2003, p.18), "o ato teórico se realiza em referência a uma prática, e toda prática bem-sucedida evidencia uma teoriza subjacente", por mais despretensiosa e breve que seja uma atividade dentro do círculo mágico, gera-se um novo sentido para uma determinada prática, uma abstração estimulada por métodos não convencionais. O jogo eletrônico permite uma dinâmica a qual se ensina as regras atreladas as ações desempenhas pelo jogador, considerando a leveza das ações humanas permitida pela artificialidade do círculo mágico.

O videogame tem a capacidade de passar o conhecimento de forma despretensiosa ao jogador, que pode absorvê-lo e progredir pelos desafios, independentemente de sua formação. Um aspecto de equilíbrio nos jogos já foi descrito por Roger Caillois, apresentando a categoria *agôn*, afirmando "que a igualdade de oportunidades é artificialmente criada, para que os adversários se confrontem em condições ideais, suscetíveis de dar um valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor" (CAILLOIS, 2001, p. 14, tradução nossa). No enfrentamento contra a máquina, o jogo eletrônico, desde a criança até o adulto com pouca

escolaridade têm a capacidade de resolver os desafios propostos, ambos entram em igualdade de condições quando expostos as regras. Em jogos que envolvem a competição entre dois ou mais jogadores, existe o esforço dos desenvolvedores em manter o balanço no cenário de disputa, por meio do ajuste das regras, sistemas de recompensas e punições. A sensação de progressão justa e gradual, seja uma experiência narrativa ou competitiva, reforça o engajamento do jogador menos habilidoso ou iniciante, o qual desenvolve seu conhecimento dentro do círculo mágico e adquire desta experiência novos conceitos absorvidos de forma não convencional.

Na rede de interação entre sistemas, a influência do ambiente cultural permite admitir a diversidade existente durante a circulação de mensagens, a perspectiva ecossistêmica "contesta pensamentos e métodos cartesianos e teorias clássicas da comunicação, e não descarta as subjetividades e incertezas das circunstâncias envolvidas nos processos comunicacionais" (CARDOSO et al. 2017). O que o jogador realiza no círculo mágico para conquistar seu objetivo envolve uma constante busca por aprendizagem que geram possibilidades, na qual a incerteza entra como fator fundamental para o ser humano explorar suas capacidades, construindo o próprio sentido por trás de suas ações. Comportamentos emergentes também podem ser contemplados na relação do pesquisador ao objeto de pesquisa, pois um fenômeno investigado, por mais complexo que se apresente na natureza, necessita do sujeito que tenta compreender seu comportamento. O objeto é influenciado pela presença do pesquisador, o qual em sua atividade de investigação é influenciado pelo ambiente.

Os jogos de maneira geral encontram na diversão um mecanismo de tomadas de decisões racionais abertas ao componente emocional. A chance influenciar um resultado consiste em sensações diante as possibilidades percebidas, ao adquirir um aprendizado, o jogador tem novas sensações, movendo-o para outra ação. A subjetividade e a incerteza mexem com a curiosidade, o círculo mágico pode existir em um tempo ou espaço restrito comparado a outras atividades, mas desenvolve atitudes e aprendizagens com um investimento integrado de aptidões racionais e emocionais. Ironicamente, interagimos com a "realidade" fragmentando a nossa natureza. A subjetividade e a incerteza, tanto quanto a entropia, se tornam meros

ruídos a serem supridos, restringimos a capacidade de nosso organismo atuar como um sistema complexo.

Apesar do potencial de aprendizagem pelos videogames, enquanto agentes transformadores, não se inserirem em uma formalidade científica, Monteiro e Colferai (2011, p. 33) atentam que "a pretensão de ser criativo não implica renegar os caminhos já abertos, mas, antes, compreender o campo que é ponto de partida". O videogame se estabeleceu por seus aspectos tecnológicos, portanto, seu caráter de produto não pode ser ignorado. Desenvolve-se um jogo atendendo estratégias mercadológicas, suprimindo as necessidades de determinados públicos, visando também o objetivo do lucro para as empresas. Os desenvolvedores, em especial o designer em sua parte criativa, necessitam pré-estabelecer o comportamento do seu público através do conhecimento da usabilidade e tornarem eficazes as qualidades fechadas do suporte eletrônico, enquanto permite o campo aberto da subjetividade, da qualidade artística, em contato com o jogador por meio da jogabilidade.

As qualidades do suporte eletrônico são configuradas pela usabilidade, que garante a eficácia do videogame em contato com o ser humano. No entanto, as qualidades da *playability* podem até mesmo renunciar a algumas heurísticas da usabilidade para conduzir o jogador a uma experiência mais significativa, ocasionando comportamentos emergentes particulares. Em uma fase de um jogo de "plataforma"¹⁸, o piso de gelo impede que o jogador se movimente de maneira precisa, entretanto, essa dificuldade visa evidenciar a fidelidade de uma ambientação específica, um tipo diferente de desafio que impeça o jogo de se tornar maçante. A *playability* concede um olhar para que a usabilidade não seja contemplada como uma área específica e isolada. No contexto dos videogames, seu papel é facilmente relacionado a outras disciplinas.

O videogame necessita de seus componentes formais para ser posto em funcionamento, mas sua relação com o jogador ultrapassa o cumprimento de metas objetivas, envolve uma rede de interações que são alternadas de acordo com o jogador e o ambiente que influencia essa interação. Por meio da construção e transformação de significados, a experiência de jogar um videogame é mais que o cumprimento de uma tarefa. Os conhecimentos e valores, interdisciplinares e

¹⁸ Gênero dos videogames focado em mecânicas de pulo entre plataformas e obstáculos, um dos jogos mais conhecidos é Super Mario Bros. de 1985.

transdisciplinares, podem ser aproveitados em outros contextos. O produto dessa comunicação agregado ao ser humano pela atividade lúdica edifica sua identidade cultural. Capra (2002) afirma que:

A cultura nasce de uma rede de comunicações entre indivíduos; e, à medida que nasce, impõe limites às ações desses mesmos indivíduos. Em outras palavras, as estruturas sociais ou regras de comportamento que delimitam as ações dos indivíduos são produzidas e continuamente reforçadas pela própria rede de comunicações deles. A rede social também produz um corpo de conhecimentos comuns - feito de informações, ideias e capacidades práticas - que molda não só os valores e crenças da cultura, mas também o seu modo de vida específico. Por outro lado, os valores e crenças da cultura também afetam o seu corpo de conhecimentos. (CAPRA, 2002, p. 98)

Durante a interação lúdica, os processos comunicativos existem no contato do sistema humano e do sistema suporte eletrônico, os dois se comportando como indivíduos. Esta estrutura a qual delimita as ações dos indivíduos é análoga ao círculo mágico, o conjunto de regras auxilia na construção de sentido da atividade como também estabelecer sua fronteira artificial, negociada pelo jogador. A cultura é o que emerge para fora do círculo mágico, os significados construídos pelo jogo são capazes de modelar a identidade cultural de um jogador, seus conhecimentos, valores e capacidades técnicas. O ser humano, inserido em sua identidade como jogador, se nutre do ambiente cultural durante a interação lúdica, e ao mesmo tempo que atualiza os seus conhecimentos e valores culturais por meio da construção e transformação de significados em contato com as mensagens do videogame.

Posteriormente, nas discussões de temáticas abordadas de um jogo original-se comunidades culturais, onde os indivíduos compartilham suas experiências, conhecimentos e valores. Em conjunto com as percepções do público consumidor e da crítica especializada, tem-se um retorno para as empresas e desenvolvedores em futuros trabalhos, firmando um processo de retroalimentação, onde a indústria visa a construção de experiências significativas que possam suprir as necessidades dessa comunidade de jogadores.

O ecossistema interação lúdica nos auxilia a observar uma dinâmica menos rígida na relação entre jogador e videogame, inclusive um espaço para um raciocínio além dessa dualidade, pois a atuação do ambiente é fundamental, assim como as partes desses sistemas se sobressaem em certos pontos no círculo mágico. Nos processos comunicativos, há uma circulação de conhecimentos diversos, os quais

interagem com o jogador. Ele desempenha ações passíveis de consequências brandas em um espaço seguro, contexto o qual permite uma liberdade criativa na resolução de desafios, onde a construção de sentidos ocorre de maneira despretensiosa. Em razão de o videogame ser uma representação de realidades, vínculos com atividades cotidianas são estabelecidos e, através dos significados concebidos ou transformados, produz-se conhecimentos e valores. No espaço exterior ao círculo mágico se observa a produção de cultura.

A diversão concede ao ser humano a mudança de uma perspectiva de resolução de problemas, mediante as complicações da vida cotidiana, para a influência de resultados significativos. A diversão pode ser um véu para escapar da realidade, mas se comporta como uma ferramenta capaz de desvelar camadas de conhecimento, despertando um momento de vínculo com o aprendizado, que em atividades da vida cotidiana são influenciados por preocupações, desejos e outros aspectos que prejudicam as interações humanas. A diversão se torna fundamental como base para o ser humano usar suas sensibilidades como aliadas em sua produção de conhecimentos e valores.

A partir das contribuições a respeito da complexidade, emergência, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade, o sistema experimental conceituado por Salen e Zimmerman (2012a), por fim, se expressa em uma integração de momentos aparentemente contraditórios. O videogame é um produto que em sua construção se estipula os tipos de interações humanas, metas a serem alcançadas por meio das regras. Ao mesmo tempo que os comportamentos imprevisíveis de seus sistemas permitem a fuga dessa eficiência prática do percurso pré-estabelecido pelos desenvolvedores do jogo. Os processos comunicacionais se concentram nessa manipulação das regras que geram realizações, nesse espaço alternativo. Entretanto, o que torna a diversão tão almejada, estimulante, é sua capacidade de permitir que os sistemas se atualizem consigo mesmos e com elementos variados, vistos em outros contextos como indesejáveis.

A visão ecossistêmica da comunicação nos permite enxergar como que relação humana com o jogo se comporta comparada a outras interações da vida. Uma ilusão de que os processos comunicacionais podem ser condensados, livrando-se da entropia, mas aos poucos abertos pelo nosso comportamento natural

de buscar novidades. Os aprendizados nos estimulam a nos autoconhecer, usufruir melhor de nossas capacidades e sensibilidades. Nesse sentido, os videogames são ferramentas que despertam por meio da diversão, um dos aspectos primordiais do ser humano: construir e transformar significados a partir da nossa atenção a padrões da natureza e o exercício de relacioná-los entre si e nossos conhecimentos.

No meio de tantos jogos durante a evolução da indústria, sem dúvida, há uma diferença entre títulos mais complexos que outros. Como já explanado, a complexidade não está relacionada a quantidade de partes interagindo em um sistema e sua capacidade de serem autossuficientes. Existem sim jogos que servem apenas para passar o tempo, que o ciclo de diversão é o objetivo final dos criadores. Felizmente, em videogames com mais ou menos recursos disponíveis, é possível observar como a diversão e o prazer conseguem abrir espaço para que essas interações lúdicas sejam significativas das formas mais variadas para todos os perfis de jogadores. Tudo que se concentra e envolve o círculo mágico, orbita em torno da diversão construída e mantida pela “atitude lusória” do jogador e a propriedade emergente do videogame.

Capítulo 3. O ecossistema comunicacional na experiência de Celeste

Nos capítulos anteriores, buscou-se desvendar como a diversão é a camada essencial para um engajamento otimista, no sentido de o ser humano interagir numa contínua percepção de possibilidades perante suas ações, ao contrário do tédio que é a ausência de novidades. A diversão pode emergir nas interações lúdicas e não é uma propriedade isolada, seja por parte do ser humano ou do videogame como dispositivo eletrônico. Todas as potencialidades existentes no círculo mágico e sua abertura com o ambiente cultural, a riqueza comunicacional no ecossistema da interação lúdica, têm essa ideia de diversão como elemento fundamental.

Conforme apresentado na introdução, a diversão nos videogames acaba se restringindo a um passatempo escapista, ou o prazer ao desempenhar bem um dispositivo por meio de sua interface. A evolução tecnológica aprimora essas duas noções, no que tange a viabilidade da construção de uma simulação mais fidedigna a realidade, em que o jogador se sente mais participante desse mundo virtual, constantemente gerando autoestima perante as realizações grandiosas. Depois da desconstrução dessa noção de diversão e o entendimento da interação lúdica como um ecossistema, é importante usar o exemplo de uma experiência jogável que traduza a percepção construída ao longo da pesquisa. Aponta-se um jogo como estudo de caso que caminhe na contramão dessa visão de “evolução” dos videogames. Demonstrando como que por trás dos requintes tecnológicos, a estrutura base de jogos, os conceitos que permeiam a atividade lúdica, é a raiz que potencializa uma experiência significativa.

Apontou-se um título independente para elucidar pontualmente os conceitos levantados nos capítulos anteriores. O jogo Celeste foi escolhido por permitir uma demonstração compreensível da construção do ecossistema da interação lúdica a partir do ciclo de diversão. Celeste apresenta um *gameplay* de fácil domínio, o jogador se engaja em uma experiência tradicional, o gênero plataforma. A partir da diversão, e eventualmente do exercício do domínio, o jogador adentra às camadas mais profundas de sua temática. Traçando um percurso onde jogo se comunica com as experiências com o *joystick*, abrindo espaço para tocar nos aspectos da vida cotidiana. Neste capítulo, investiga-se a experiência de Celeste, passando por suas

descrições básicas, seus aspectos como jogo formal e a integração deles com suas temáticas. Por fim, averigua-se a visão de outros jogadores e suas conexões particulares com essa experiência, ao mesmo tempo apurando os conceitos construídos ao longo dessa dissertação.

3.1 Celeste como atividade lúdica

Celeste (Figura 18) é um jogo lançado em 25 de janeiro de 2018 para computadores e os consoles Playstation 4, XBOX One e Nintendo Switch, produzido pelos canadenses Matt Thorson e Noel Berry que compõem o estúdio Matt Makes Games. A parte de artes visuais do jogo foram feitas por Amora Bettany e Pedro Medeiros, integrantes do estúdio brasileiro Miniboss, Heidy Motta auxiliou na parte de relações pessoais. A parte de trilha sonora ficou a cargo da compositora Lena Raine. Para as descrições da jogabilidade de Celeste, considera-se que o jogo foi jogado, pelo pesquisador, em um laptop, na plataforma digital Steam com um controle de Playstation 4.



Figura 18: Arte do jogo Celeste.
Fonte: Post-journal.com, 2019.

Celeste é um jogo de plataforma, onde jogador controla uma garota chamada Madeline, o seu objetivo é escalar a montanha que dá nome ao jogo, evitando os perigos que surgem em cada parte. A jornada é dividida em áreas que constituem os capítulos do enredo, situadas em locais diferentes da montanha (Figura 19), o jogo

inicia com um prólogo, sete capítulos e um epílogo. Depois do fim do enredo principal, há dois capítulos, um extra de desafios e outro adicionado no mês de setembro de 2019, consistindo em uma outra trama, anos depois da escalada de Madeline. Além de terminar cada uma das áreas, há alguns elementos opcionais para os jogadores que buscam se desafiar, especialmente pegar os morangos espalhados em alguns trechos, essa coleta influencia alguns detalhes no final do jogo. Cada uma dessas áreas contém outras versões mais desafiadoras, desbloqueadas quando o jogador coleta uma fita cassete em uma sala secreta. A presente dissertação enfoca o enredo principal que se baseia na escalada de Madeline, do prólogo passando pelos sete capítulos até o epílogo.

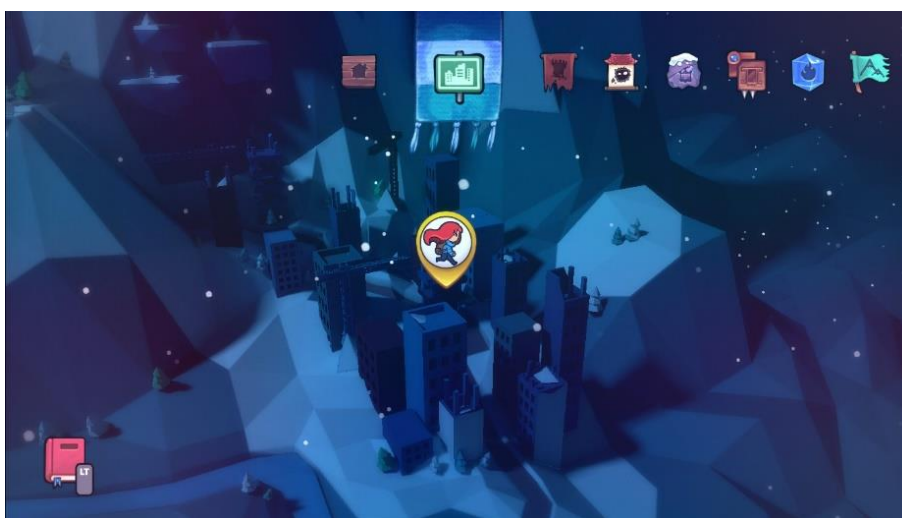


Figura 19: Seleção de fases em Celeste.
Fonte: De produção do próprio autor.

A *gameplay* de Celeste é baseada em três mecânicas: o pulo, o impulso e a escalada. O impulso¹⁹ pode ser executado em oito direções (Figura 20), apenas uma única vez no ar, Madeline tem os cabelos avermelhados e quando ela se utiliza dessa ação se tornam azulados, indicando visualmente que não poderá mais ser usado. Ao encostar no chão ou interagir com outros elementos específicos, como trampolins, seus cabelos voltam a ficar vermelhos e ela pode novamente se impulsionar. A mecânica da escalada permite Madeline se agarrar em paredes (Figura 21), porém com um tempo limite, seu corpo começa a ficar vermelho demonstrando cansaço, escorregando pelas paredes. O jogo possui um modo de assistência no qual jogadores menos habilidosos podem alterar algumas características das mecânicas, como desacelerar a velocidade, ter impulsos infinitos,

¹⁹ Essa mecânica costuma ser nomeada como *dash*.

não cansar na escalada, dentre outros. Essa *gameplay* permeia durante todo o jogo, no qual o jogador se adapta para novos elementos apresentados. Em cada área há sempre, no mínimo, dois novos elementos que em conjunto com as mecânicas base dinamizam o progresso da jornada pela montanha.

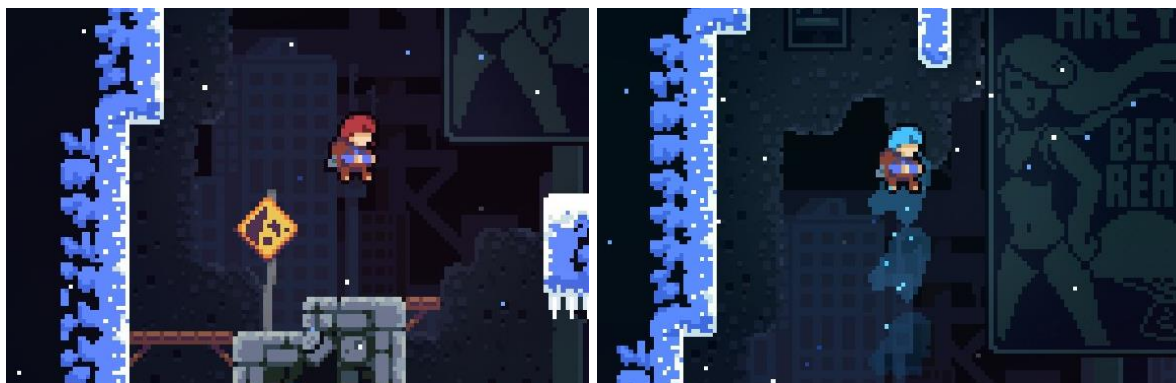


Figura 20: Mecânica de impulso.
Fonte: De produção do próprio autor.

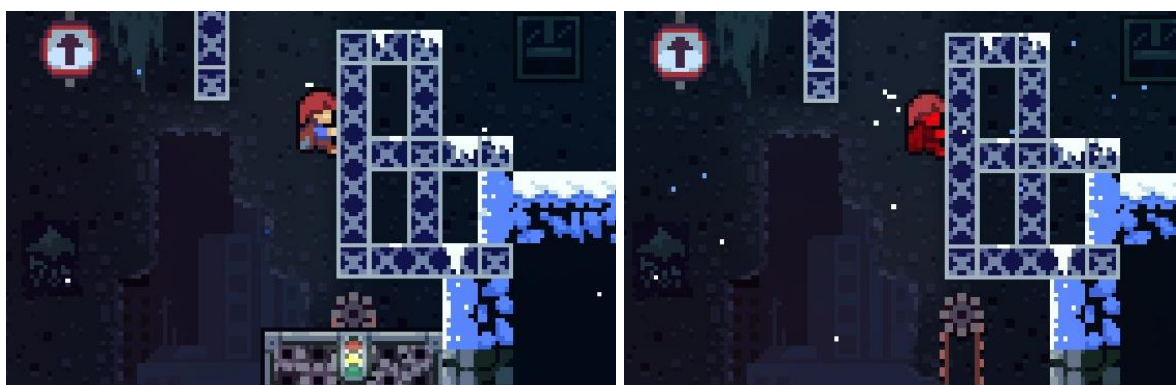


Figura 21: Mecânica de escalada.
Fonte: De produção do próprio autor.

O objetivo do jogador em Celeste é levar Madeline ao topo da montanha, o progresso por dentro das áreas se distribui em níveis com variados desafios (Figura 22). A cerne da experiência jogável de Celeste é atravessar cada um desses níveis, ir de um ponto a outro, geralmente indo da esquerda para direita, de baixo para cima, representando a ascensão de Madeline pela montanha. Cada tentativa fracassada faz com que Madeline volte ao começo desse segmento, um intervalo bem curto do erro até uma nova tentativa. O desafio de Celeste não se baseia em inimigos que precisam ser derrotados, as mais frequentes ameaças são as chances de cair em buracos, encostar em espinhos ou ser esmagado. Nesse processo, o jogo se torna uma constante de tentativas até chegar ao outro ponto do segmento, onde o jogador cria estratégias para através das mecânicas evitar as ameaças,

solucionar quebra-cabeças, entre outros desafios, que desbloqueiam o caminho de sua jornada.

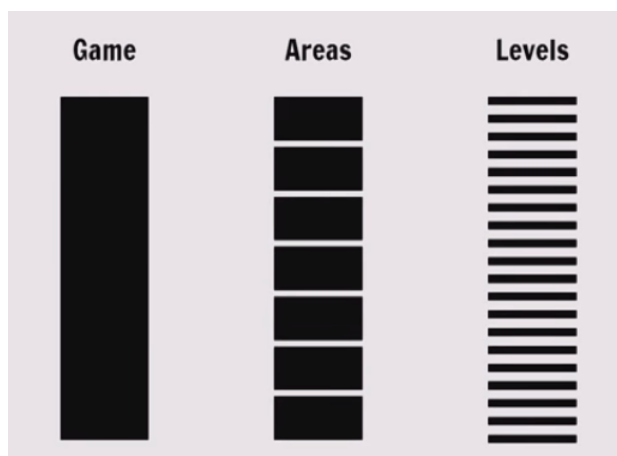


Figura 22: A estrutura de Celeste.
Fonte: Games Developers Conference, 2017.

Uma atividade de jogo é onde as regras são estabelecidas para criar uma realidade alternativa, são manipuladas para gerar estados de ocorrências. As regras estabelecem o foco da jornada de Madeline que é escalar a montanha Celeste, suas três mecânicas foram construídas para esse objetivo, os conflitos foram impostos em forma de ameaças, a própria estrutura espacial dos níveis²⁰ constitui o desafio. As incertezas permeiam a jornada da protagonista: o que ela pode encontrar em cada parte de sua escala, a presença de outras pessoas e mistérios que surgem durante seu caminho. A segurança reside nas tentativas ilimitadas do jogador, uma nova tentativa é oferecida imediatamente (Figura 23), a morte de Madeline não representa um perigo real fora do círculo mágico. O jogador manipula criativamente as mecânicas, contidas no avatar que é a personagem Madeline, mediante aos conflitos e incertezas, amparados pela segurança do mundo virtual, gerando realizações, desde falhar em não acertar um salto, ao sucesso de chegar no próximo nível.

O ciclo de diversão em Celeste se baseia no contato com um novo nível, uma análise das possibilidades de usar as mecânicas para superar os desafios. A execução de salto, desvio de uma ameaça, conseguir escalar uma parede a tempo de não se cansar, toda a execução correta, falha, ou outros desdobramentos permitem ao jogador vislumbrar novas possibilidades, acarretando novos ciclos de

²⁰ Este componente existente dos jogos digitais é conhecido como “*level design*”, traduzindo: design de níveis.

diversão. Os prazeres emergem da execução correta de cada mecânica perante cada desafio, por mais curtos que sejam, gerando a sensação de domínio e outros componentes do fluxo, culminando nos ápices de concluir os segmentos e eventualmente um capítulo do enredo.

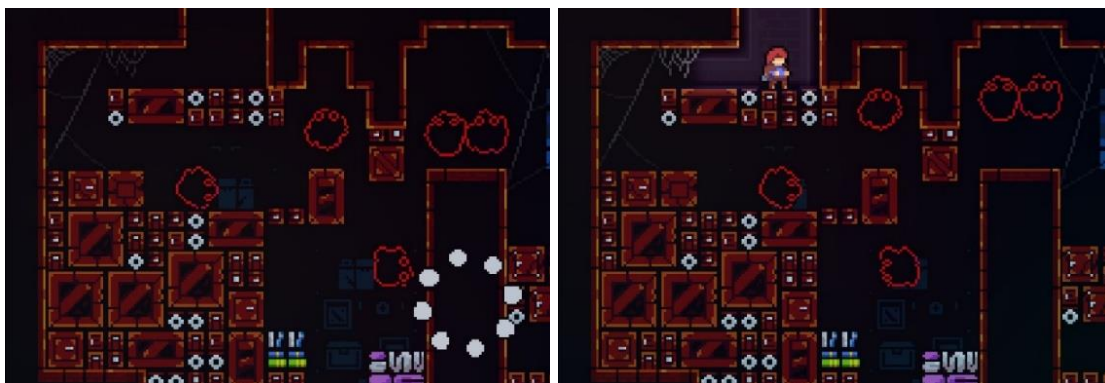


Figura 23: “Morte” de Madeline e volta ao início do nível.
Fonte: De produção do próprio autor.

Um dos méritos reconhecidos de Celeste tem a ver com o *replay* imediato após a morte, minimizando as frustrações do jogador. As três mecânicas base do jogo permanecerem inalteradas, apenas uma pequena mudança no capítulo final, mas a *gameplay* segue do início ao fim. O jogador tem ciência que precisará utilizar os mesmos botões durante todo o percurso, a variação consiste em adaptá-los a novas situações. Segundo Matt Thorson (2018b), “oferecer novas habilidades é uma maneira de falsificar o crescimento de jogadores, mas o crescimento real de jogadores nesse gênero vem do domínio e da compreensão”. O objetivo dos desenvolvedores era que o crescimento do jogador acompanhasse o de Madeline durante a jornada, inclusive no que se refere ao contexto jogável.

Durante o progresso, os ciclos de diversão se direcionam ao fluxo graças a estrutura eficiente de Celeste. Como elemento de prazer, Celeste oferece os níveis onde os conflitos impostos restringem a passagem de ponto a outro do cenário. O prazer da *gameplay* do jogo é notado enquanto é executado mediante a esse contexto limitador, ao cumprir um segmento, toda a fluidez da execução dos movimentos de Madeline garantem uma validação das habilidades do jogador, como se o esforço físico exigido pelo jogo estivesse de acordo com esforço da Madeline ao escalar cada trecho da montanha. A precisão das mecânicas de Celeste não resultaria no mesmo tipo de gratificação se Madeline prosseguisse por áreas vazias, distante da complexa estrutura espacial dos níveis somado aos perigos diversos em

cada um deles. A validação das habilidades do jogador, e o polimento das mecânicas, só geram essa maximização do prazer da execução bem realizada em virtude do trabalho dos desenvolvedores em construírem esse sistema, que contém esses desafios e lacunas para a expressão dos jogadores mediante suas decisões estratégicas. Celeste oferece todos os componentes do fluxo como jogo, uma tarefa cumprida em função das habilidades, uma atividade que se torna concentrada, a fusão de consciência das ações de jogador depositados na personagem Madeline e uma mudança de percepção de tempo.

Relacionando Celeste aos componentes do fluxo, o jogo consiste em uma atividade lúdica em que o jogador se sente com chance de concluir, apesar de ser considerado desafiador. Em decorrência do jogo possuir apenas três mecânicas, o jogador tem ciência que possui tudo que é necessário para superar um obstáculo, não há uma sensação de injustiça, mesmo nas falhas o jogador se sente mais perto de conseguir do que perceber o contexto como um desafio inalcançável. Durante a experiência, o jogador consegue vislumbrar todo o percurso e as mecânicas a serem utilizadas. Celeste é um jogo em que a *gameplay* pode ser aprendida logo de início, desse modo, o jogador funde sua consciência com suas ações, como se a própria pessoa assumisse o corpo de Madeline e conseqüentemente as ameaças, despertando sua intuição e reflexos dentro do espaço virtual.

Os *feedbacks* claros em Celeste são reforçados pelos sons, mas especialmente pela vibração do controle, o *joystick* reage a mecânica do impulso, as mortes, ao usar o trampolim para pular, uma leve tremida quando a personagem pisa no solo após um salto. Quando Madeline escala paredes, existe uma pequena vibração que se torna ritmada a cada mão que a personagem agarra a parede, quando Madeline fica cansada o controle vibra constantemente, esse *feedback* tátil é uma forma do jogo simular o esforço da escalada. O quinto componente do fluxo ocorre quando a pessoa está em um envolvimento profundo, removendo da consciência as preocupações de fora do círculo mágico. É importante salientar que durante os momentos onde o jogador utiliza seus reflexos para apertar os botões no instante preciso, realmente é notável esse componente, no entanto, mais adiante, será abordado como essa execução formal das mecânicas se relaciona com o jogador fora do círculo mágico.

A sensação de controle do fluxo em Celeste se relaciona com o componente segurança do videogame, incorporando a *gameplay* rapidamente, o jogador passa a ter o controle das habilidades que gera um otimismo ao enfrentar os desafios. A partir do momento que o jogador se incorpora em Madeline, Celeste oferece rapidamente e de forma convincente o objetivo da personagem, há uma disposição de assumir essa missão de subir a montanha, não apenas auxiliar, mas fazer parte dessa busca. A partir desse compromisso, o jogador se engaja, inclusive no desenrolar sobrenatural dos eventos, por meio da incerteza existe a curiosidade de conhecer mais sobre Madeline e como a montanha se relaciona com ela, na forma dos desafios oferecidos que se relacionam com as mecânicas. Por fim, a relação de mudança de percepção temporal, nota-se que em cada nível o tempo depende da habilidade do jogador, há uma relação direta entre as cognições e o tempo da execução da *gameplay*. Quanto mais se morre em um trecho, mais tentativas o jogador precisa para passar de um segmento, levando mais tempo, porém a execução dos movimentos em si dura segundos, todos os erros que evidenciam uma experimentação por parte do jogador somam-se a jornada simbólica do jogador. A tensão de se acertar cada detalhe, execução precisa de mecânicas, faz com esses segundos pareçam mais demorados, mais intensamente vivenciados.

3.2 A escalada jogável de Celeste

Celeste foi inspirado nos desafiadores jogos do console Super Nintendo, utilizando-se de gráficos pixelados, lembrando o visual predominante na primeira metade dos anos 90. Celeste foi originado de uma *game jam*²¹ de 2015 para um console emulado no computador, chamado de Pico-8, focado em jogos curtos visando *speedruns*²² e execução precisa de mecânicas. Esse protótipo é conhecido como “Celeste Clássico” (Figura 24), consistindo em 30 fases, sem a mecânica de escalar. Essa versão de protótipo foi posteriormente inserida como um minijogo no produto final, ela está disponível também no site oficial.

Apesar de muito elogiado, a dinâmica do sistema formal de regras não foi o que destacou Celeste no ano de 2018, o que o diferenciou de jogos de plataforma

²¹ *Jams* são grandes eventos em que um tema é anunciado e os participantes têm um limite de tempo para fazer o melhor jogo possível. (WEILLER, 2015)

²² Competições que consistem em terminar um jogo no menor tempo possível.

ou outros títulos independentes. Por meio do ciclo de diversão, do eventual exercício de controle das mecânicas e prazer dos movimentos bem realizados perante os desafios impostos, há muito de uma mensagem que os desenvolvedores queriam passar em sua narrativa e a maneira que cada jogador iria se interagir a ela.

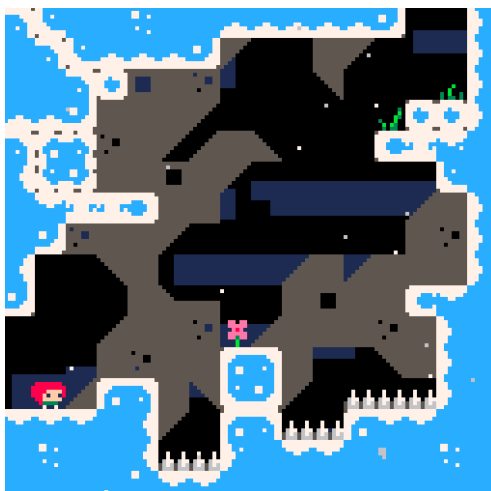


Figura 24: Celeste clássico.
Fonte: mattmakesgames.itch.io.

A produção de Celeste evidencia como o projeto se iniciou com a atenção aos aspectos formais, o prazer na *gameplay* e seu polimento técnico, em seguida se buscou adaptar uma narrativa a esse sistema em desenvolvimento. Segundo Matt Thorson (2018a), o conceito inicial era apenas um jogo de plataforma sobre uma garota escalando uma montanha.

The mechanics came first, and as we developed the game, we were surprised to see the size of the part of the game that the narrative was becoming. In the end, the narrative ended up becoming the center of the game in which the rest is built, and we are really proud of the story that Celeste tells.²³ (THORSON, 2018a)

Celeste se inicia com essa premissa de escalar a montanha, Madeline possui esse desejo bem claro. Logo no começo, a garota se encontra com uma velha senhora em uma casa à beira da montanha (Figura 25), nesse diálogo ela é informada que o local é estranho e que verá coisas que talvez não esteja preparada para ver. Madeline acreditando que a senhora é louca, continua sua jornada, mas logo em seguida ao atravessar uma ponte, a estrutura começa a desabar, mostrando o quão o progresso pode ser perigoso.

²³ “A mecânica veio primeiro e, ao desenvolvermos o jogo, ficamos surpresos ao ver o tamanho da parte do jogo que a narrativa estava se tornando. No final, a narrativa acabou se tornando o centro do jogo em que o resto é construído, e estamos realmente orgulhosos da história que Celeste conta”. (Tradução nossa)



Figura 25: Eventos do prólogo de Celeste.

Fonte: De produção do próprio autor.

Na primeira área (Figura 26), existe a clara intenção do jogo em ensinar as suas mecânicas, e como elas se relacionam com os elementos particulares de cada uma das áreas. Nesta primeira há trampolins, plataformas que se movem abruptamente e gemas no ar que permitem um segundo impulso ao jogador. Em relação ao enredo, o personagem Theo é apresentado, ele possui o desejo de explorar a montanha e tirar fotos, demonstra não se interessar em chegar ao topo, ao contrário de Madeline.

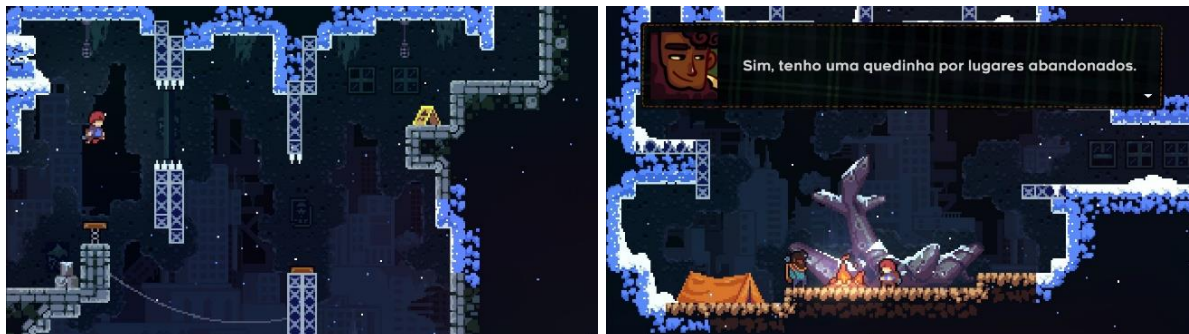


Figura 26: Eventos do capítulo 1 de Celeste.

Fonte: De produção do próprio autor.

Na segunda área (Figura 27), Madeline inicia no memorial da montanha Celeste, mas o aspecto do ambiente sugere como se ela estivesse sonhando, neste capítulo é onde os elementos sobrenaturais começam a ocorrer. Em uma sala, Madeline encontra um espelho, de onde seu reflexo toma forma física, quebrando-o. A partir desse evento, o jogador consegue atravessar, por meio do impulso, blocos mágicos característicos dessa segunda área. Ao explorar o lugar e interagir com esses blocos, a personagem encontra a figura de cabelos roxos que havia saído do espelho, o outro lado de Madeline, nomeada de Badeline, segundo os próprios desenvolvedores. Essa nova personagem incentiva Madeline a desistir de subir a

montanha, apontado que ela nunca foi uma escaladora, apresentando-se como seu lado pragmático. Pela resistência da protagonista em desistir, as duas entram em conflito, o jogador auxilia Madeline a passar pelos níveis fugindo de Badeline, que a persegue imitando todos os seus movimentos, e em certo ponto a deixa ir. Após o fim da perseguição, Madeline segue um pouco pela área, encontra um telefone público e conversa com um garoto de cabelos verdes. Ele desacredita de todas as dificuldades que Madeline havia acabado de passar, nesse momento ela se dá conta que está sonhando. Após a estranha conversa, Badeline surge novamente a incentivando a desistir, o telefone se transforma em um monstro que a engole, terminando o sonho. Acordada, Madeline segue pela área, interage com Theo, e por fim encontra novamente o telefone público, onde conversa com sua mãe, que ajuda a acalmá-la.



Figura 27: Eventos do capítulo 2 de Celeste.
Fonte: De produção do próprio autor.

A terceira área envolve Madeline em um hotel (Figura 28), onde o seu dono, o senhor Oshiro, impede que ela vá embora, tentando oferecer o melhor serviço. O que faz Madeline continuar no local é que ela decide ajudar o senhor Oshiro a arrumar a bagunça que está em todo lugar. Durante a *gameplay* da área, a sujeira presente no hotel representa o perigo mais frequente para o jogador, manchas negras de comportamentos variados, impregnado no chão e nas paredes ou flutuando pelo ar. Essa intervenção da protagonista altera o humor do dono do local,

pois afirma que sua ajuda não é necessária devido à alta qualidade do atendimento do hotel. Em certo ponto, Badeline surge e reclama do deplorável estado do lugar, o que faz senhor Oshiro ficar triste no primeiro momento e depois irritado, alterando sua forma física, transformando-se em uma ameaça. O trecho final da área é Madeline escapando do local, em meio aos ataques do dono. Ao terminar o capítulo ele decide fechar o hotel para reparos, enquanto ela segue sua jornada. Segundo a velha senhora, Oshiro é uma alma penada que vê o hotel como algo muito valioso, no fim do jogo o personagem se reconcilia com Madeline e os outros.

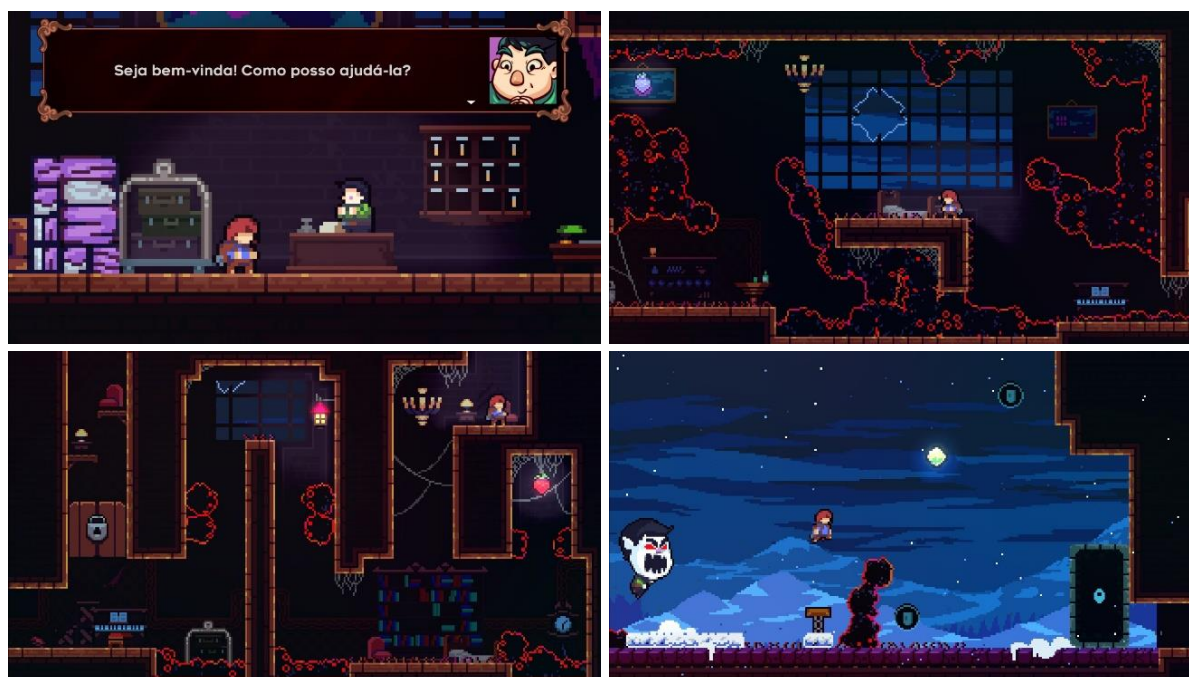


Figura 28: Eventos do capítulo 3 de Celeste.
Fonte: De produção do próprio autor.

Na quarta área (Figura 29), Madeline interage novamente com a velha senhora do início do jogo, ela afirma que a montanha mostra quem a pessoa é de verdade, quer queira ou não. No restante dos níveis, o jogador tem de lidar com ventos fortes que influenciam a *gameplay*, usar nuvens para saltar, bolhas azuis que garantem um novo impulso, além de blocos que podem ter suas trajetórias direcionadas pelo jogador. No final da área, Madeline encontra um velho teleférico, onde viaja com Theo. Enquanto a protagonista está tensa, o seu companheiro tenta animá-la tirando umas fotos. Em certo momento, Badeline surge e causa uma instabilidade no teleférico, causando um ataque de pânico em Madeline. Nesse trecho, Theo ensina uma técnica para que ela possa se acalmar, a personagem precisa imaginar uma pluma e permitir que continue flutuando com sua respiração.

Na tela surge um minijogo, onde é necessário enquadrar a pluma em uma caixa que se mexe, o jogador alternando nos botões para cima e para baixo, regula a intensidade do vento que permite a pluma descer ou subir, cumprindo a meta desse evento, uma forma de representa Madeline controlando sua respiração, acalmando-se.

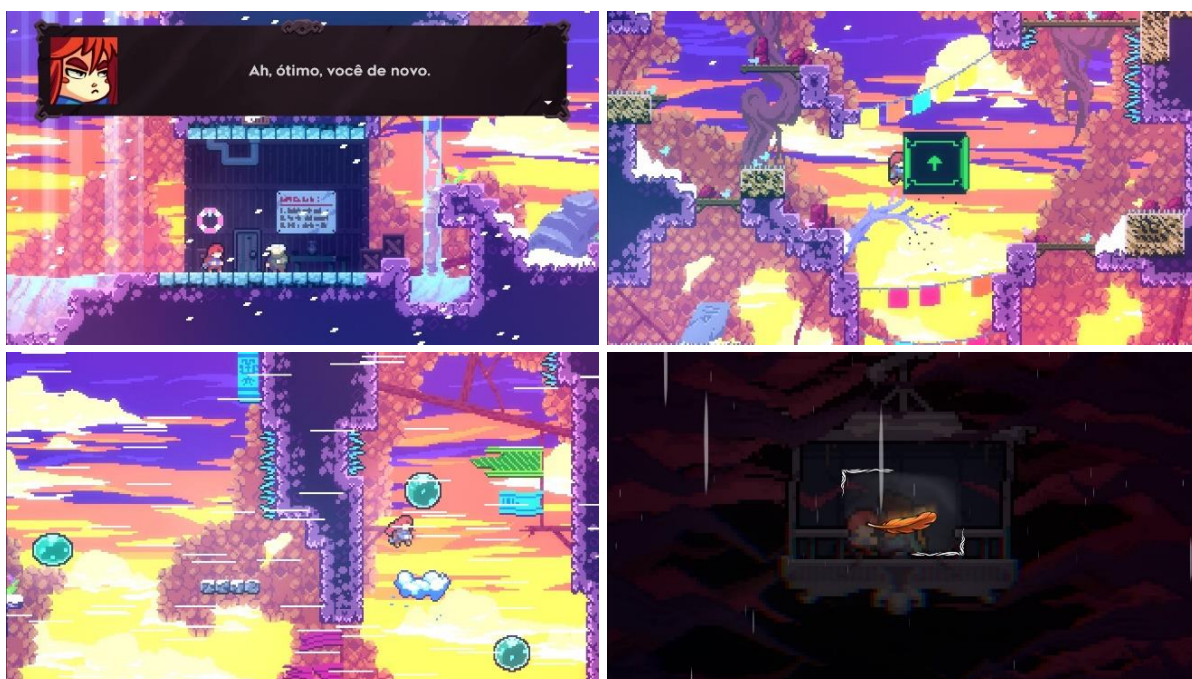


Figura 29: Eventos do capítulo 4 de Celeste.
Fonte: De produção do próprio autor.

A quinta área se passa em um templo (Figura 30), consistindo em cenários escuros que se iluminam aos poucos, Theo se adianta e se distancia de Madeline. Neste lugar há bolhas vermelhas que dão um impulso contínuo a uma direção, plataformas que se movimentam quando Madeline executa um impulso. Enquanto o jogador explora o local, descobre que Theo está preso no outro lado de um espelho. Madeline passa pelos níveis, desbloqueando os caminhos até chegar em um grande espelho, o qual a absorve. Após esse evento existe um minijogo, onde o jogador controla uma criatura chamada perseguidor (*seeker*), este momento é importante, pois ao observar os movimentos e limitações dessa criatura, o jogador se prepara para a situação que o terá como inimigo. No final desse minijogo, a criatura encontra Madeline inconsciente flutuando no espaço e ao tocá-la, tem-se o som de “morte” da personagem. Novamente o jogador assume o controle da protagonista, nesta etapa, Madeline encontra Theo preso em um cristal. O restante da área consiste nela carregando o companheiro para fugir do local, escapando das investidas dos

perseguidores e cumprindo quebra-cabeças. No fim, eles encontram um grande olho em seu caminho, quando Madeline arremessa o cristal em sua direção, toda aquela realidade se desfaz.

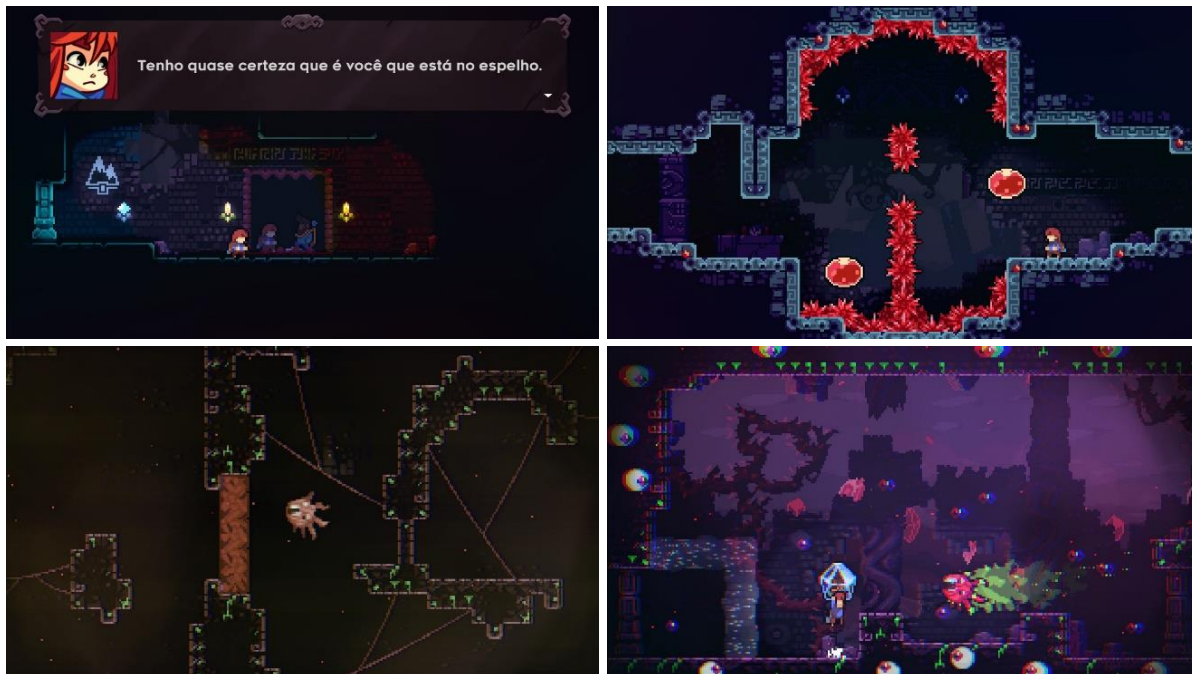


Figura 30: Eventos do capítulo 5 de Celeste.
Fonte: De produção do próprio autor.

O próximo capítulo se inicia com Madeline conversando com Theo, onde ela explica que seu outro lado representa tudo que em si que não sente orgulho. A personagem revela que luta contra uma depressão e é muito ansiosa, algo que só conversa com a mãe. Madeline afirma que escalar a montanha é uma maneira de desafiar a si mesma e realizar algo enorme. Os dois dormem, a garota está em um sonho e há um trecho de *gameplay* onde o jogador utiliza de uma pena para se movimentar livremente pelo ar em um certo tempo (Figura 31). Madeline entende que ela não pode fugir de seus problemas e se encontra com seu outro lado. Naquele momento ela revela sua decisão de libertar Badeline, algo que a deixa zangada, com isso ela acaba jogando Madeline em um abismo profundo.

Nessa nova área (Figura 32), Madeline está sem esperança, pois está ainda mais longe do cume. Ela encontra a velha senhora e diz que sua outra parte é a responsável por ser incapaz de concluir sua jornada. A velha senhora sugere que a protagonista encontre Badeline e converse com ela, assumindo que ela possa estar com medo de ser abandonada. Madeline continua seu caminho até encontrar com

seu outro lado, nesse momento se desculpa por estar sendo egoísta, dizendo que pode ajudá-la, porém Badeline não acredita e assim iniciam um confronto. Nesse trecho, o jogador precisa levar a protagonista encostando-a em sua outra parte, dando seguimento aos níveis. No fim Madeline tenta confortá-la, dizendo que ambas precisam trabalhar juntas para sair do local, afirmando que não há nada de errado em ter medo de se sentir abandonado. Após esse momento, as duas se juntam no mesmo corpo, com uma tonalidade diferente de cabelo, liberando um impulso duplo para a *gameplay*.

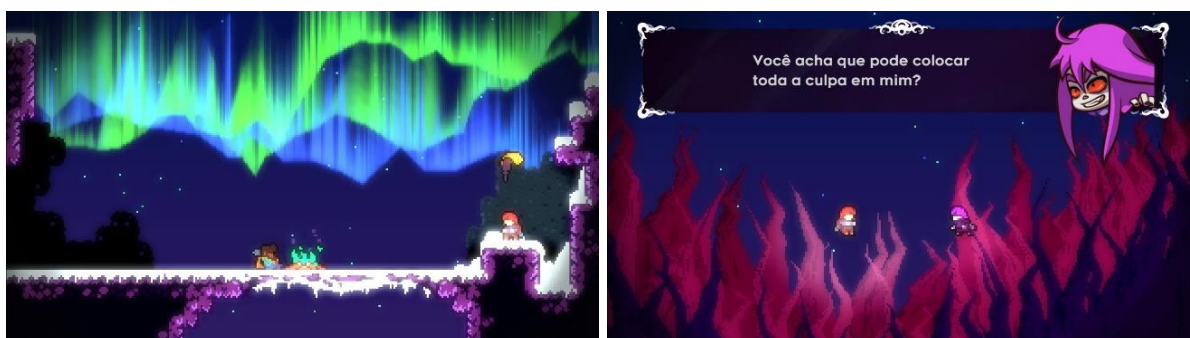


Figura 31: Início do capítulo 6 de Celeste.
Fonte: De produção do próprio autor.

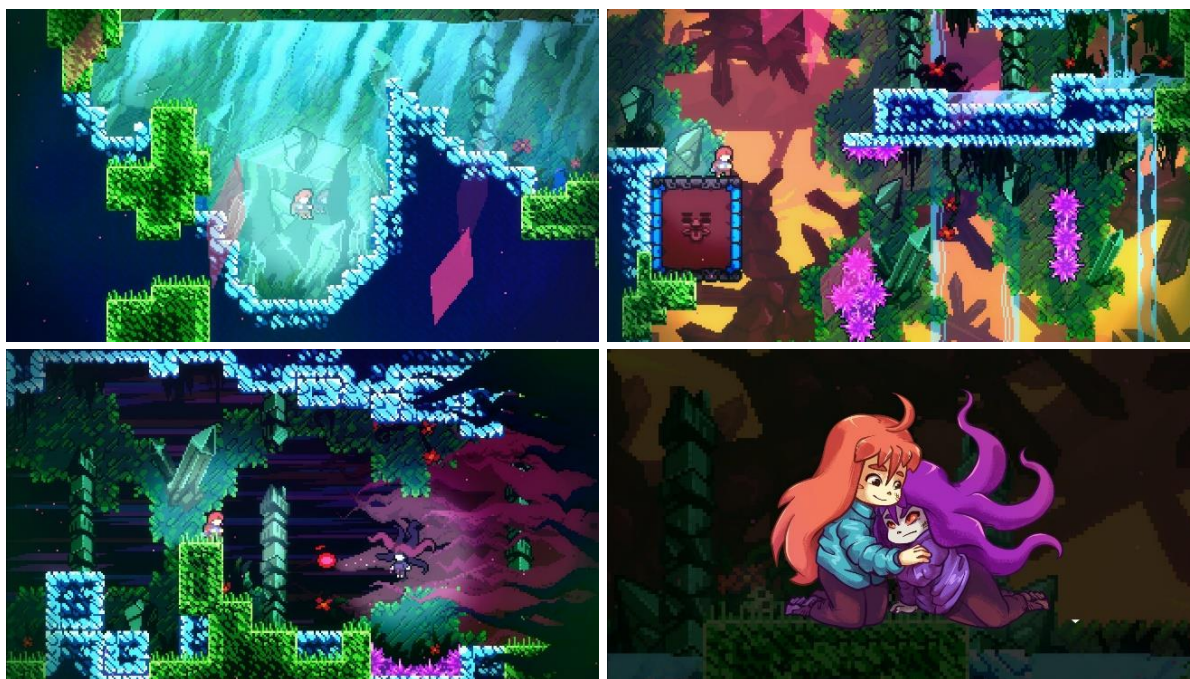


Figura 32: Eventos do capítulo 6 de Celeste.
Fonte: De produção do próprio autor.

No sétimo capítulo (Figura 33), Madeline e Badeline começam uma nova escalada pela montanha, passando por miniaturas de cada uma das áreas que elas passaram antes, encontrando os mesmos obstáculos e as dinâmicas de *gameplay*.

A parte final desse capítulo consiste nas proximidades do cume, onde o jogador passa por vários *checkpoints*, pontos onde o progresso é salvo, que indicam em cada um deles uma contagem regressiva da proximidade do topo. Ambas chegam ao cume da montanha Celeste, nesse momento de contemplar a vista, conversam sobre a importância de ficarem mais unidas, mesmo quando Badeline não estiver mais com seu corpo materializado, assim que estiverem longe dos efeitos sobrenaturais do local. No epílogo, todos os personagens se reúnem na casa da velha senhora para comerem uma torta de morango.

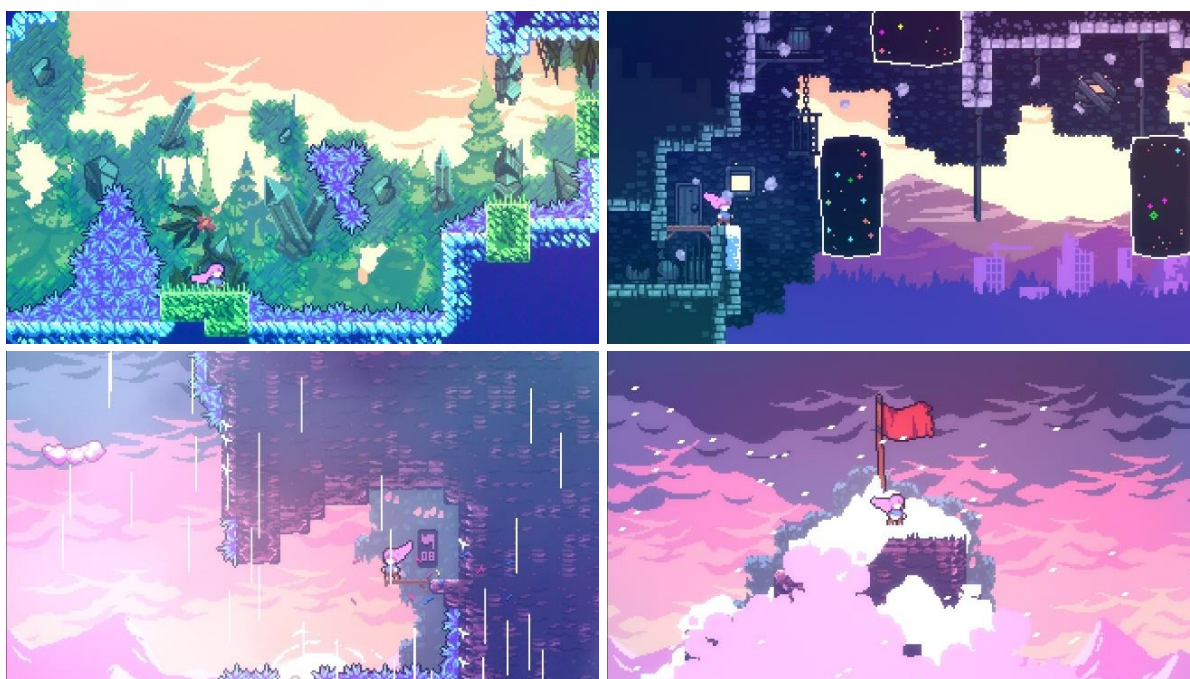


Figura 33: Eventos do capítulo 7 de Celeste.
Fonte: De produção do próprio autor.

O enredo de Celeste envolve Madeline, uma garota lidando com a depressão e ansiedade, que enxerga a escalada da montanha uma forma de realizar algo grandioso em sua vida. Durante essa jornada, ela tem de lidar com o lado que busca reprimir e passa a entender que precisa se integrar consigo mesma. De acordo com Thorson (2018c), a intenção “não era representar a doença mental em geral, ou fazer um guia de como lidar com a depressão”, os desenvolvedores não pensaram em consultar profissionais sobre o assunto. Celeste tem mais a ver com a perspectiva da equipe em relação aos conflitos representados. A partir dessa experiência jogável de Celeste, as pessoas iriam se sentir atraídas e se identificar com a jornada de Madeline.

3.3 Celeste na perspectiva de outros jogadores

A mensagem de Celeste pode ser explicada de forma simples, a sua *gameplay* idem, mas a progressão narrativa, especialmente como interação lúdica, pode ser variável de acordo com o olhar de cada jogador. Considera-se importante não só investigar Celeste em suas propriedades formais, descrever seu enredo, mas entender como a sua temática ressoa nos jogadores, com diferentes bagagens de experiências. Nesse caso, o ambiente fora do círculo mágico contamina a repetição da execução de mecânicas em busca de objetivos, apresentando variações por mais simples que a experiência de Celeste possa parecer. Diante desse entendimento, como a perspectiva de outros jogadores se relaciona com a abordagem de Celeste? Considerando os conceitos teóricos construídos nos capítulos anteriores relacionados a experiência do jogo.

É importante considerar a experiência de outros jogadores com Celeste, de que maneira eles vivenciaram a jornada de Madeline, pois, a partir da compreensão de diferentes perspectivas relacionadas a mesma estrutura sistêmica de um jogo, aproximamos de um entendimento de como a diversão atua como a base de um engajamento em uma atividade lúdica. Cada olhar diferente a respeito de Celeste visa revelar como a ideia de diversão está mais associada a interação do que algum componente da estrutura de jogo, o qual seria oferecido ao jogador. Através do olhar de diferentes jogadores, busca-se examinar como a diversão se relaciona com aspectos diferentes do bem-estar ou do cumprimento objetivo de uma meta estabelecida, no caso a satisfação em si da *gameplay* eficiente. Além disso, observa-se como as perspectivas dos jogadores a respeito de diversão se casam com suas experiências com Celeste. Por meio dos relatos da prática da atividade de jogo, há um complemento por meio dos conceitos desenvolvidos ao longo desta dissertação.

Realizou-se uma entrevista com quatro jogadores que finalizaram Celeste. O formato da entrevista é formado por pautas. Esse modelo, segundo Gil (2008, p. 112), “apresenta certo grau de estruturação, já que se guia por uma relação de pontos de interesse que o entrevistador vai explorando ao longo de seu curso”. A entrevista consiste em sete pautas, com exceção de uma, todas elas possuem duas perguntas. As perguntas foram construídas iniciando com o foco no jogo Celeste e

por fim relacionando a diversão, que lida com questionamentos mais abstratos. Esta ordem foi estabelecida para que os entrevistados pudessem se auxiliar em suas experiências com Celeste para raciocinar a respeito de suas ideias de diversão.

As percepções oferecidas pelos entrevistados foram registradas por meio de uma gravação de voz, para que posteriormente fosse feita a transcrição das respostas. As entrevistas foram feitas em conferências realizadas no programa Discord, em três dias diferentes²⁴. O critério utilizado para a seleção dos sujeitos da pesquisa foi que estes finalizaram o jogo Celeste, buscou-se um equilíbrio entre gêneros, de áreas de atuação diferentes e com bagagens diversas dentro dos videogames.

Diante das transcrições dos áudios gravados das entrevistas, avalia-se por meio de leituras posteriores, quais falas dos entrevistados cumpriram com as pautas desenvolvidas pelo pesquisador, os pontos de interesse do tema da pesquisa. No intuito de se trabalhar melhor com a heterogeneidade do conteúdo das entrevistas, separou-se as respostas em categorias, que segundo Duarte e Barros (2011, p. 79), “são estruturas analíticas construídas pelo pesquisador que reúnem e organizam o conjunto de informações obtidas a partir do fracionamento e da classificação de temas autônomos, mas inter-relacionados”. O conteúdo das respostas transpassa as pautas estabelecidas, no sentido de alguns raciocínios durante alguma fala foi completada pois uma pergunta seguinte conseguiu instigar melhor o entrevistado, ou percepções sobre Celeste complementarem a ideia de diversão de um entrevistado. A categorização auxilia na coerência interna no momento de formar os grupos de conteúdo das respostas, obedecendo também um critério citado por Duarte e Barros (2011, p. 79) em que cada categoria deve ser mutuamente exclusiva.

As falas dos entrevistados são uma forma de cotejo com os fundamentos teóricos elencados, por meio de outras perspectivas perante a experiência de jogar videogame. Diante das informações coletadas, as categorias são constituídas a partir de conceitos que as respostas se encaixam, nesse sentido, as pautas auxiliam nessa categorização. A construção dessa análise das respostas se dará dos conceitos de diversão observados até sua relação com a interação lúdica com

²⁴ 26, 28 de novembro e 2 de dezembro.

Celeste, mantendo o percurso ao longo da dissertação. Cada uma das categorias será abordada nos próximos sub-itens.

3.3.1 As concepções de diversão

A primeira categoria que se busca analisar é a noção de diversão segundo as respostas dos entrevistados. Um entendimento observado é uma relação de diversão com o escapismo, o sentido de desvio da palavra: os jogos seriam atividades onde o esforço e a atenção humana seriam direcionados a algo que envolve o prazer, uma sensação de felicidade, ao invés de situações rotineiras que envolvem diversas preocupações. A leveza se deve a segurança do círculo mágico: há uma despreocupação nas atitudes lúdicas dos jogadores comparadas a tomadas de decisões fora do jogo. Os contratempos experimentados no círculo mágico são aceitos de acordo com a integração do jogador com o jogo. O videogame oferece informações, mas sem o interesse e a curiosidade dos jogadores a interação lúdica não se constrói. Uma outra série de respostas evidencia esse envolvimento humano, mesmo considerando sensações diferentes do bem-estar, a diversão atua em conjunto com contratempos. A manutenção da curiosidade e interesse se associa a diversão durante a mistura de sensações durante a atividade lúdica. Um dos entrevistados disse não gostar da sensação de parque de diversões, estar apenas reagindo ao que está sendo apresentado. Em uma experiência lúdica, a falta de desafio retira o vínculo da atitude do jogador com o que está interagindo com o mundo virtual. O contraditório, o não-familiar, os aspectos estranhos despertam a atenção que se estabelece uma interação, movida pela curiosidade e o interesse que pode evidenciar a diversão.

O jogo é um meio onde a complexidade da diversão é observável em razão de sua estrutura como condensador de realidades. Os conflitos e incertezas são lacunas onde o jogador preenche dentro da manipulação das regras, impulsionado por seu interesse. A compreensão oferecida por meio dos entrevistados é que as situações ruins devem ser enfrentadas como parte de surgir algo bom no fim, um sentimento positivo. Esse processo envolve uma interação, tirando de certa forma o contexto da diversão como uma distração passiva. A diversão pode ser um desvio de foco, mas para um contexto voluntariamente escolhido e não uma absorção

inerte, pois a “atitude lusória” se mostra como o combustível do círculo mágico. Como já visto na ideia de ecossistema, os aspectos da vida cotidiana são incorporados a interação lúdica, em um cenário mais leve pela segurança do jogo. A diversão não é uma distração passiva, é um canal onde se retira a solidez das partes da rotina e se tornam mais maleáveis e leves, é uma forma de enxergar problemas duros como oportunidades maleáveis. A diversão é um estado breve, que pode se repetir formando um ciclo, onde há a percepção de uma passagem diante de obstáculos rígidos. As regras solidificam a estrutura que constrói a realidade particular de um jogo, mas a atitude dos jogadores aponta os caminhos de novas ações e que movem esse ciclo, a diversão está na interação.

Um entrevistado menciona que, o sentir que está se divertido tem relação com perceber a progressão durante o tempo. Essa percepção se faz presente quando comparados os jogos que gostou e outros que não continuou jogando. A implementação das variáveis à diversão casa com o interesse do jogador. Outro entrevistado afirma que a experiência tem de gerar uma curiosidade, porque ver uma cena trágica e triste não é uma coisa “divertida”, mas o jogador está imerso na experiência pois quer presenciar o destino do personagem, o que vai acontecer depois da cena triste, na superação das adversidades. O envolvimento do jogador, a perspectiva dos ciclos de diversão tem relação direta com a atualização da experiência, da atenção gerada em razão das novidades mediante a repetição.

A sensação de diversão, segundo as respostas, se encaminha para a ideia do fluxo, o despertar da atenção se torna concentração por instantes prolongados, da mudança de percepção do tempo que é o indício de que o jogo está divertido, na fala dos entrevistados. Algo importante de verificar de acordo com algumas respostas, é a integração do jogador e avatar, no estado de concentração onde a consciência e ação se juntam. Nesse caso, o corpo físico se mistura ao do personagem virtual controlado, os conflitos e incertezas passam a ser assumidos e sentidos pelo jogador como se estive no mundo do jogo. O quão agradável é adicionar verbos diferentes da realidade de acordo com a proposta de jogo, que são bem executados pela *gameplay*, permitindo ao jogador se estender de sua existência e fantasiar, explorando suas novas habilidades, e interagir com o virtual. A experiência agradável de controlar um personagem e manipular as regras faz com

que até as repetições dos movimentos sejam agradáveis, pois se está no fluxo de prazer proporcionado pela interação lúdica.

A diversão tende a ser uma recompensa esperada ao entrar na experiência de um jogo. O ciclo que se encaminha ao prazer de uma atividade. Um dos entrevistados utiliza do termo “*loop* agradável”, onde mesmo existindo coisas que não são boas a princípio, o prazer de estar na atividade é um pouco maior, a recompensa é boa. O jogo costuma alimentar as expectativas dos jogadores com recompensas e, segundo algumas falas, tem a ver com o que se vai entregar de acordo com a interação do jogador, a resposta do sistema as tomadas de decisões, seja entregando o desejável ou subvertendo o esperado, mas de forma positiva. A interação mantida pela recompensa está associada a diversão, antes de entrar no círculo mágico com as expectativas antes de jogar, o ciclo base de perceber novas oportunidades, o prazer do envolvimento profundo do fluxo, a outras variáveis possíveis devido à complexidade do sistema de jogo, do jogador e de todo o ecossistema.

3.3.2 Onde reside a diversão

Uma categoria retirada das entrevistas é onde a diversão está presente na interação lúdica. Apesar de respostas diferentes entre si, nenhum dos entrevistados associou a diversão como um componente do jogo. Segundo algumas falas, a diversão reside no próprio ato de jogar, de estar usando o tempo investido na atividade. A partir da prática, a experiência de jogar videogame desperta emoções de acordo com o jogador, podendo ser as mais variadas, mas servindo a um propósito. Há a proposta de jogo, citada por um entrevistado, de emoções que podem afastar e quebrar o investimento do jogador, mas intencionalmente instigadas para o tipo de experiência que o jogo quer passar.

Os entrevistados atribuem a qualidade de jogos não apenas aos que trazem sensações de felicidade. A diversão não está somente no prazer, pois há vários jogos que apresentam situações variadas e nelas o jogador precisa estar engajado, sentir uma ligação com as ações que toma. Uma boa *gameplay* facilita o vínculo, o fato de se desviar da realidade cotidiana ajuda a manter o foco na experiência

jogável. Mas, notando a descrição de uma das vivências de um entrevistado, renunciar ao prazer ao manusear as mecânicas, permite que um jogo passe uma mensagem e utilize da consciência do jogador fora do círculo mágico para dinamizar a experiência, contraditoriamente construindo um tipo diferente de envolvimento. Conforme explanado no primeiro capítulo, a diversão é anterior ao exercício do domínio, a antecipação é que alimenta o engajamento. Em meio as contradições de se jogar um videogame, a diversão é o que dá fluidez à interação lúdica, um catalisador das mensagens circuladas entre os sistemas atuantes, um combustível dosado de antecipações que permite a constância de uma atividade lúdica, abastecido de fora para dentro, da “atitude lusória” do jogador interagindo com a estrutura do jogo.

3.3.3 A diversão na *gameplay* de Celeste

De acordo com as respostas dos participantes, observa-se um aspecto muito importante que é como o ciclo de diversão existe diante de sensação divergentes do bem-estar, no caso de Celeste, as falhas são parte integrante de sua experiência. O fato da percepção das possibilidades, mesmo nos erros, é um dos aspectos positivos de Celeste. A falha da execução das mecânicas não implica em punições. Segundo os entrevistados, a impressão é que a derrota representa uma nova chance de tentar e não um obstáculo intransponível. Em uma das falas, a chance rápida de uma nova tentativa permite manter a atenção e o foco no jogo. Essa continuidade se deve a divisão do jogo, o intervalo de tempo até o trecho da falha é curto, com isso a experimentação das possibilidades está sempre existindo, inclusive boa parte dos níveis de Celeste estão comportados em uma única tela, facilitando a análise do jogador. Em contradição, é comum haver jogos em que quando o personagem morre, surge uma tela avisando o jogador perdeu, um carregamento até retomar novamente o controle do personagem. Dependendo da situação, ainda há uma longa distância até momento oportuno para corrigir a falha anterior. Este trajeto anterior antes da morte tende a ser visto como uma obrigação para chegar ao momento que realmente interessa, da chance de corrigir da falha e destravar a progressão.

Celeste é um jogo bem preciso, a *gameplay* consiste em comandos simples que o seu funcionamento é bem percebido pelo jogador, deixando claro o seu grau de influência no mundo. Assim que o jogador se depara com um novo nível, dá para mentalizar a melhor solução para chegar ao outro lado, a questão é o domínio da *gameplay* perante a estrutura do cenário. Por mais simples que pareça, diversas falas expressaram que a simplicidade de jogar adquire uma complexidade ao se integrar com os desafios. Nesse sentido, Celeste, mesmo com suas poucas mecânicas, permite diversas formas de usá-las, realizar coisas diferentes, expressar-se através de Madeline. Assim como seu visual esconde no início o tom de seu enredo, a simplicidade dos controles de Celeste é um fator que esconde a profundidade que o jogo acaba apresentando ao jogador. O pulo, o impulso e escalar paredes podem adquirir novos significados de acordo com seus usos de acordo com os níveis do jogo, como eles se relacionam a narrativa em cada uma das áreas. Em muitos jogos, o enredo é um artifício que incentiva o jogador a continuar envolvido, pois no decorrer da experiência, precisa-se atingir o ponto estabelecido que o jogo foi concebido para ser aproveitado, a *gameplay* que foi projetada para ser aprendida. Nessa lógica, não se costuma haver uma sinergia natural entre as regras e os temas contextualizados no jogo, o desenvolvimento das habilidades do jogador parece algo a parte, uma carga inicial de informação a ser absorvida. Dependendo da experiência, aprender uma *gameplay* complexa é uma barreira para enfim se integrar ao avatar e interagir melhor com o mundo.

Em conjunto com o uso das mecânicas, cada área fornece elementos que dinamizam a *gameplay*, sejam trampolins, bolhas, nuvens, já citados anteriormente. A próxima forma que o jogo pode dinamizar e oferecer algo novo com essas mecânicas geram expectativas para novas realizações, segundo uma entrevistada. No fim de cada área, os desafios são mais complexos e o jogador se sente mais integrado ao que lhe é apresentado. Uma das grandes sensações de Celeste, de acordo com uma resposta, tem a ver com o jogador conseguir perceber sua evolução de um estágio presente para um anterior, menos experiente. O jogo é baseado em ciclos, onde cada nível é um passo pequeno do jogador na escalada, de tentativas e falhas, encontrar o melhor jeito e usar as capacidades inerentes de um avatar para lidar com situações diversas. A divisão da estrutura de Celeste em áreas que se separam em níveis, que contêm trechos de progressão, permitem que

de pouco em pouco os jogadores assimilem sua progressão. Por menor que seja, o jogador acumula pequenas conquistas, pois cada nível concluído é um momento que o progresso é salvo, nesse caso, há uma flexibilidade na rotina de dedicar tempo ao jogo. Ao fim de cada capítulo, o número de mortes do jogador é contabilizado, Celeste explicita o número de tentativas falhas até o término (Figura 34). Essa contagem não está envolvida com punições, mas uma forma de comunicar que por trás da conquista existe os erros que foram aprendizados do jogador. Na última área, quando Madeline integrada a Badeline revista resumos das anteriores, além da vantagem de um impulso duplo, há uma noção maior do desenvolvimento das habilidades por parte do jogador, do controle maior das mecânicas aos elementos introduzidos ao longo do jogo, culminando em atingir o objetivo final de chegar ao topo da montanha.

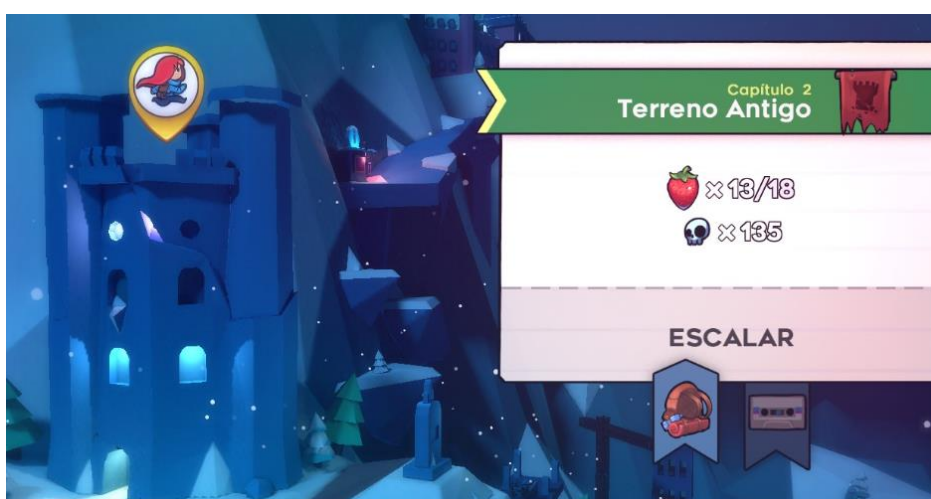


Figura 34: Número de mortes em cada capítulo.
Fonte: De produção do próprio autor.

3.3.4 A diversão na temática de Celeste

É possível encaixar a lógica do ciclo de diversão e do fluxo, os jogadores, durante a experiência de Celeste, tendem a se sentir bem diante das realizações que existem durante a manipulação eficiente das regras. Anteriormente, abordou-se o componente envolvimento profundo presente no jogo, ocorrendo durante a execução das mecânicas, nos momentos em que o jogador está empenhado a usar seus reflexos em apertar botões. Ao mesmo tempo que a concentração é exigida, o círculo mágico de Celeste se abre a partir do envolvimento pessoal do jogador, a

partir de sua narrativa e sua temática, presentes tanto nos diálogos, sobretudo incorporados em sua estrutura jogável, sustentada pelos ciclos de diversão. Nesse aspecto não se distingue o aspecto racional e emocional por trás da atitude humana quando exerce comportamentos lúdicos.

A narrativa é um toque a mais de Celeste, uma forma de criar a identidade perante o jogo, o que fez criar o apego diante dos jogadores. Retirando essa parte, seria um outro jogo e não o Celeste como todos conhecem hoje em dia, afirma um dos entrevistados, concluindo que não é possível separar as mecânicas da história que o jogo se propõe a contar. Sem a integração de sua temática, o aspecto formal serviria apenas de um passatempo, uma experiência banal especialmente para quem já é familiarizado com o gênero. A estrutura de Celeste permite com que apertar botões construa significados no olhar do jogador.

Celeste se torna uma experiência de não apenas aceitar os erros, mas ver como eles auxiliam a experiência ao longo do percurso, ver coisas que em outros contextos seriam negativas e lidar com elas, é algo dito sobre diversão nessa perspectiva otimista. Uma entrevista considera que Badeline é a ansiedade tomando forma, atrapalhando, bloqueando, atrasando e amedrontando a protagonista. O *level design* é um desafio que as vezes pode irritar, mas sem esse conflito de emoções, por meio desses embates que é inerente dos jogos em virtude das regras, conflitos, incertezas, as realizações não possuiriam o mesmo valor simbólico. A expressão desses sentimentos traduzidos pela experiência de Celeste, coloca em um outro contexto uma vivência ou reflexão que em outros contextos não são potenciados da melhor forma para um indivíduo.

A partir das mecânicas, o jogador consegue fugir de Badeline na segunda área do jogo, e, posteriormente, com os mesmos toques nos botões, esses movimentos aproximam Madeline de seu outro lado. No início do jogo Badeline é considerada algo ruim, uma ameaça a ser evitada, um conflito, e na parte final se torna um objetivo a ser alcançado por Madeline, visando a reconciliação. Nesse momento de união, surge o termo “*level up*” acima da personagem de cabelos lilás (Figura 35), sugerindo que Madeline evoluiu como pessoa, amadurecida. Acrescentar um novo impulso à *gameplay* é uma forma de comunicar essa mudança para o jogador. As duas partes trabalham juntas para chegar ao cume da montanha,

e mesmo existindo o aprimoramento de uma mecânica, o jogador necessita do mesmo esforço mental e físico para cumprir os desafios finais. A dificuldade não é reduzida em decorrência do evento recente, estando evidente na própria insegurança de Badeline enquanto conversa com Madeline no intervalo entre os trechos jogáveis.



Figura 35: Momento em que Madeline e Badeline se juntam.
Fonte: De produção do próprio autor.

Essa comunicação jogável é notada em outro momento, relacionando-se a pluma, um elemento apresentado no instante em que Theo ensina Madeline a controlar sua respiração durante o ataque de pânico. Na sexta área, em seu sonho, a personagem interage com uma pluma dourada que dá a ela o poder de flutuar livremente pelo espaço. Essa nova dinâmica permeia os capítulos em que Madeline finalmente começa a entender sobre seu outro lado e tentar se conciliar com ele, a pluma dourada surge em alguns momentos como meio para que a personagem se aproxime de Badeline (Figura 36).

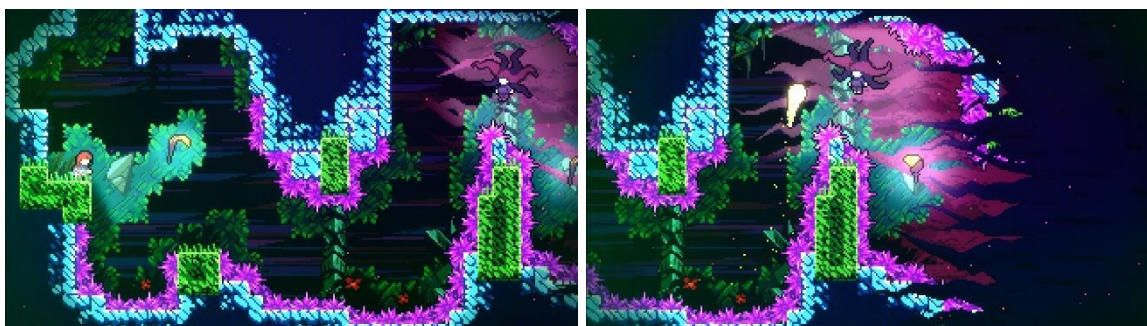


Figura 36: Jogador utilizando a pena para se aproximar de Badeline.
Fonte: De produção do próprio autor.

Por meio do envolvimento ativo dos videogames, a mensagem de Celeste é incorporada às ações do jogador. A interface física, *joystick*, e a audiovisual, os

componentes do suporte eletrônico dos videogames, oferecem uma forma de integração do ser humano consigo mesmo, oferecendo contextos diversos comparados a vida cotidiana. A segurança do círculo mágico permite com que experiências como Celeste seja um meio de expressão, de um jeito não estimulado na vida social, ou até mesmo reprimido, uma entrevistada afirma que é o espaço para uma outra possibilidade de autoconhecimento. Os jogos simplificam a realidade, a capacidade de desenvolvedores conseguirem condensar algo como ansiedade em uma personagem, que interage por meio das regras, pode ser uma via de aprendizagem para quem não conseguiria identificar esse estado.

A carga emocional do enredo de Celeste difere de sensações positivas, ao lidar com temas como depressão, ansiedade e auto aceitação. Conforme observado em algumas falas, apesar da temática de Celeste, o jogo utiliza uma série de conceitos jogáveis que deixa a experiência mais leve e que passa uma mensagem positiva no final. É importante considerar a resposta de um dos entrevistados, onde afirma que quando videogames conseguem se aproveitar de sua forma particular de interatividade, conseguem passar suas mensagens de forma mais impactante. Avaliando mídias passivas, a narrativa constrói por si mesma a solução dos conflitos apresentados, mas nos videogames, eles são enfrentados por quem está interagindo, até de forma física, pois a partir deles se visualiza os próximos passos. Os videogames incorporam a linguagem de outros meios, as construções narrativas têm similaridades por exemplo, mas há a necessidade da ação constante do interator, na tomada de decisões, erros e acertos.

Os conflitos e incertezas do jogo passam a carregar o fator risco, dúvida, insegurança, uma série de dilemas da personagem principal que ultrapassa a segurança do círculo mágico, comunicando-se com o jogador que se identifica com a jornada de Madeline. Existe de certa forma um embate contra esses dilemas, variando de acordo com a “atitude lusória” por trás do perfil de cada jogador. Nesse sentido, os dilemas que Madeline enfrenta estão refletidos nas incertezas e nos conflitos que trabalham como aspectos formais. Eles fazem parte da mensagem que Celeste quer passar e está incorporada em sua estrutura de jogo. O esforço físico e mental do jogador não deixa de ser um reflexo do esforço de Madeline ao escalar a montanha, envolvendo vislumbrar possibilidades, tomadas de decisões e concentração. Na possibilidade de influenciar ativamente um contexto com uma

temática complicada, nessa realidade condensada em que as coisas fluem, as travas existentes na vida cotidiana são aliviadas.

A complexidade da diversão em Celeste é notável no exercício de enxergar a interseção do jogo como um sistema formal e cultural. A influência criativa do jogador é notada nessa interação lúdica, a sua experimentação diante de todos os componentes que circulam e se comunicam. Considera-se todos os componentes de jogo, a maneira que as regras se relacionam com a segurança, incerteza e conflitos, aproximando-se de uma visão de Celeste como um sistema formal. A construção da estrutura de jogo, as três mecânicas bases se dinamizando com os desafios. A *playability* está presente em como a progressão de Madeline muda durante o jogo, por meio da manipulação das regras, interagindo com a forma que o jogador se relaciona com a temática de Celeste, do que está por trás das realizações. Nesse sentido, Celeste é notado como um sistema experimental, no qual a *gameplay* é a base dos processos comunicacionais, enquanto a *playability* se trata de como o jogador dinamiza a sua relação com o jogo, como a manipulação das regras se desenvolve além de sua estrutura formal, adquirindo significados que abrem as fronteiras dos sistemas atuantes.

Conclusão

Esta dissertação não se iniciou em setembro de 2017, houve um processo de germinação de ideias desde 2010. Uma inquietação foi semeada por meio de um extinto site chamado Formspring, voltado à troca de perguntas e respostas entre seus usuários. De forma despretensiosa, um mesmo questionamento foi repetido a poucas pessoas: o que você mais gosta em um jogo? Para auxiliar as respostas, adicionou-se à pergunta alguns critérios de exemplo como gráfico, jogabilidade e enredo. Uma das respostas colocou esses três elementos para trás e enfatizou a diversão em primeiro lugar, o que de mais importante existe em um jogo de videogame. Naquele momento, algo despertou estranheza, especialmente ao remeter a revistas antigas do meio, onde nas avaliações de jogos, diversão era um critério quantitativo. Mas afinal, por que soava tão estranha essa ênfase nessa palavra para descrever a melhor qualidade de um jogo?

Aproximadamente dois anos depois, no terceiro período do curso de design, iniciou-se a disciplina de ergonomia, a qual apresentou uma diferente metodologia para projetos na área. A base de estudo era o livro de conceitos e aplicações de Moraes e Mont’alvão (2003). A primeira parte desse método consiste na análise do espaço de trabalho a intervir, contando com formas de coletar dados mediante a problematização. Um esquema apresentado no livro despertou toda a lembrança da inquietação perante a diversão nos jogos: a modelagem comunicacional de um sistema. Este esquema apresenta dois grandes quadros para representar a relação do “homem-tarefa-máquina”. A máquina fornece informações que se direcionam por meio de canais que atingem os sentidos humanos, conseqüentemente gerando respostas de seu corpo, acionando partes da máquina, que por sua vez emite as mesmas informações como respostas, constituindo o ciclo.

A partir desse contato surgiu um caminho para reflexão de que a diversão não é uma das informações oferecidas pelo videogame, uma propriedade do jogo como estrutura, mas algo associado a interação humana. Jogabilidade, enredo, elementos visuais e sonoros são informados ao jogador, mas a diversão surgiria mediante o contato humano com o que lhe é apresentado. Um componente subjetivo que não daria para ser avaliado quantitativamente, por mais que a diversão fosse algo

planejado pelos desenvolvedores, de alguma forma induzida de acordo como os elementos dos jogos se organizam e se conectam com o jogador.

Essa inquietação estava reforçada, no entanto, nunca foi de fato trabalhada no curso de design. Na tentativa de entrar no mestrado de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, essa inquietação novamente despertou, desta vez com uma oportunidade de compreender melhor a diversão associada aos videogames. No início, existia uma raiva ao avaliar a problematização do projeto de pesquisa, ao lidar com o uso da palavra diversão para qualificar positivamente os jogos. Usava-se um termo sem muita profundidade de significado, soando banal, e ao mesmo tempo se buscava de forma antipática enaltecer os jogos como coisas mais sérias, no sentido mais sisudo da palavra. Essa ambiguidade do uso da diversão refletia numa frágil retórica do valor dos videogames para sua comunidade, composta pelos jogadores, imprensa com seus especialistas, desenvolvedores e as empresas do ramo. A forma mais comum de avaliar uma obra é dizer se é divertido ou não, no sentido escapista e consumista. Nesse sentido, realmente se buscou, de forma até inconsciente por essa raiva, romper essa ideia de diversão, ir além disso e mostrar possibilidades mais profundas dos jogos digitais.

A perspectiva dos ecossistemas comunicações abriu a possibilidade de compreender como a diversão não era uma propriedade do videogame, não era algo imposto ao jogador, uma transmissão linear onde o ser humano aceitava essa informação e seu efeito de forma passiva. A visão ecossistêmica seria uma base por onde a dissertação iria se desenvolver, relacionando-se com o arcabouço de estudo construído pelos pesquisadores de jogos. O primeiro passo da dissertação foi construir uma ideia de jogar videogame a partir da lente oferecida pela visão ecossistêmica, a construção de uma imagem mental inspirada pela modelagem comunicacional da ergonomia.

Como a diversão não era uma propriedade do jogo, interação passou a ser uma palavra para enquadrar os videogames nessa visão ecossistêmica. Por meio da contribuição de Edgar Morin, Fritjof Capra e a maneira que Salen e Zimmerman enquadram os videogames enquanto sistemas, traçou-se uma forma de descrever a complexidade presente na relação do jogador com o videogame. Construir uma imagem mental desse ecossistema permitiu uma base para o andamento e

estabelecer um percurso narrativo para a dissertação como o todo, permitindo espaço para o encaixe da ideia de outros autores para reforçar essa compreensão.

Apesar de ter sido a etapa que iniciou essa desconstrução da ideia de diversão, a visão ecossistêmica agregou uma perspectiva não regularmente relacionada aos videogames, percepção essa notada, em especial, durante a apresentação de um artigo a nível nacional. Mediante esse contexto, necessitou-se uma construção anterior de conceitos básicos para se conectar com a visão ecossistêmica, na intenção de apresentar um ambiente familiar, uma analogia a primeira fase de um jogo para que o leitor pudesse evoluir suas habilidades e encarar desafios maiores. Ao mesmo tempo, serviu para revisitar as inquietações sobre diversão, trabalhando o que era antes uma indignação inicial com o senso comum para um caminho de aprendizagem.

O primeiro capítulo consistiu em avaliar diferentes definições de jogos e encontrar um conceito que aproxima o jogo da interação e não como estrutura isolada. Mediante tantas definições pesquisadas, buscou-se filtrar ideias em comum, entender de onde surgiram conceitos que se tornaram indissociáveis aos jogos. Atividade lúdica seria o melhor direcionamento para entender as bases conceituais de jogo nos videogames, uma maneira de perceber os aspectos que são ofuscados pelos diversos componentes enquanto mídia. Focado na observação da natureza dos jogos, buscou-se entender o prazer na atividade, um termo tão utilizado para justificar o interesse dos jogadores nos videogames. Mihaly Csikszentmihalyi foi o principal autor para compreensão do prazer, por ser muito referenciado, além de citar os jogos como uma ferramenta ideal que permite o fluxo.

A investigação do prazer, da compreensão do interesse humano nos jogos, permitiu enxergar os espaços onde a diversão poderia residir mediante esse processo de fluxo. A partir do autor Raph Koster, a diversão pode ser observada como uma base otimista no engajamento nos jogos, um estado onde o jogador age na expectativa de consequências vinculadas a sua interação, independente do resultado. Nesse sentido, pode-se observar uma separação entre termos que rotineiramente se confundem, o prazer se apresenta como um componente maior a esse ciclo de interações.

Importante notar como os jogos são capazes de oferecer entendimentos que não costumamos parar para pensar. Muitos deles envolvem nossas sensibilidades, o qual parece que estamos mais sendo guiados por elas que usando-as a nosso favor. Compreender as bases conceituais de jogo, em relação com diversão e prazer, permite identificar como o papel de jogador contribui para o ser humano unir capacidades racionais e sensíveis, as quais costumeiramente são contempladas isoladamente.

O “videogame além da diversão”, que era a proposta inicial que deixaria a diversão em uma camada básica para adentrar em caminhos mais profundos em relação a suas linguagens. Era um direcionamento tão ambíguo quanto as noções criticadas sobre enaltecimento banal dos videogames. Ao invés de continuar enxergando a diversão como algo de menor importância, por que não tentar entender o que a faz tão associada aos jogos? A aprendizagem nesse estudo, comparado a bagagem de experiências lúdicas, permitiu enxergar uma certa leveza por trás de todos os elos que construímos. Em todas as camadas que possam adquirir mais seriedade ou não, a diversão está presente de alguma forma, distanciando-se do caráter alegre e eufórico, o que mantém ainda a noção de otimismo e bem-estar. Tornou-se claro, assim como no terceiro capítulo, que este é um termo que precisa ser melhor comunicado para ser mais bem apreciado nas atividades lúdicas. De modo parecido ocorre com tantos outros conceitos presentes em nosso cotidiano, os quais perdem seus significados no meio de tantos sentidos agregados e transformados em tão alta velocidade. O videogame se constituiu de diversas formas de linguagens e tecnologias, tendo em vista a velocidade de transformações nas últimas décadas, não é por acaso que existe essa dificuldade de se formular descrições para suas experiências.

O desenvolvimento de conceitos abordados no primeiro capítulo complementa a abordagem da interação lúdica enquanto ecossistema comunicacional. A diversão é a base da atividade lúdica, o círculo mágico se comporta como o recorte onde os processos comunicacionais entre o jogador e videogame se concentram, ambos observados como sistemas complexos. Nesse segundo capítulo, observa-se como a diversidade existe mediante a base da diversão. Mesmo que exista a intenção de manter o círculo mágico funcionando, uma série de variáveis atuam nesse processo. A circulação de mensagens dentro e fora do jogo fazem parte do ecossistema, na

consideração da bagagem de experiência e do videogame enquanto construção humana. A interação lúdica envolve essa troca entre os sistemas atuantes e o ambiente exterior, responsável por criar uma identidade no tempo e espaço para a atividade lúdica, experiência que constrói significados para além do contexto de jogo.

A noção de círculo mágico auxilia na construção de outras lógicas para o pensamento sistêmico, deslocando-se da relação videogame e jogador para diversas interações que podem ser contempladas da mesma forma. Neste ponto de vista, a perspectiva dos ecossistemas comunicacionais auxilia no estudo das interações entre objetos de estudo, das relações dialógicas interdependentes de suas partes, tendo em consideração a influência de ambientes e contextos. Cada elemento nessa rede é contemplado como sistema e suas interações são mediadas pela circulação, construção e transformação de mensagens, possuindo um caráter interdisciplinar e transdisciplinar. A perspectiva dos ecossistemas comunicacionais não é um modelo que leva o pesquisador a uma compreensão da completude do seu objeto de estudo, mas atenta a mediações que ocorrem na rede de interações em sua estrutura, e também de sua relação com outros sistemas, averiguando as incertezas e instabilidades admitidas em qualquer processo comunicativo, inclusive devido à subjetividade presente nas práticas de um pesquisador.

Após a conceituação de jogo e diversão, a interação lúdica como um ecossistema comunicacional, buscou-se uma forma do desenvolvimento teórico dialogar com as inquietações da problematização, uma forma prática de traduzir o percurso até então. Antes do desenvolvimento dos conceitos do primeiro capítulo, tinha-se a ideia de reunir participantes para jogar um título de uma *gameplay* associada a diversão alegre, porém com uma temática que envolvesse outras sensações, avaliando a experiência dos jogadores. Num período posterior, com os dois primeiros capítulos redigidos, organizou-se um grupo focal para conhecer as ideias de sete jogadores, de diferentes perfis, sobre videogame focado em seus entendimentos sobre diversão. No entanto, esse método exigiu um roteiro complexo de perguntas avaliando as diferenças de gostos entre os jogadores. Nesse caso, o conteúdo que se relaciona a esta dissertação não serviria para compor todo um capítulo, apenas um complemento que tentasse validar a construção do conceito de

diversão estabelecido. A riqueza desses dados pode ser de fundamental importância para pesquisas futuras.

O foco em um jogo específico para demonstrar os conceitos construídos foi uma tentativa de conduzir essa dissertação, aproximando-se de uma experiência jogável, dentro das limitações de um texto escrito. Celeste era uma das opções de jogos para demonstrar a complexidade da diversão. O terceiro capítulo, nesse caso, além de relacionar o jogo prático com as partes teóricas, busca em quatro participantes diferentes, noções de vivência de jogo que expõe as sensíveis nuances de uma atividade lúdica, emergindo de sua formalidade rígida. Celeste demonstra que a diversão pode existir no bem-estar do desvio do passatempo e na execução perante um sistema formal bem construído. Mas quando percebemos como jogo, enquanto atividade lúdica, é diverso ao se envolver com o jogador em uma interação. Nota-se o potencial da diversão enquanto componente transformador em um processo comunicativo, da maneira que as partes do ecossistema se dinamizam para se nutrirem mutuamente, atualizando-se. Por meio dessa percepção otimista de possibilidades, até as sensibilidades distantes do bem-estar participam desse exercício experimental das nossas relações, construindo uma nova forma do ser humano se auto enxergar.

Estudar a diversão, pelo viés da complexidade, não é problematizá-la ou torná-la séria, mas é entender também a sua ausência no cotidiano comparado a realidade dos jogos. O que nos impede de nos engajar em atividades? De depositar energia e enxergar os espaços para interações? Por mais complexos que sejam os videogames atualmente, ainda são realidades condensadas, onde por mais que exista o discurso da imersão para fugir da realidade, ser jogador não é renunciar à pessoa fora do círculo mágico. A interação lúdica como um ecossistema comunicacional permite admitir a diversidade incerta da vida dentro do jogo, por onde a diversão circula e auxilia o jogador a usufruir suas diferentes capacidades reprimidas. O videogame permite uma atividade eficiente na criação de sentidos, dos mais variados graus de importância. Cada meta da vida de uma pessoa pode se equiparar a uma montanha a escalar arduamente, consistindo em conflitos e incertezas, exigindo habilidades, onde se nutre um autoconhecimento. Nesse caso, por que cada jogo em nossas vidas não ser como essa mesma escalada, mas ao mesmo tempo ser tão leve quanto se divertir em Celeste?

Referências

BAER, Ralph H, inventor; Sanders Associates, Inc., cessionário. **Television gaming and training apparatus**. United States patent US3728480, 1973.

BONSIEPE, Gui. **Design**: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

BULHÕES, Marcelo Magalhães. **A ficção nas mídias**: um curso sobre a narrativa nos meios visuais. São Paulo: Ática, 2009.

CALLOIS, R. **Man, play and games**. Chicago: University of Illinois Press. 2001.

CAMPBELL, Jeremy. **Grammatical Man**: Information, Entropy, Language, and Life. New York: Simon & Schuster, 1982.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida**: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Editora Cultrix, 1996.

_____. **Conexões Ocultas**: ciência para uma vida sustentável. São Paulo: Editora Pensamento, Cultrix Ltda, 2002.

CARDOSO, Leigiane Alves; NOGUEIRA, Wilson Sousa; MARTINS, Rosemeire. Ecossistemas comunicacionais e as relações com a interdisciplinaridade. RELEM – Revista Eletrônica Mutações, Manaus, v. 8, n. 14, p. 314-320, jun. 2017. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufam.edu.br/relem/article/view/3602>>. Acesso em: 29abr.2018.

CHABOT, Daniel; CHABOT, Michael. **Pedagogia emocional**: sentir para aprender. São Paulo: Sá Editora, 2005.

CORDEIRO, Marcus. **Mecânicas de jogo**: uma exploração da trama semiótica da experiência interativa na série Metal Gear Solid. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade Federal do Amazonas, Manaus. 2017.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. Berkeley: Osborne McGraw-Hill, 1984.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow**: The Psychology of Optimal Experience. Nova Iorque: HarperCollins e-books, 2008.

CYBIS, W; BETIOL, A. H; FAUST, R. **Ergonomia e Usabilidade**: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec, 2007.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 2. Ed. São Paulo: Atlas, 2011.

FREITAS, Susy. **Crítica expandida**: um estudo no espaço acústico da crítica cinematográfica na web. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2011.

FREITAS, Suzy Elaine da Costa; PEREIRA, Mirna Feitoza. Paradigmas científicos para o estudo dos ecossistemas comunicacionais. In: SEIXAS, Netília Silva dos Anjos; COSTA, Alda Cristina; COSTA, Luciana Miranda. **Comunicação: visualidades e diversidades na Amazônia**. Belém: FADESP, 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. Ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GONZÁLEZ SANCHEZ, J. L; PADILLA ZEA, N; GUTIÉRREZ, F. L. Playability: how to identify the player experience in a video game. In: GROSS, Tom et al. (Orgs.). Human-Computer Interaction – INTERACT 2009, Part 1. Heidelberg: Springer, 2009. Disponível em: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-642-03655-2_39.pdf>. Acesso em: 22nov.2017.

HANS, James. **The Play Of The World**. Boston: University Of Massachusetts Press, 1981.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

JOHNSON, Steven. **O poder inovador da diversão: como o prazer e o entretenimento mudaram o mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

JUUL, Jesper. Introduction to game time. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat. **First Person: New media as story, performance, and game**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

KENT, Steven. **The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon**. Nova Iorque: Three Rivers Press, 2001.

KIM, Scott. What is a puzzle? In: FULLERTON, Tracy. **Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games**. 2. Ed. Burlington: Elsevier, 2008.

KOSTER, Raph. **A theory of fun for game design**. 2. ed. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MELLO, Vinícius; PERANI, Letícia. Gameplay x Playability: defining concepts, tracing differences. In: Anais do XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGames. Brasília: UnB, 2012.

MONTEIRO, Gilson Vieira. COLFERAI, Sandro Adalberto. Por uma pesquisa em comunicação: provocações para novos olhares. In: MALCHER, Maria Ataíde et al. (Orgs.). **Comunicação Midiatizada na e da Amazônia**. Belém: FADESP, 2011. v. 2.

MONTEIRO, Gilson; PEREIRA, Mirna; NOGUEIRA, Wilson. **Ecossistemas comunicacionais: história, projetos e perspectivas**. Manaus: Editora Valer, 2014.

MORAES, Ana Maria de; MONT'ALVÃO, Cláudia. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: iUsEr, 2003.

MORIN, Edgar. **O método 6: ética**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. **Introdução ao pensamento complexo**. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: UNESP, 2003.

PEARCE, Celia. Towards a game theory of game. In: WARDRIP-FRUIIN, N; HARRIGAN, P. (org.) **First Person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

PEREIRA, Mirna Feitoza. **“Porcarias”, inteligência, cultura: semioses da ecologia da comunicação da criança com as linguagens do entretenimento, com ênfase nos games e nos desenhos animados**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

_____. Ecosistemas Comunicacionais: uma proposição conceitual. In: MALCHER, Maria Ataíde et al. (Orgs.). **Comunicação Midiatizada na e da Amazônia**. Belém: FADESP, 2011. v. 2.

PEREIRA, Mirna Feitoza; LOPES, Roseli de Deus; MACHADO, Irene Araújo. Segredos do Joystick: a CPU como interpretadora de signos; a máquina como enunciadora de discurso. In: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos, 2007. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1370-1.pdf>>. Acesso em: 12mar.2018.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

POLISTCHUK, Ilana; TRINTA, Aluizio Ramos. **Teorias da Comunicação: o pensamento e a prática da comunicação social**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

PPGCCOM, 2012. **Proposta do programa**. Disponível em: <<http://www.ppgccom.ufam.edu.br/proposta-do-programa>>. Acesso em: 25nov.2017.

RANEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. – São Paulo: Cengage Learning, 2009.

ROUSE, Richard. **Game design: theory & practice**. Plano: Wordware Publishing, 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SATO, Adriana. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. – São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos, principais conceitos. São Paulo: Blucher, 2012a. v. 1.

_____. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos, principais conceitos. São Paulo: Blucher, 2012b. v. 2.

_____. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos, principais conceitos. São Paulo: Blucher, 2012c. v. 3.

SCHEIER, Jason. **Sangue, suor e pixels**. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

STATERI, Julia. **Videogames e arte**: discussões sobre paradigmas e complexidades possíveis. Indaiatuba: Oficina Lúdica, 2017.

SUITS, Bernard. **The Grasshoper**: games, life and utopia. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

THORSON, Matt. Celeste: Interview with Matt Makes Games. [Entrevista concedida a] Suzanne Wallace. ID@Xbox Blog, 16 nov. 2018a. Disponível: <<http://www.idatxbox.com/2018/01/24/celeste-interview-with-matt-makes-games/>> acesso em 9 out. 2019.

THORSON, Matt. Celeste Interview with Matt Thorson of Matt Makes Games. [Entrevista concedida a] Justin Wright. Charged Shot, 16 nov. 2018b. Disponível: <<https://chargedshot.com/blog/2018/11/16/celeste-interview>> acesso em 9 out. 2019.

THORSON, Matt. Celeste Taught Fans And Its Own Creator To Take Better Care Of Themselves. [Entrevista concedida a] Nathan Grayson. Kotaku, 16 abr. 2018c. Disponível: <<https://kotaku.com/celeste-taught-fans-and-its-own-creator-to-take-better-1825305692>> acesso em 9 out. 2019.

VASCONCELLOS, Maria José Esteves de. **Pensamento sistêmico**, o novo paradigma da ciência. 5. ed. - Campinas, SP: Papirus, 2006.

VYGOTSKY, Lev. Play and its Role in the Mental Development of the Child. In: BRUNER, Jerome; JOLLY, Alison; SYLVA, Kathy. **Play: Its Role in Development and Evolution**. International Psychotherapy Institute, 2017.

WEILLER, Thais Arrias. **Game start**: lições de game design para seu videogame. São Paulo: 2015.

ANEXO A: Termo de consentimento livre e esclarecido para a entrevista

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Prezado(a) participante,

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “A COMPLEXIDADE DA DIVERSÃO NOS VIDEOGAMES: UM ESTUDO ECOSSISTÊMICO DOS MODOS DE SENTIR NA RELAÇÃO JOGO-JOGADOR EM CELESTE”, desenvolvido por Erick Lúcio Fernandes de Oliveira, aluno de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (PPGCCOM) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), sob orientação da Professora Dra. Mirna Feitoza Pereira.

Procedimento do Estudo: Você deverá fazer parte de um estudo que visa entender como a diversão atua como base do ecossistema comunicacional que permeia a interação videogame e o jogador. Este estudo se dispõe a desconstrução da noção de que os jogos digitais como produtos que comportam a diversão, como uma fonte de prazer para o consumo humano. Não serão julgadas as suas percepções como certas ou erradas, a sua habilidade como jogador(a), toda a diversidade é fundamental para a pesquisa. Você está sendo convidado(a) por ter jogado o jogo Celeste, em qualquer plataforma, e por ter idade maior ou igual a dezoito (18) anos. Para isso, você participará de uma entrevista, respondendo perguntas ao pesquisador da dissertação. O áudio da entrevista será gravado, mas a gravação não será divulgada e será usada somente para o pesquisador fazer as transcrições de suas falas. Ao aceitar este termo, automaticamente você aceitará a gravação de suas falas. O tempo de duração da entrevista é de aproximadamente uma (1) hora.

Benefícios: Não há benefícios diretos previstos aos participantes da pesquisa, incluindo você. Potencialmente, haverá benefício indireto para o campo da comunicação, mais especificamente, para uma maior compreensão dos jogos digitais e sua interação com os jogadores.

Riscos: Quanto aos riscos à sua saúde física, mental ou emocional, associado à sua participação, são mínimos, como consequência imediata ou tardia do estudo. O risco de qualquer constrangimento ou desconforto será mínimo, o participante terá a liberdade de falar ou não da relação de sua vida pessoal em relação ao jogo Celeste. Caso você se sinta de alguma forma prejudicado(a), por favor contate o pesquisador responsável – email: elfdoliveira@gmail.com. Tel: (92) 982371667.

Confidencialidade: As suas respostas e percepções serão usadas em publicações sobre a pesquisa, mas a sua **identidade será mantida em sigilo**, assegurando a sua privacidade. Qualquer dado de identificação será omitido na divulgação dos resultados da pesquisa, incluindo nomes e apelidos usados por você em mídias sociais. Apenas o pesquisador, que se compromete com o dever de sigilo e confidencialidade, terá acesso a sua identidade, gravações, mensagens ou quaisquer outros materiais gravados e os armazenará em local seguro.

Divulgação dos Resultados e Acesso: Todos os participantes desta pesquisa terão o direito de conhecer os resultados finais (ou parciais) da dissertação. Esses resultados serão enviados por meio de e-mail aos participantes na forma de relatórios individuais. A qualquer momento, o participante pode solicitar esses resultados.

Contato com o pesquisador responsável:

Erick Lúcio Fernandes de Oliveira

Tel (92) 98237-1667

e-mail: elfdoliveira@gmail.com

Declaração de Consentimento: Li as informações contidas neste documento e tive a oportunidade de tirar minhas dúvidas sobre este estudo com o pesquisador responsável antes de assinar este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Declaro ter 18 anos ou mais e estar de acordo com minha participação neste estudo, dando meu consentimento de forma voluntária e esclarecida.

Nome do Participante:

Assinatura:

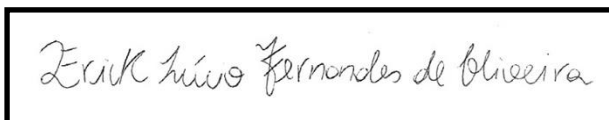
(Data: 28/11/19)



Nome do Pesquisador Responsável: Erick Lúcio Fernandes de Oliveira

Assinatura:

(Data: 28/11/19)



ANEXO B: Roteiro de perguntas da entrevista por pautas

ROTEIRO – Entrevista por pautas

Pauta 1

1. Como você conheceu Celeste e quais expectativas você tinha para o jogo?

(Jogou na época de lançamento? Conhecia o trabalho do estúdio? Contexto do jogar)

2. O quão o fato de Celeste possuir gráficos pixelados, som em bits, ser do gênero plataforma influenciou suas expectativas comparado aos jogos de grandes orçamentos, com gráficos fotorrealistas?

Pauta 2

3. O que lhe fazia gostar de Celeste durante sua jogatina?

(O que mais lhe motivava a continuar jogando?)

4. O quão o fato de sua *gameplay* simples influenciou sua experiência?

(O quanto você sabe que vai utilizar os mesmos botões durante toda a jornada influencia sua experiência?)

Pauta 3

5. Você já lidou com alguma obra em outra mídia com a mesma temática que Celeste?

6. Qual foi a diferença de envolvimento dessa temática em Celeste com essas outras obras?

Pauta 4

7. Como você acha que as mecânicas presentes em Celeste se relacionam com o que o jogo quer passar?

8. O que seria de Celeste, se fosse um jogo só de *gameplay* eficiente?

(Seria um jogo considerado inferior? Menos tocante?)

Pauta 5

9. O que você acha que é diversão?

10. Quando você sente que está se divertindo em um jogo?

Pauta 6

11. Jogos podem envolver conflitos, incertezas, frustrações, tristezas. Como você relaciona essas variáveis a diversão?

Pauta 7

12. Onde você acha que está a diversão em jogar um videogame?

13. Como você enxerga a diversão na experiência de Celeste?