

Framework SAN: a avaliação do jogo pelos jogadores

Lucas Henriques Negrelli*

Marco Akira Miura

Tiago Barros Pontes e Silva

Universidade de Brasília (UnB), Departamento de Design, Brasil

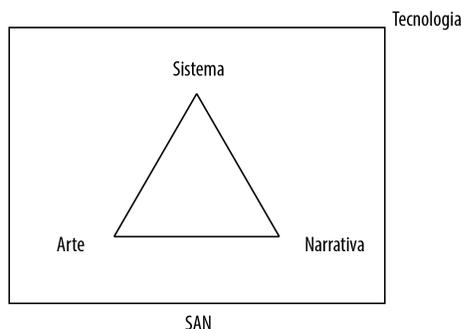


Figura 1: Estrutura básica do Framework SAN: Sistema, Arte e Narrativa.

RESUMO

A comunicação entre os designers e jogadores é um fator primordial para a qualidade de um *video game*, pois é a partir da compreensão sobre o jogador que o designer é capaz de projetar uma experiência satisfatória. Nesse sentido, os meios de comunicação e as plataformas de venda de jogos buscam facilitar a relação entre o público desenvolvedor e o público consumidor dos jogos, criando canais de avaliação dos produtos e índices de qualidade. Visando contemplar a complexidade particular no consumo dos videogames, é proposto um modelo geral de produção e consumo, chamado SAN (referente a Sistema, Arte e Narrativa). Portanto, o presente artigo apresenta o modelo SAN, que sintetiza e relaciona esses modelos de produção e consumo de jogos, bem como discute a perspectiva da experiência do jogador. Por fim, espera-se que a estrutura proposta fomente o diálogo entre consumidores e desenvolvedores de jogos, assim como auxilie designers no processo de avaliação de seus jogos nas diferentes etapas de desenvolvimento visando uma experiência satisfatória de consumo.

Palavras-chave: framework, game design, avaliação de jogos, jogabilidade.

1 INTRODUÇÃO

Não há dúvida que a Internet é um dos fatores que possibilitaram a emergência dos videogames como um dos mercados proeminentes da indústria cultural. A comunidade dos *gamers* tem contribuído particularmente para isso, gerando conteúdo próprio direcionado para a própria comunidade, veiculado por meio das redes sociais. Com isso, surge a oportunidade de se investir em uma linguagem comum ao design de jogos a fim de facilitar a comunicação entre os jogadores e os desenvolvedores.

Com a popularização dos canais de jogos do YouTube, as mídias tradicionais como o Kotaku, The Escapist e IGN vêm compartilhando o espaço com diversos canais de *gamers* patrocinados e associados a empresas de entretenimento. A saída

do consumidor de seu papel passivo pode ajudá-lo a desafiar as propostas da mídia especializada (com a ajuda dos suportes apropriados, em especial a mídia alternativa), tornando-o mais independente com relação à mídia em geral, uma vez que ele será capaz de criticar um jogo a partir de sua própria experiência e compreensão.

Para tanto, o objetivo do presente relato é descrever um *framework* que visa a compreensão do processo de desenvolvimento do jogo e seu impacto na experiência de jogo, denominado SAN. Com o crescimento da mídia alternativa, entende-se que a divulgação de um *framework* para estruturação dos argumentos de avaliação de um jogo se torne facilitada. Ainda, sugere-se que a adoção de uma linguagem homogênea torne a análise mais clara e facilite a comunicação entre o produtor de conteúdo e o público consumidor.

2 METODOLOGIA

O presente artigo discute a relação de produção e consumo dos jogos, buscando identificar os processos pelos quais é possível observar inconsistências entre a experiência projetada (da representação do designer) e a experiência real (da representação do jogador). Para tanto, o Framework SAN foi construído por meio da integração de *frameworks* já existentes e conceitos de Game Design, tendo um foco especial nos trabalhos de Schell [1], no *framework* MDA de Hunicke e colegas [2], nas propostas de Flow de Csikszentmihalyi [3], em Schaffer [4], em Murphy (*Why Games Work*) [5], em Chen [6][7][8] e nos livros *Designing Games* de Tynan Sylvester [9] e *Emotional Design* de Donald Norman [10].

Assim, entende-se que o SAN é fruto de um estudo teórico-reflexivo elaborado pelo cotejo dos principais autores que abordam o conceito de jogo, seu processo de concepção e a experiência do jogador. Todavia, a presente proposta focou em agregar as perspectivas dos autores supracitados em um arranjo mais amplo, que fosse capaz de capturar as diferentes dimensões da complexidade presente no campo dos jogos, com intuito de proporcionar uma estrutura de análise e de diálogos argumentativos sobre os jogos.

*e-mail: lucashnegrelli@gmail.com

Ao final, foi realizada uma pesquisa exploratória inicial de natureza qualitativa para identificar as principais dificuldades do público em compreender o SAN e adotá-lo em um processo formal de análise de jogo. Assim, 3 participantes foram expostos à estrutura sugerida e, por meio de entrevista não estruturada e de um questionário aberto, foram consultados quanto à compreensibilidade do *framework*. Em seguida, foram consultados sobre a possibilidade de uso da estrutura para a realização de uma análise de um jogo, visando identificar as principais dificuldades de aplicação do SAN.

3 A NATUREZA DO JOGO

Para se analisar algo, é importante primeiramente saber no que consiste o objeto de avaliação. Nesse sentido, o primeiro passo para estabelecer o *Framework* proposto é definir o que é um Jogo. Essa proposta segue o pensamento de Schell [1] discutido em “*The Art of Game Design*”. Paradoxalmente, em sua reflexão, Schell chega à conclusão de que uma definição rígida do conceito de jogo não é relevante para a compreensão crítica de um Jogo. Isso ocorre porque são raros os casos em que existe uma dúvida real da pessoa envolvida se o que ela está presenciando é, de fato, um Jogo. Dessa maneira, o método holístico e hermenêutico parece ser mais prático em defini-lo.

Entretanto, para o presente argumento se faz necessária uma delimitação acerca do conceito de Jogo para que se possa prosseguir com a estrutura proposta. Assim, visando iniciar a delimitação do conceito, são apresentadas algumas definições do dicionário Merriam-Webster para a palavra “game”: 1 – A (1) atividade na qual se engaja por diversão ou entretenimento: brincar/jogar; A (2) o equipamento utilizado para um jogo, em tradução livre.

A definição 1 A (1) é muito importante, pois define um aspecto primordial dos jogos: seu objetivo, que é a diversão ou entretenimento. A definição A (2) parece interessante no sentido de que ela equipara o jogo ao próprio instrumento necessário para o jogo. Essa definição, porém, se mostra ineficaz quando tratamos de jogos que podem ser improvisados ou até mesmo quando falamos de versões virtuais de jogos. No fim das contas, essa definição não é de suma importância para a análise de um Jogo, mas pode ser um lembrete relevante de que jogos dependem de algum suporte.

Em tradução livre: 3 – B (1) uma competição física ou mental conduzida de acordo com regras com os participantes em oposição direta um ao outro; B (2) uma divisão de uma competição maior; B (3) a quantidade de pontos necessários para ganhar; B (4) pontos marcados em um determinado jogo de cartas por um jogador cujas cartas contabilizam o maior número; B (5) a maneira de jogar em uma competição; B (6) o conjunto de regras governando um jogo; B (7) um aspecto ou fase de jogada específica em um jogo ou esporte.

A definição 3 B (1) se assemelha a uma discussão proposta por Schell e parece tratar de uma visão mais tradicional do que é um jogo, mas ignora alguns jogos em que o aspecto competitivo é posto de lado ou jogos em que há somente um jogador. Um problema dessa definição é a sua rigidez e a maneira como se torna contraditória com alguns jogos contemporâneos. Destaca-se um atributo abordado nesta definição: jogos funcionam a partir de regras. O tópico de Regras será abordado mais adiante.

A definição 3 B (5) (“a maneira de jogar em uma competição”) parece fazer uma equivalência do jogo com a própria forma em que ele é praticado. Isso carrega certo peso, pois relata que o jogo funciona dentro dos aspectos de suas regras e que, ao modificar essas regras, modificamos ou, até mesmo, destruímos o jogo. Essa noção parece reforçada pela definição 3 B (6) (“o conjunto de regras governando um jogo”), a qual equivale o jogo com as suas

próprias regras. Essa é uma delimitação relevante, pois estabelece que jogos têm regras e que uma das características próprias do jogo são suas regras.

O que isso quer dizer? Isso quer dizer que o que mantém a coesão de um jogo, o que define o seu comportamento e, por consequência, as suas características, são as regras do jogo, tanto implícitas quanto explícitas. Por isso, quando alguém se recusa a seguir as regras, o jogo perde o propósito, uma vez que ele está deixando de funcionar como o jogo inicialmente estabelecido. Um exemplo seria se os jogadores de futebol pudessem carregar a bola com as mãos. O jogo passaria a ter muito mais semelhança com o handebol do que com o futebol. O problema com essa definição é que ela fala de algo que compõe um jogo, as regras, e não necessariamente da definição do que é um jogo. Não é qualquer conjunto de regras que estabelece um jogo.

Portanto, ao se definir o jogo a partir de um dicionário, o resultado descreve um jogo pela sua finalidade (diversão), pela sua estrutura (regras) e, na definição 3 B (1) (“uma competição física ou mental conduzida de acordo com regras com os participantes em oposição direta um ao outro”) temos uma descrição que tenta explicar de uma forma mais ampla, descrevendo o fenômeno em si, ainda que de forma ineficaz.

Por isso, entende-se que Schell emprega um método interessante para atacar a questão da definição de um jogo. Ele desconstrói algumas definições e chega a uma lista de atributos necessários para que um sistema consista em um Jogo:

- 1 – Jogos são jogados voluntariamente;
- 2 – Jogos possuem objetivos;
- 3 – Jogos possuem conflito;
- 4 – Jogos possuem regras;
- 5 – Jogos podem ser vencidos ou perdidos;
- 6 – Jogos são interativos;
- 7 – Jogos possuem desafios;
- 8 – Jogos podem criar seu próprio valor interno;
- 9 – Jogos são envolventes;
- 10 – Jogos são sistemas formais e fechados.

A partir dessa lista Schell chega à seguinte definição: “*A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude*” (Em tradução livre: Um Jogo é uma atividade de resolução de problemas, abordada de maneira lúdica.). Após analisar definições variadas, propõe-se a seguinte perspectiva: o Jogo é a brincadeira estruturada (em inglês: *A Game is structured Play*). A partir dessa visão voltada para os jogos eletrônicos, sem abordarmos aspectos mais amplos da compreensão do jogo, como em Huizinga [11], é apresentada a estrutura SAN de avaliação de jogos.

4 FRAMEWORK SAN

O Framework SAN foi concebido visando facilitar a comunicação entre o designer e o jogador. Para tanto, buscou-se conceber o jogo a partir das funções tipicamente encontradas nas empresas desenvolvedoras de jogos (Figura 1). Quanto mais complexos os projetos, observa-se uma maior especialização das áreas e, assim, o departamento de arte passa a englobar os animadores, os artistas conceituais e designers de ambiente, enquanto os programadores se dividem em programador de IA, programador de rede e programador gráfico e o design, que abrange da jogabilidade ao som do jogo. Dessa forma, as áreas que possuem relação mais próxima com a experiência do jogador são o Sistema, a Arte e a Narrativa, como descritas a seguir.

O Sistema se refere às regras de interação com o jogo. As regras delimitam o que pode vir a acontecer no jogo e as condições para que os eventos ocorram. Por exemplo, um botão do controle exerce diversas funções, a depender do jogo que está sendo executado. Um jogo com problemas de regras não será capaz de fornecer as ações

necessárias para que o objetivo do jogador seja cumprido, gerando frustração.

No framework SAN, a arte representa os estímulos sensoriais relevantes para o jogo. Todos os sinais que podem indicar valência no jogo (ou mesmo fora dele, no caso das imagens publicitárias) fazem parte da arte e devem comunicar com precisão o que o jogador deve fazer e o que pode esperar do sistema.

Devido à interatividade, a narrativa de um jogo é dada por diferentes processos e a sua função principal é de transmitir uma noção de mudança no estado do jogo. Assim, ela é dividida em 3 subseções: premissa, macronarrativa e micronarrativa. A premissa é a descrição das circunstâncias nas quais um jogo se passa, i.e., o contexto que serve como um pano de fundo e ambientação para o jogador. Um jogo pode reforçar essa premissa com *cut-scenes* e diálogos descrevendo a sequência de eventos e as percepções dos personagens para criar um enredo, como em *role-playing games*, ou simplesmente explicitando o contexto com o próprio nome do jogo (e.g., Detetive, Monopólio).

A Macronarrativa é a que mais se assemelha à noção tradicional de narrativa (um livro dividido em capítulos). Ela conta a saga, a jornada que o Jogador irá desvendar durante um jogo, contando sobre eventos e personagens de uma forma que pode ser descrita como prosaica. Em outras palavras, ela é a maneira de organizar a progressão do jogo dentro de sua própria ficção, providenciando a motivação existencial para as ações do Jogador em escala menor (Micronarrativa).

A Micronarrativa é a descrição dos eventos que ocorrem imediatamente a partir da ação do jogador e suas reações imediatas. Exemplos de Micronarrativa são descrições pontuais dos eventos que ocorrem imediatamente em relação ao Jogador.

Essas três subdivisões da Narrativa funcionam como uma boneca russa, ou seja, a Narrativa é construída em camadas. A Premissa é a camada mais exterior e abrangente e engloba a Macronarrativa. A Macronarrativa engloba a Micronarrativa.

Os três elementos básicos apresentados nessa seção são baseados na Tétrade de Schell [1], sendo que os conceitos que compõem a Tétrade podem ser diretamente relacionados com os que são propostos por este Framework (Figura 2). As Mecânicas segundo Schell é o que chamamos de Sistema, o que Schell chama de Estética aqui chamamos de Arte e o que Schell chama de História aqui chamamos de Narrativa. Fica claro que as propostas feitas pelo Framework carregam algum conteúdo próprio, mas é importante ressaltar que não um conflito entre o conteúdo proposto e a proposta de Schell. Na verdade, para o Framework, os conteúdos são vistos como complementares.

É importante ressaltar que a Tétrade apresenta um elemento que não foi discutido ainda como um elemento básico: A Tecnologia. Para o Framework a Tecnologia é um elemento crucial para um jogo, porém, durante todo o processo de interação com um jogo, sua principal função é ser invisível. A Tecnologia se torna um fator de análise basicamente quando ela falha. Dessa forma ela é um fator que está sempre presente, mas que é analisado separadamente, pois ela é o suporte que permite que os elementos básicos ocorram e traduz o seu conceito para uma linguagem humana, permitindo a interface entre o jogo e o Jogador. Dessa forma o Framework propõe que a Tecnologia não é um elemento básico de um jogo, mas o suporte dos mesmos. Se ela falha todos os 3 elementos básicos sofrem uma interferência negativa, pois o conteúdo do jogo deixa de ser passado corretamente. Neste caso é possível utilizar a Tétrade como a visualização do Framework em seu estado atual. Outra maneira, mais descritiva da proposta do Framework, seria uma Tríade (SAN) envolta pela Tecnologia.

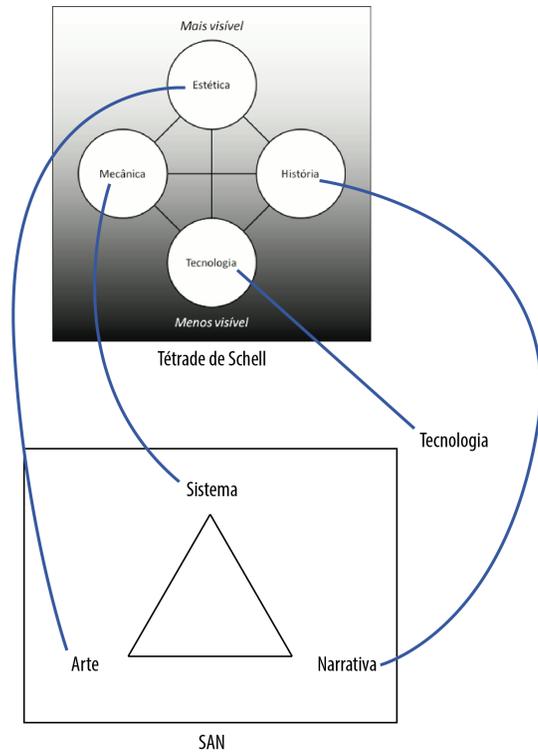


Figura 2: Comparação entre o Framework SAN e a Tétrade Elementar de Schell.

Os elementos básicos apresentados são uma maneira de compreender a estrutura de um jogo como um artefato ou um conceito, mas não são suficientes para compreender a complexidade do fenômeno por completo, pois, em seu estado atual, o Framework não é capaz de explicar de forma satisfatória um fator crucial no processo de compreensão de um jogo: o Jogador e a sua interação com o jogo.

4.1 Gameplay

O Framework SAN usa uma versão modificada do MDA [2] para explicar como funciona a interação Humana (Jogador e Criador) com o jogo (Artefato). Primeiramente, o Framework SAN adota os conceitos de Mecânicas do MDA (atualizando o já existente proposto por Schell) e de Dinâmicas, entendidos como o Resultado da interação das Mecânicas com o Jogador. No caso da Estética é preciso modificar a nomenclatura usada, pois a Estética adotada anteriormente (Arte/Estímulo Sensorial) é diferente da Estética do MDA, que trata da percepção e experiência do Jogador ao jogar um jogo. Por isso chamamos a estética proposta pelo MDA como Percepção Estética ou Estética Final.

O Framework SAN propõe 3 agentes: Criador, jogo e Jogador. Cada um desses Agentes possui seu próprio fluxo MDA. O jogo é um Artefato que contém dentro de si um potencial de interação, enquanto o Jogador é um observador que constrói um Modelo Mental [12] sobre o jogo a partir de suas Expectativas. O Criador, como o próprio nome sugere, é quem cria o jogo, desde seu conceito até a sua interface. O Criador na verdade é tido como uma entidade única para facilitar a compreensão do Framework, mas na verdade são poucos os jogos que são desenvolvidos apenas por uma pessoa.

Também é proposto que esses Agentes operam dentro de uma dinâmica temporal que pode ser dividida em 3 Fases de Criação, que descrevem a “vida” de um jogo, do momento de sua concepção

até a formação da opinião do Jogador sobre o jogo. As 3 Fases de Criação são: Conceituação, Execução e Experiência. Por fim a fase de Experiência é dividida em 3 Fases de Interação para que a Interação do Jogador com o jogo possa ser descrita com mais precisão (Figura 3).

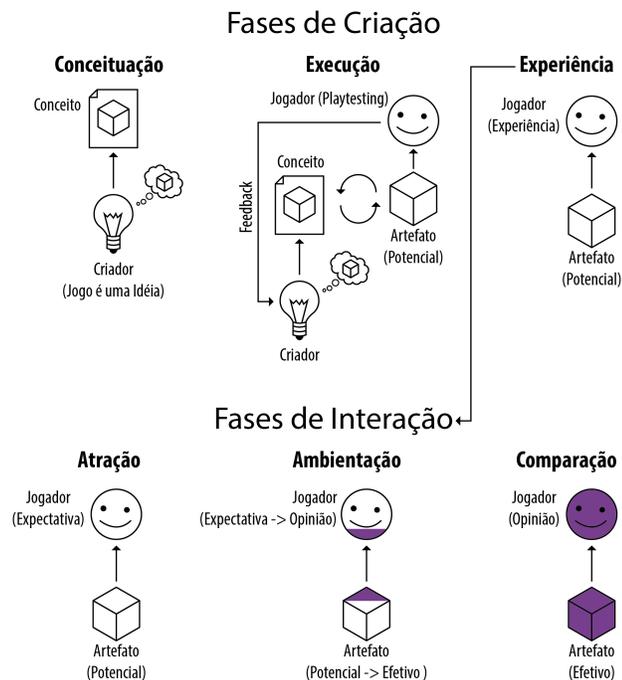


Figura 3: Fases de Criação e Interação com o jogo.

Dessa maneira, para entender como um jogo funciona é preciso entender como esses Agentes interagem nas Fases de Criação e Fases de Interação. A Primeira Fase de Criação é a Conceituação. Nessa Fase o Criador formula a ideia do jogo. Ele (de acordo com o procedimento correto do MDA) começa por imaginar como deveria ser a Experiência Ideal do jogo pelo Jogador (Percepção Estética Ideal), a partir disso o Criador formula as Dinâmicas Ideais que devem descrever essa Experiência Ideal. A partir das Dinâmicas Ideais o Criador propõe as Mecânicas Ideais. Essas ideias são formalizadas e se tornam conceitos. Esses conceitos são o jogo nesse instante sendo que o seu MDA será conceitual.

A Segunda Fase de Criação é a Execução. Nessa Fase o Criador transforma o Conceito do jogo em um Artefato que é testado por Jogadores Teste (Playtesting, QA, etc.). Esses Jogadores providenciam feedback para o Criador para que este possa fazer ajustes necessários. Neste caso, o jogo já não é mais um conceito e o seu MDA já opera como o de um Artefato. O jogo tem dentro de si um Potencial Dinâmico, um Potencial Estético e Mecânicas. As Mecânicas são também um Potencial, pois as Dinâmicas são Resultado das Mecânicas, tornando o que poderia ser chamado de Potencial Mecânico no que é descrito pelo Potencial Dinâmico.

A Terceira Fase de Criação é a Experiência. Na Experiência, o jogo é lançado e o Jogador interage de forma completa com o jogo. O jogo deixa de ser Potencial e passa a ser Efetivado, enquanto o Modelo Mental do Jogador deixa de ser composto de Expectativa e passa a ser Opinião. Essa fase será aprofundada nas 3 Fases de Interação.

Antes de explicar as Fases de Interação, é importante explicar mais a fundo como se dá a interação do Jogador com o jogo. Já foi

dito que o Jogador cria um Modelo Mental do jogo, que segue o seu fluxo MDA (no caso A-D-M). O Jogador tem contato com a Estética do jogo, a partir da Estética ele percebe os Resultados possíveis no jogo e, a partir desses Resultados, o Jogador constrói o modelo de como são as Mecânicas do jogo (ou seja, suas Regras).

Ao longo da Experiência, o Jogador choca o seu Modelo Mental contra a o Potencial do jogo. Isso é o que foi chamado de “Efeito Espelho” no Framework. A diferença entre o Modelo Mental e o Potencial do jogo é que vão ditar a percepção da qualidade do jogo para o Jogador. Esse Fenômeno pode ser descrito visualmente comparando o Modelo Mental do Jogador e o jogo com Pirâmides (Figura 4). Essas Pirâmides se opõem e, quando o Jogador compara o seu Modelo Mental com o jogo, elas se sobrepõem. A diferença entre as duas Pirâmides é chamada de Deslize e, como foi dito, é o que define a percepção de qualidade de um jogo.

O Deslize pode ser Positivo, Negativo ou Inexistente. O Deslize Positivo é quando a Pirâmide do jogo é maior do que a do Jogador. Isso quer dizer que o jogo supera as Expectativas do Jogador e o jogo será considerado Bom. O Deslize é Negativo quando a Pirâmide do Jogador é maior do que a do jogo. Isso quer dizer que a percepção do Jogador será de que o jogo é ruim. O Deslize é Inexistente quando as duas Pirâmides coincidem. Isso quer dizer que o jogo cumpre com as Expectativas do Jogador e a tendência será de que o Jogador considere o jogo como Satisfatório ou Mediocre.

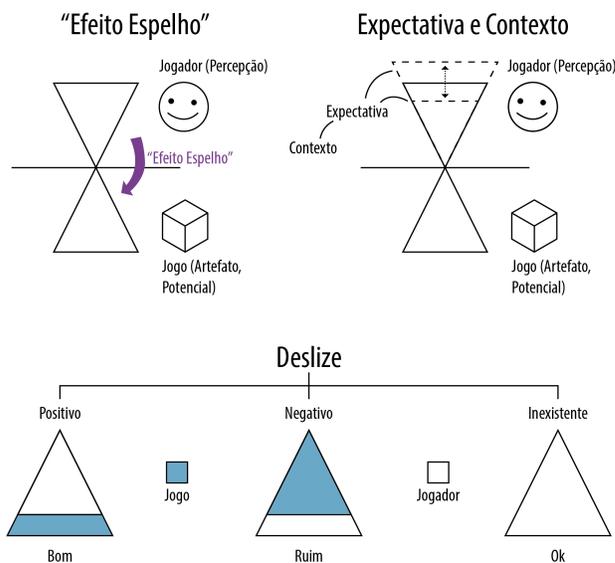


Figura 4: Efeito da expectativa na experiência de jogo.

Como visto, a percepção de qualidade do jogo depende das Expectativas do jogador sobre o jogo. As Expectativas do Jogador sobre o jogo precedem o contato com o próprio jogo, pois são formadas já a partir do Contexto em que o Jogador e o jogo estão inseridos. O Contexto é formado por todas as informações externas ao jogo que influenciam a percepção do Jogador sobre o jogo, gerando nele Expectativas. Esse fenômeno pode ser mais bem compreendido ao explicar as Fases de Interação.

Como já foi dito existem 3 Fases de Interação: Aproximação, Ambientação e Comparação (Figura 3). Na Fase de Aproximação o Jogador ainda não teve um contato direto com o jogo. É nesse instante que ele decide jogar. Nessa fase, o jogo (e a sua Pirâmide) será composto apenas de Potencial e o Jogador terá um Modelo Mental formado apenas por Expectativas geradas pelo Contexto.

Na Fase de Ambientação o Jogador começa a formar sua Opinião sobre o jogo e ajustar as suas Expectativas. É importante deixar claro que decepções nessa Fase já podem ter um impacto considerável na Opinião final do Jogador sobre o jogo. O jogo nessa Fase começa a sua transição de Potencial para Efetivado.

Na Fase de Comparação, o jogo deixa de ser Potencial e passa a ser completamente Efetivado. Nessa Fase o Jogador faz uma última comparação (“Efeito Espelho”) de seu Modelo Mental com o jogo e suas Expectativas passam a ser uma Opinião solidificada, ou seja, uma Opinião sobre a qualidade do jogo.

Outro fator importante ao definir os Agentes e Fases de Criação é a proposta de Pontos de Ruptura. O Framework SAN propõe que os Agentes têm funções específicas na interação de um jogo com o Jogador e, a partir dessas funções, é possível definir os Pontos de Ruptura de um jogo. Os Pontos de Ruptura descrevem os tipos de erro e onde eles ocorrem (o “quando” é definido pelas Fases de Criação). Existem 3 Pontos de Ruptura (Figura 5):

Mensagem (Criador) – O jogo falha enquanto Conceito. Isso quer dizer que o jogo ou parte dele foi uma má ideia e que esse foi um erro do Criador do jogo.

Emissor (jogo) – O jogo falha em reproduzir o Conceito do Criador. Esse erro está amplamente relacionado com a Fase de Execução e indica problemas ao transformar um jogo de um Conceito para um Artefato. Normalmente isso quer dizer que, enquanto a ideia original pode ser boa, o jogo foi mal feito.

Receptor (Jogador) – O Jogador falha em compreender o jogo. Isso pode ocorrer por uma má seleção do público alvo do jogo ou até mesmo problemas de localização (linguagem). É interessante lembrar que o observador também pode falhar em sua análise do jogo.



Figura 5: Pontos de ruptura de um jogo.

4.2 Diversão nos jogos

Na seção anterior, foi possível definir como se dá o fenômeno de um Bom jogo e os Pontos de Ruptura que podem causar um jogo Ruim. Mesmo com essa informação, ainda é possível aprofundar mais o conteúdo para que as relações dos elementos básicos de um jogo e seus efeitos no Jogador se tornem mais claros. Além disso,

ainda é preciso tratar do principal aspecto e objetivo de um jogo, a Diversão. Como é que se dá o fenômeno da Diversão?

Diversão é um conceito complexo e de difícil definição. Para facilitar a compreensão do Framework, foi decidido não dar uma definição rígida para o conceito, pois a importância da Diversão é a garantia da sua existência e não a compreensão aprofundada do que ela vem a ser. Isso ocorre porque, mesmo que não saibamos o que é Diversão, sabemos como gerá-la.

Segundo os textos *Why Games Work* [5] e *Designing Games* [9], o principal caminho para gerar Diversão é a Imersão.

Para gerar a Imersão, segundo Tynan, é preciso Três Passos: primeiro é preciso gerar Flow [3] para retirar o mundo real da mente do Jogador. O segundo passo é gerar um estado de Excitação a partir das Mecânicas (Sistema) do jogo. O terceiro passo é usar a camada de ficção (Arte e Narrativa) do jogo para gerar Rótulos Cognitivos para os momentos de Excitação do Jogador e fazê-los equivaler aos sentimentos do personagem. Isso garante que existe um espelhamento entre o Potencial Estético do jogo e a Percepção Estética do Jogador.

Tynan [9] baseia sua proposta na Teoria de Dois Fatores de Herzberg. A Teoria propõe basicamente que todas as emoções humanas são compostas de dois fatores complementares: A Excitação e Rótulo Cognitivo. A Excitação é comparável com uma descarga adrenal (descarga de adrenalina) que definiria uma intensidade, mas sem uma direção. O Rótulo Cognitivo direciona o potencial adrenal em uma “emoção no sentido clássico”, como raiva ou tristeza, por exemplo.

Outra metáfora que pode ilustrar a ideia é que a Excitação funciona como água em um recipiente. Podemos adicionar mais ou menos, mas ela ainda não tem um “sabor”. O Rótulo Cognitivo seria como um corante que dá cor e um “sabor” para essa água (Figura 6).

O texto *Why Games Work* [ref] também trabalha com a ideia de Imersão. No caso o texto trabalha com conceitos de “engajamento” e imersão. Existe um conflito aqui, pois, para o texto, imersão trata de atividades passivas e pode ser associada ao conceito de presença, enquanto “engajamento” trata de atividades ativas. O problema aqui é um de nomenclatura e não de definição. Se chamarmos o conceito de imersão apresentado por *Why Games Work* de Presença o conflito desaparece. Na verdade, ele faz uma relação com o último passo apresentado por Tynan, onde a camada de ficção do jogo gera uma aproximação emocional com o jogo e a “engajamento” faz uma pode ser relacionado aos dois primeiros passos propostos pelo texto *Designing Games* de Tynan Sylvester.

O Framework SAN propõe a união das propostas apresentadas por estes textos modificando a nomenclatura proposta pelo texto *Why Games Work* de “engajamento” para Intensidade e imersão para Presença, sendo que a Imersão vai ser a proposta por Tynan. Isso quer dizer que seguindo os dois primeiros passos propostos por Tynan o jogo é capaz de gerar Excitação. O Framework propõe que a Excitação, se mantida de forma consistente, gera Intensidade. O Framework também propõe que, se gerados de forma consistente, Rótulos Cognitivos irão gerar Presença (ligada, mas não necessariamente idêntica ao conceito psicológico).

Dessa forma sabemos que a Diversão vai ser gerada pela Intensidade e pela presença, mas como isso funciona?

Imersão

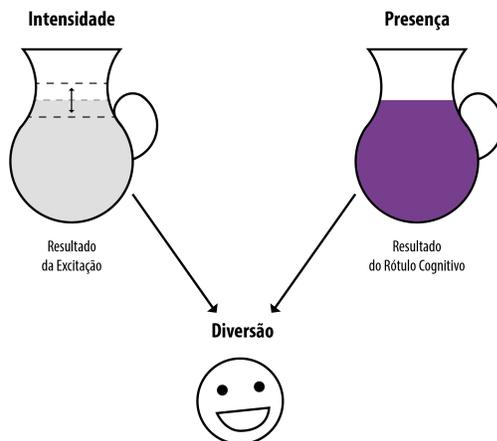


Figura 6: Imersão a partir da intensidade e presença nos jogos.

O Framework propõe que tanto a Intensidade como a Presença geram Diversão. A Intensidade se relaciona com o Flow que, por si só, já é considerado como equivalente à Diversão [6]. Enquanto atividades passivas, segundo Norman [10] também têm Flow. A Presença, por ser causada principalmente por fatores passivos no jogo (Arte e Narrativa), se enquadra também nesse quesito. Isso quer dizer que a Presença também possui um Flow, ainda que este seja ligeiramente diferente do conceito original de Csikszentmihalyi [3].

4.3 Formatos de jogo e Perfis de Jogador

Entende-se que todo jogo tem uma distribuição de Intensidade e Presença, e essa distribuição não precisa ser equilibrada. Alguns jogos serão mais Intensos, enquanto outros propiciam maior Presença. Esse fenômeno é o que vamos chamar de Formatos de jogo. Os Formatos de jogo propostos pelo Framework são de simples compreensão: Intenso, Presente e Equilibrado.

Um jogo Intenso obviamente tende a focar na Intensidade do jogo, em outras palavras, o jogo procura criar diversão por meio de suas Mecânicas e seu *gameplay*, tendo um foco no Sistema. Jogos desse tipo procuram manter um alto e consistente grau de Excitação. Um jogo de Presença foca seus recursos na Narrativa e, possivelmente, na sua Arte, procurando manter o Jogador engajado afetivamente. Um jogo Equilibrado é aquele que oferece um equilíbrio entre a Intensidade e Presença do jogo. Esses jogos procuram ser universalistas e cobrir todas as possibilidades de Diversão, mas isso não quer dizer que esse seja necessariamente o melhor Formato de jogo. Certos tipos de Narrativa ou Sistema funcionam melhor tendo a primazia do foco do jogo e, se não for propriamente equilibrado, o jogo pode ser incapaz de executar algum dos dois fatores com maestria.

O Framework propõe uma visualização para simplificar a compreensão dos Formatos de jogo chamada de Pirâmides FIP (Figura 7). Cada jogo vai ter uma configuração FIP, sendo que a sigla FIP significa Fun (Diversão), Intensidade e Presença.

Pirâmides FIP - Formatos de Jogo e Perfis de Jogador

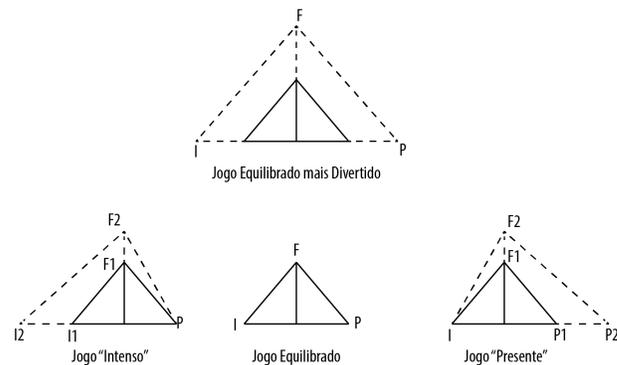


Figura 7: Formatos de jogos e perfis de jogadores: diversão por intensidade e presença.

As Pirâmides funcionam da seguinte maneira: uma Pirâmide FIP é formada por 3 pontos. O Topo é sempre o Ponto F e a base é composta pelos Pontos I e P. A Pirâmide FIP é peculiar, pois a distância de suas pontas pode variar. Imagine um eixo vertical que passa no Ponto F. Quanto mais distante do ponto F uma ponta estiver, mais do fator relacionado estará presente em um jogo. Dessa forma, jogos com o "I" muito distante do "F" serão jogos Intensos. Jogos com o "P" muito distante do "F" serão jogos muito Presentes. Jogos em que o "I" e o "P" mantenham uma correlação na sua distância serão jogos Equilibrados. Além disso, como dito anteriormente, existe uma correlação da Diversão (F) com a Intensidade (I) e a Presença (P). Isso quer dizer que, à medida que um dos pontos se afasta do eixo vertical F a distância de F para a base da Pirâmide também aumenta (indicando um aumento na Diversão). É por causa desse fenômeno que é possível que haja jogos de "Arcade" que podem ser tão divertidos quanto um RPG elaborado para um jogador.

Podemos descrever o jogo de forma abrangente como Intenso ou Presente, mas, para fazer uma análise mais profunda, podemos avaliar momentos específicos de um jogo como Intensos ou Presentes. Dessa forma, é possível fazer um balanço de como o jogo se comporta ao longo de sua duração e chegar a uma conclusão sobre a manutenção da Intensidade e Presença ao longo do jogo. Isso quer dizer que podemos analisar Intensidade, Presença e Diversão como fenômenos Pontuais (o jogo apresenta essas características em momentos selecionados) ou fenômenos Consistentes (O jogo apresenta essas características ao longo de sua duração, logo, podemos dizer que ele é Intenso, Presente e Divertido de acordo com a predominância desses fenômenos na duração do jogo, em concordância com a noção de Flow).

Outro ponto importante é que o "Efeito Espelho" ainda está presente com as Pirâmides FIP, afinal, seus componentes são resultados dos Potenciais e Percepção dos elementos básicos do jogo (SAN). Dessa forma, mesmo que não intencionalmente, o Jogador terá Expectativas em relação à Diversão, Intensidade e Presença do jogo, sendo importante lembrar que certos perfis de Jogador irão preferir um tipo de jogo ao outro. Também é importante lembrar que o fator mais importante a ser considerado no "Efeito Espelho" para a qualidade de um jogo será a Diversão (F).

5 A PERCEPÇÃO DO JOGADOR

Uma maneira de simplificar o Framework é analisá-lo por meio do Flow. Sabemos que os elementos básicos do jogo são responsáveis por gerar o Flow ativo (Intensidade) e o Flow passivo (Presença). O Framework SAN propõe, porém, que o Flow pode ser ainda mais específico e que é possível discernir 3 Flows em um jogo, relativos aos elementos Básicos do jogo (Sistema, Arte e Narrativa).

O que temos em mãos, então, são Três Flows separados que interagem para formar uma experiência coesa. Por isso, vamos chamar essa visualização de Flow Triplo (ou Flow SAN, pois existe um Flow para cada “letra”). A ideia é que esses Flows funcionam de forma semelhante a uma onda sonora e, onde existem momentos intensos, a onda forma Cristas, mas, em momentos de baixa atividade (tédio), são formados Vales. A ideia é que essas Cristas e Vales vão interagir e se somar, sendo que as Cristas vão ter um valor positivo e os Vales valores negativos, e, dessa forma os dois vão acabar por interferir destrutivamente um no outro.

Como resultado, momentos de alto Flow no espectro SAN completo vão se somar em uma experiência pontual divertida e, momentos onde o Flow no espectro SAN é baixo vão ser momentos tediosos. Outro resultado desta proposta é que os três elementos do SAN podem trabalhar de forma a compensar falhas de andamento entre si. Se existe um momento de Vale no Flow Sistema é possível compensar usando o Flow Arte e Flow Narrativa e vice-versa.

Flow Triplo - Flow SAN

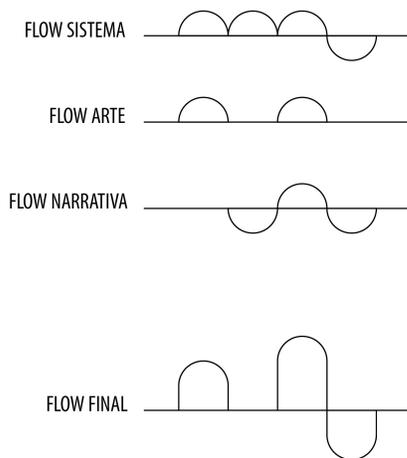


Figura 8: Flow triplo do Sistema, Arte e Narrativa interagindo.

5.1 Exaustão

Outra vantagem de retornar ao SAN e usar o conceito de Flow Triplo é que a visualização do fenômeno da Exaustão fica mais fácil. A Exaustão é quando a recepção de informação do Jogador se esgota, o que quer dizer que, por mais que o jogo ainda esteja mandando informações, elas não surtem efeito no Jogador. Isso pode ocorrer por duas razões.

A primeira é a repetição de informação ao longo dos componentes SAN. O Jogador recebe os mesmos dados e repete as mesmas experiências e, gradualmente, elas deixam de ter efeito. Por isso, Schell e outros autores citam a importância da novidade em seus textos. É imprescindível trazer novas informações para que o Jogador se mantenha interessado, pois a repetição exaustiva causa a diminuição do Flow dessa atividade e, gradativamente, ela deixa

de gerar qualquer Excitação e, possivelmente, Presença. Como resultado, o jogo deixa de ser Divertido.

Sob essa ótica, sabendo que jogos usam elementos de Sistema (Mecânicas) e Dinâmicas comuns entre si, é possível que um Jogador comece a jogar um novo jogo e o Sistema do jogo já esteja exaurido, pois o Jogador já jogou diversos jogos semelhantes. É assim que ocorre o fenômeno dos jogos “genéricos”, jogos que seguem uma fórmula muito presente no mercado e passam a ter os seus componentes exauridos, geralmente porque seguem de forma muito segura os padrões estabelecidos por um gênero de jogo (FPS, Luta, Aventura, etc.).

A segunda razão é que a informação dos componentes do jogo chega ao seu fim. Isso acontece quando o Jogador viu tudo o que tinha para ver em algum dos componentes do SAN (ou todos). Isso significa que, a partir desse momento, as informações recebidas pelo Jogador vão ser repetidas e o efeito citado na primeira razão ocorre aqui, pois não há outra opção para o Jogador senão repetir o que já foi visto.

A Exaustão é uma parte natural e inevitável dos jogos. Ela pode arruinar um jogo, mas isso geralmente ocorre por uma falha do jogo em balancear as Exaustões entre si. O ideal é que a Narrativa seja exaurida antes (mas não muito) do Sistema e da Arte, para que o Jogador ainda tenha atividades no jogo mesmo após terminar a sua história. Isso é uma boa ideia, pois cria uma margem de segurança para o Criador em relação às outras Exaustões.

A Exaustão Arte deve acompanhar a Narrativa e, preferencialmente, não ocorrer antes do término da Narrativa, dessa forma o Jogador terá nova informação visual até o fim do jogo. A Exaustão Sistema deve sempre ser a última a ocorrer, pois ela vai ter uma grande influência na manutenção do estado de Flow do Jogador. Se a Exaustão Sistema ocorre antes, o Jogador pode abandonar o jogo, ou o jogo passa a ser um “trabalho” para que ele possa experimentar o resto da Narrativa e da Arte. Em outras palavras, quando algum componente do jogo sofre Exaustão, a representação do Flow do mesmo passa a ser, na melhor das hipóteses, neutra, e, na pior, o Flow passa a ser negativo para esse componente (Figura 9).

Exaustão



Figura 9: Exemplo de exaustão programada em um jogo.

6 VALIDAÇÕES INICIAIS

A partir da estrutura descrita, foi confeccionado um suporte para a condução do avaliador pela narrativa sugerida de compreensão do jogo. Esse material foi empregado em uma avaliação que contou com 3 participantes em um estudo qualitativo, com intuito de destacar as principais dificuldades na compreensão e aplicação do SAN em um contexto de avaliação de jogos. Foram realizadas entrevistas não estruturadas e um questionário com questões abertas referentes à percepção dos participantes quanto à compreensão das etapas do SAN, a compreensão dos Jogos Eletrônicos a partir do SAN e sobre a possibilidade de emprego do SAN ou parte dele em análises futuras de jogos. Os participantes do estudo foram selecionados considerando-se a sua afinidade e interesse por jogos, de maneira que sejam mais próximos do público potencial sugerido para o SAN.

Os resultados iniciais apontam que, de maneira geral, sentiram-se confiantes quanto à compreensão dos conceitos e relações propostas pelo SAN. Contudo, devido à sua extensão, não demonstraram segurança em se apropriar dessas informações para reproduzi-lo ou aplica-lo diretamente sem o uso de um suporte que conduza a ação.

Além disso, os participantes relataram que consideram compreender melhor o universo dos Jogos Eletrônicos e que se sentem mais aptos a realizar uma análise organizada de um jogo, seja para consumo próprio, seja para uma discussão com a comunidade de jogadores. Entretanto, também foi evidente a demanda por uma versão mais sintética e simplificada da estrutura proposta para uma visualização geral da sua narrativa, que poderia ser utilizada ao longo do processo avaliativo sem demandar que o avaliador tenha que memorizar muitas informações simultaneamente e garantindo que não se perca na sequência de passos e relações sugeridas pelo SAN.

Portanto, entende-se que o *framework* ainda é muito extenso e complexo para ser utilizado de forma eficaz por pessoas com menor familiaridade no campo dos Jogos Eletrônicos e, apesar de compreensivo, ele ainda pode se tornar mais didático e sintético. Novos estudos devem ser conduzidos para uma avaliação mais precisa de sua usabilidade para que seja possível redesenhar a sua estrutura visando essa síntese.

7 CONCLUSÃO

Atualmente, existe uma riqueza de métodos e *frameworks* voltados para a criação e análise de Jogos. Propõe-se o Framework SAN como um meio de unificar importantes marcos nesse quesito. Assim, destaca-se seu caráter de versatilidade, pois é capaz de lidar com Jogos de qualquer Gênero e Jogadores de todos os tipos, explicando como o próprio Observador influencia o processo de percepção de qualidade de um Jogo. Ainda, o SAN possui em seu próprio corpo textual informações relevantes para que o leitor seja capaz de usá-lo como uma base didática.

Por fim os grandes benefícios esperados são:

a) O fomento pela crítica e análise de Jogos, tornando os consumidores mais conscientes e os criadores menos distantes gerando, assim, jogos melhores.

b) Dar o passo inicial para uma compreensão didática e unificada dos métodos e informações existentes sobre Jogos Eletrônicos, facilitando o seu acesso e tornando o seu aprendizado mais didático.

Contudo, as pesquisas empíricas iniciais de validação do SAN sugerem que a sua narrativa se encontra um tanto longa para a apreensão e aplicação sem a presença de um suporte estruturante. Nesse sentido, espera-se continuar os estudos de avaliação do *framework* proposto, buscando-se novos olhares que permitam uma maior síntese do conteúdo sugerido ao avaliador a fim de facilitar a sua apropriação.

REFERÊNCIAS

- [1] J. Schell. The art of game design: A book of lenses. 2 ed. Pittsburgh: CAC Press, 2015.
- [2] R. Hunnicke; M. Leblanc; R. Zubek. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference, San Jose. 2004.
- [3] M. Csikszentmihalyi. Flow: The Psychology of Optimal Experience. London: Harper Perennial, 1990.
- [4] O. Schaffer. Crafting Fun Experiences: A Method to Facilitate Flow. Human factors international, Fairfield, 2013.
- [5] C. Murphy. Why Games Work and the Science of Learning. Interservice, Interagency Training, Simulations, and Education Conference, p. 260-272. 2011.
- [6] J. Chen. Flow in games: a Jenova Chen MFA Thesis. 20 p. Disponível em: <http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf>. Acesso em: 21 jun. de 2017.
- [7] J. Chen. Flow in Games (and Everything Else): A well-designed game transports its players to their personal Flow Zones, delivering genuine feelings of pleasure and happiness. Communications of the ACM, Vol. 50, No. 4, p. 31-33. 2007.
- [8] J. Chen. Finding Flow. New York: Basic book, 1997.
- [9] T. Sylvester. Designing games: A guide to engineering experiences. Sebastopol: O'Reilly media, 2013.
- [10] D. Norman. Emotional design: why we love (or hate) everyday things. New york: Basic books, 2004.
- [11] J. Huizinga. Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture. Beacon Press, 1955.
- [12] D. Norman. The design of everyday things. ed. rev. New York: Basic books, 2013.