

GAME • PROCESSING

processos em game design



GAME PROCESSING

processos em game design

Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”


Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Design - Habilitação em Design Gráfico
Projeto de Conclusão de Curso - 2011

GAME PROCESSING
processos em game design

orientador:
Profa. Dr. Dorival Rossi

Gabrielly Del Carlo
Bauru, 2011





Dedico este trabalho para todos os que estiverem em busca de aprimorar ou conhecer mais sobre os famosos VideoGames, pois apesar de já ter algum tempo de existência, são poucos explorados e são capazes de resolver tantos problemas.




AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, que me deram acesso a essas ferramentas alucinógenas maravilhosas e nunca reclamaram por passar horas jogando dia após dia.

Agradeço mais uma vez, especialmente, ao meu pai, pois sem ele eu talvez não teria conhecido o universo dos Games, ou pelo menos não vivenciado games desde que nasci. (ele comercializava videogames).



RESUMO	13
Introdução ao Universo dos Games	15
O que são os Games	17
O primeiro Game criado	18
Magnitude de sua importância	20
Como fazer um Game? As 3 Fases de um jogo	22
Cultura dos Games	34
Como Games ensinam	35
Os Games da década de 80 a 90	39
Didatismo e Games	41
Classificando Games e Gamers	45
Os tipos de Gamers	47
Os Lúdicos	48
Os Competidores	49
Os Competidores e os Serial Killer	51
Os tipos de Games	52
Diferenças entre jogos (especificamente, PC x Arcade)	53
Ludologia e Brincar	55
O Game como um brinquedo	57
A ludologia dos Games	59
Tempo nos Games	61
Espaço x Tempo do Homem	63
Espaço x Tempo dos Games	64
Tempo do Game x Tempo em Game	65
Bibliografia	66



A delayed game is eventually good; a bad game is bad forever.

MIYAMOTO, Shigeru.

(Nintendo Wikia)

Neste projeto, os termos Game, VideoGame e Jogo referem-se exclusivamente a jogos eletrônicos (seja ele para PC, arcade, console, portátil, pocket, para gadgets, etc). Game Processing – Processos em Game Design pode ter um outro significado no ramo da programação, mas aqui ele tem como princípio o Design. Aqui, o tema principal é o Design de Games, na qual suas vertentes foram estudadas mais a fundo.

Este trabalho de conclusão de curso tem como princípio:

- abordar efeitos causados após a experimentação/ato de jogar de um game eletrônico;
- esclarecer a importância dos videogames e porque devemos apostar tanto neles (na educação);
- estudar os tipos de pessoas que jogam e para que jogam, e até o quanto longe conseguem ir através do ato de jogar;
- relevar a importância dos jogos e classificá-los em etapas, pois apesar do Game ser um todo, ele tem seus processos para ser feito;
- estudar espaço e tempo da relação entre humano e game, definindo, ou se aproximando, de soluções mais claras.

Palavras-chave: videogame, sensação, fases, educação, tempo.





INTRODUCAO AO UNIVERSO DOS GAMES

Neste projeto, os termos Game, VideoGame e Logo referem-se exclusivamente a jogos eletrônicos (seja ele para PC, arcade, console, portátil, pocket, para gadgets, etc).

Como todos (ou hoje em dia, a grandíssima maioria) são jogos que tem como lingual padrão o Inglês, é comum ver termos abordados nessa linguagem no mundo inteiro, tal como neste trabalho.

VideoGame consegue ser uma palavra bem auto-explicativa: um jogo que precisa de um video para ser rodado. Mas, só o seu nome não consegue explicar a profundidade em conteúdo que esse universo abrange. É simplesmente fenomenal. Os Games deveriam ser acessíveis para todos. Eles são capazes de tantas, mas tantas coisas, que apenas julgar o termo VideoGame pelo simples ato de jogar pode ser banal.

Este tópico levemente introduz tanto o significado quanto dá noção da magnitude de sua importância, tendo como carro-chefe uma novidade até então não explorada: a ramificação do projeto chamado VideoGame.

O chamado acima “ramificação do projeto VideoGame” trata-se de uma separação das etapas que um game pode proporcionar. Seria a tradução do que significa VideoGame, através de etapas decompostas para melhor entendimento. Ele parte desde o seu desenvolvimento (denominada Fase 1), para o ato de jogar (Fase 2), e, posteriormente (e finalmente), para a fase que aqui chamo de Viver Games (Fase 3), onde ficam guardadas todas as lembranças do game jogado,

todos os aprendizados e aprimoramentos de repertório, todas as sensações.

Começamos então a introdução ao universo dos games.



Primeiro, definiremos o significado de VideoGame.

Manovich foi capaz de traduzir de forma bem sucinta o que seria o videogame:

“Os videogames são jogos digitais que receberam esta denominação por se tratar de jogos visualizados (além do suporte para hardware) por meio de um dispositivo de varredura, como os monitores ou TV.”

Como dito na introdução, VideoGame tem vários significados, que focam traduzidos lentamente através das 3 Fases de um Game. A frase de Manovich apenas traduz o Game fisicamente, ou seja, como ele funciona e o que precisa para funcionar.

O seguinte texto, extraído do livro Mapa do Jogo, de Lucia Santaella e Mirna Feitosa, já mostra um significado mais abrangido:

“Videogame é aqui entendido não apenas como um tipo genérico de jogo que se processa e opera por meio de um computador, independentemente do lugar em que seja jogado, mas também como uma **linguagem** que, como tal, possui suas particularidades. Quando a esse primeiro aspecto básico a que se refere o termo, deve ser feita uma pequena consideração sobre três denominações referentes ao universo dos jogos em videogame; jogos para console, jogos para computadores e jogos para arcades.”

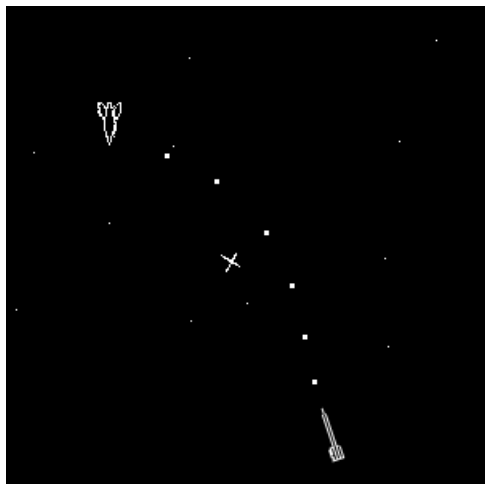
O termo usado acima “linguagem” não foi negrito de propósito. Aliás, este é o propósito desse projeto: evidenciar que Games são uma linguagem! Ainda usando termos da mesma página, vamos partir de um princípio bem classificatório dos videogames: todas elas tem um desenvolvimento comum e todas elas utilizam um computador para produzir e processar seus jogos em estruturas digitais.

Essa última frase lembra bem o que Manovich observou sobre games. Generalizando, todos os videogames possuem uma mesma metodologia para serem criados e executados. Esta é a Fase 1 do Game, que será melhor esclarecida no tópico As 3 Etapas de um Jogo.

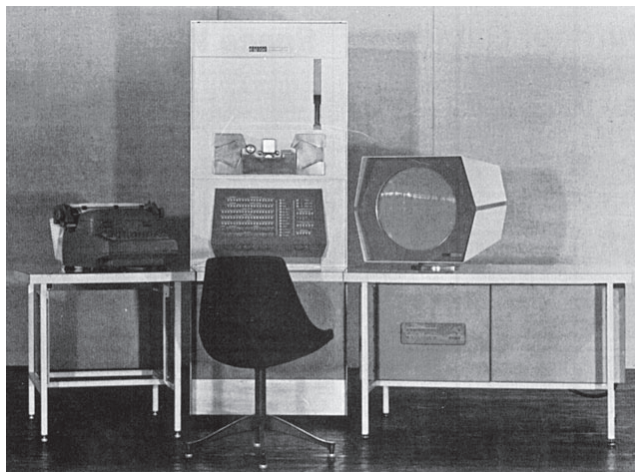
O primeiro game criado

É sempre importante relevar quem (e o que) foram os pioneiros de um fato histórico. Nem sempre a essência de quem criou é a mesma de quem o produz hoje. Uma coisa nós temos certeza: o videogame foi criado para divertir e simular. Conheçam o primeiro game criado no mundo.

Resumidamente, o primeiro videogame foi um PDP-1 rodando um jogo chamado SpaceWar! em 1962.



(Figura 2) Dois jogadores simultaneos jogando SpaceWar!
Fonte: en.wikipedia.org



(Figura 1) Programmed Data Processor-1 (PDP-1)
Fonte: en.wikipedia.org

O jogo era bem simples: uma navezinha voando que atira em outra navezinha. O game era em até 2 players, e cada uma dessas naves era um deles.

Space War foi criado em uma faculdade chamada MIT, e a parte mais divertida dessa história é que os alunos diziam estar treinando para compates espaciais reais, sendo que na verdade eles só queriam jogar. O Space War era um jogo deathmatch: quem matar mais, será o vencedor. (conseguiu entender porque era tão viciante?)



(Figura 3) O televisor em que onde rolava a diversão
Fonte: en.wikipedia.org

Ainda relevante dizer que ser um jogo viciante porque era bem feito: possuía gravidade e entre outras boas físicas aplicadas (e todo bom gamer sabe o quão difícil é sair da telinha com essas características dominadas).


Magnitude de sua importância

O videogame - em si e também em seus aspectos circundantes - é hoje um dos fenômenos tecnológicos de maior interdisciplinaridade e complexidade para se estudar.

Ciências e conhecimentos em capos diversos de áreas como filosofia, semiótica, psicologia, ciências da computação, antropologia, programação, ciências cognitivas, publicidade, crítica literária, animação, computação gráfica, narratologia, educação, engenharia elétrica, telecomunicações, artes, comunicação, design, marketing, entre inúmeras outras, possuem uma relação direta com as múltiplas integradas características do videogame

A importância do videogame enquanto fenômeno cultural também pode ser avaliada pela movimentação financeira de sua indústria, que é hoje a primeira na área de entretenimento - superior à do cinema, por exemplo - e uma das maiores de todas as outras indústrias. (Sérgio Nesteriuk, O Mapa do Jogo 2009)

Ainda no mundo inteiro, mesmo depois de 30 anos do primeiro game criado, ele é muito pouco explorado para quaisquer um das disciplinas citadas linhas acima. No Brasil, devido aos impostos, é ainda muito mais difícil de se obter games e consoles, já que todos eles são importados. Mesmo se a compra for online, a numeração de pessoas que fazem isso é mínima, pois o ato requer conhecimento e cultura de quem conhece/gosta e é preciso ter pelo menos uma máquina/console para realizar essa tarefa.



Os Games são ferramentas de entretenimento, mas que acima de tudo, criam universos dentro de suas telinhas. Durante a Fase 1 (Criação do Game, que será melhor detalhada no capítulo à seguir), os desenvolvedores podem criar o que eles quiserem! Significa que é possível criar jogos específicos para educar na área que se quiser educar: jogos de medicina para treinar médicos, jogos que envolvem contas e lógica para treinar matemática, jogos simulando realidades para treinar pilotos e entender sobre comportamento, jogos sobre biologia para ensinar todas as espécies de qualquer coisa que existem no planeta (e eu poderia passar o dia inteiro exemplificando).

Os games são capazes de tudo, e ensinam da melhor maneira possível: sem o jogador saber que está aprendendo.

Nem preciso relevar que Games possuem uma incrível capacidade de atingir um público que tem ainda mais chances em ter déficit de atenção: as crianças. Hora de revermos nosso sistema de ensino.

Como fazer um Game?

As 3 Fases de um jogo

As 3 fases do VideoGame são lineares, de modo que requer ter a fase 1 para proceder para a 2, e assim por diante.

Elas são o grande “carro-chefe” desse trabalho. Talvez um dos únicos trabalhos existentes que tenha ramificado o chamado Game e nomeado essas ramificações.

As ramificações são;

Fase 1) Fazer Games (criar, fazer, construir)

Fase 2) Jogar Games (experimentar)

Fase 3) Viver Games (last impression, feeling)

Todas essas fases pertencem ao VideoGame. A primeira descreve como fazem games, a segunda é a fase do experimentar o game pronto, o ato de jogar; a terceira são os ensinamentos, as sensações, os vestígios que o jogo deixou no psíquico

Fase 1-) Fazer Games

É a fase onde cria-se, constrói o game.

Necessita de, pelo menos 3 profissionais específicos de diferentes áreas: ilustrador (quem desenha o jogo, 2D, 3D, entre outros), game designer (roteirista) e programador (quem vai escrever a linguagem em um programa de compilação ou IDE*); cujos produtos seguem uma mesma linha de trabalho para, posteriormente, gerar o trabalho final (o game, no caso).

*Integrated Development Environment

Tendo a mão-de-obra mínima para prosseguir, é necessário ter o tema ou ideia do que fazer. Isso requer um pequeno ou enorme embasamento teórico, em uma pesquisa sobre o que o jogo será, e para o que fazer: se será simulador, didático, for fun, etc.

Músicos e outros detalhistas de acabamento são também peças-chaves para tornar o game único. Eles fazem o complemento final. Há quem reconheçam os games apenas pelos efeitos sonoros e OST (Original SoundTrack), ao invés de reconhecer pelos gráficos e jogabilidade.

Assim como tudo o que é criado possui um público-alvo, os games não são muito diferentes - embora nem mesmo o rating seja capaz de segurar as crianças de explorarem o que esse jogo proibido para a sua idade possa oferecer. O Rating em games é uma classificação, é aquele que indica a partir de qual idade o jogo é apropriado para ser jogado. Provavelmente, em países onde as leis são mais rígidas para a compra de determinadas coisas para certas idades, sejam proibidos vender games de rating maior que a idade do comprador.



(Figura 4) as bandeiras de classificação presentes nas capas dos games
Fonte: google.com - images



Games possuem diferentes temáticas e objetivos. Pensar em temas para games é criar o universo que você quiser. O limite é a criatividade (ou, às vezes, a capacidade total das máquinas que o farão). Os objetivos de se fazer um game variam tanto de querer ganhar dinheiro quanto querer educar.

Costumam ter universos cabíveis as leis físicas do nosso mundo, e podem também romper essas barreiras e criar universos inexistentes. A maioria costuma pegar referências de objetos e seres existentes, como por exemplo Pokémon, apesar de ter monstros bizarros e de inúmeros elementos, todos eles possuem semelhança no aspecto físico e no próprio nome com animais ou objetos existentes no universo. Sonic também é outro exemplo, onde o mundo dele é inexistente, mas possui força gravitacional, o personagem pode se machucar, ele necessita de oxigênio para respirar, e etc.

Os jogos que possuem grandes roteiros costumam ser mais trabalhados e emprestam muitas - senão todas - as características reais. Games com cenários e realidades fictícias tendem a se encaixar no gênero de Ficção, embora aquilo que esteja se passando lá não deixe de ser uma realidade.

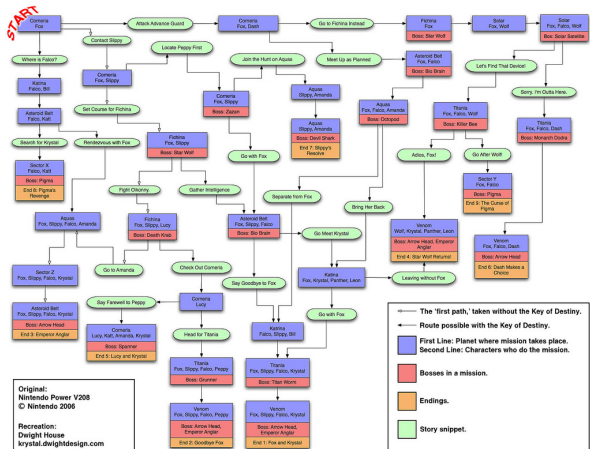
Tecnicamente, o profissional primordial para o game seria o game designer (roteirista). O roteiro de um game é quem define o jogo todo: cenários, personagens, quantidade de itens, quantidade de vários outros elementos, realidade (ficção ou real), contexto social, tempo, enredo limitado ou ilimitado, capacidade de explorar mais ou menos, ou como diria Sérgio Nesteriuk (em O Mapa do Jogo, 2009) “esta deve ser constituída por um texto aberto à interatividade do jogador; um texto elástico, horizontal e atomizado, capaz de explorar a liberdade interativa do jogador e aceitar as imutabilidades geradas pelas tecnologias do videogame e seus novos espaços criativos; etc.”

Em outras palavras, um enredo que proporciona muita liberdade torna o player co-autor do chamado work in progress (Sérgio Nesteriuk, Mapa do Jogo, 2009) que se elabora diferentemente a cada jogar. Isso explica teoricamente o porquê dos jogos terem vários finais, como Star Fox Command DS (Nintendo, 2006).



(Figura 5) capa do game Star Fox Command para Nintendo DS
 Fonte: google.com - images

Acredite, este possui até 9 finais diferentes, dependendo do desenvolver do player durante o game. Esta imagem abaixo, retirada da internet, explica detalhadamente o que deve ser feito para conseguir chegar em cada final diferente.



(Figura 6) diagrama mostrando como chegar em cada final de Star Fox Command DS.

Fonte: google.com - images

Por fim, a interdisciplinaridade é necessária para fazer e pesquisar um game, pois ele inevitavelmente consegue abordar todos esses universos paralelos. Para mais detalhes sobre a quantidade, consulte capítulo 1, tópico Magnitude da importância dos games, página 20.

Mas para que as pessoas fazem j o g o s ?

Será que eles pensam só no lucro que um jogo traz para a empresa que o fez, ou teriam os developers a intenção de instalar alguma nova ideia para a humanidade, usando os jogos? O que mais pretende-se criando jogos, além de ganhar dinheiro ou diversão?

Dependendo do desenvolvedor, temos resposta para todos os tipos. Temos os que produzem jogos gratuitos, como também os que produzem jogos apenas pelo salário alto que recebem e sequer apreciam jogos, e tem o meio-termo, que mistura o gostar de fazer com o gostar do salário.

Certas pessoas fazem jogos porque gostam de jogos. E querem influenciar pessoas a fazerem jogos que eles queiram comprar. Ninguém menos do que o criador do Mario, Shigeru Miyamoto enquadra-se perfeitamente neste como exemplo.

(Figura 6) Miyamoto-sama criou Mario e outros grandes títulos da Nintendo.

Fonte: google.com - imagens



Fase 2-) Jogar Games

É onde você experimenta, joga, brinca com o game. Uma vez mergulhado 100% nessa TAZ* totalmente maluca e fora do normal, o player passa a ter um outro proveito do jogo.

*TAZ = Zona Autônoma Temporária, de Hakin Bey (1985)

É entrar em contato com novas ideias, implementando o repertório próprio do jogador. Mesmo sendo utilizado como uma forma de passar o tempo, ele consegue infiltrar dados na mente humana facilmente, pelo simples fato de ser um lazer, e não um dever.

O conceito de TAZ* aplica-se totalmente aos Games, pois ele não deixa de ser uma zona de conforto reservada onde deve-se cultivar uma outra coisa que a vida cotidiana não pode proporcionar.

Tem também capacidade de ensinar o player várias coisas sobre o mundo, dentre elas: atitudes comportamentais humanas diante de diversas situações, comportamento de animais e modos como se locomovem, física aplicada (força, inércia, força gravitacional), como eram as pessoas e a arquitetura do contexto social em que pode ser usado como tema do jogo (Era Medieval, por exemplo), entre muitas outras coisas.

Para entendermos melhor esse quesito sobre

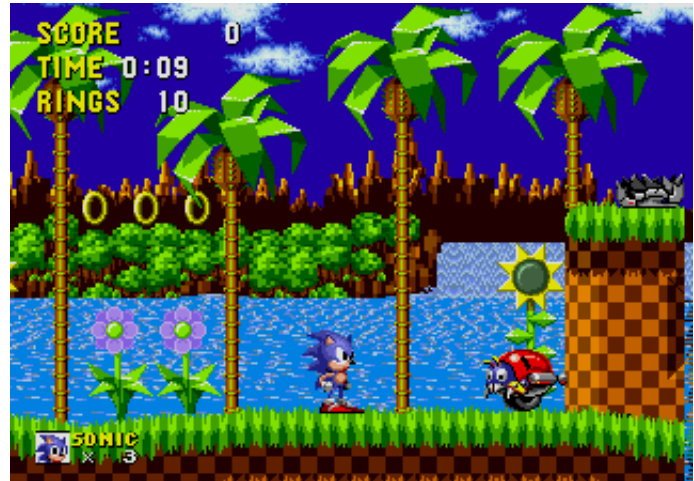
Física, aqui deixo um exemplo de física aplicada:



(Figura 7) Capa de Sonic The Hedgehog para Sega Genesis (1991).
Fonte: en.wikipedia.org

Apesar da década de 90 não possuir a mesma tecnologia de hoje em dia (2011), desde aquela época Sonic consegue ter uma inércia que muitos jogos atuais pecam por não ter. Quando está correndo e deve-se parar o personagem, ou quando está correndo e pula com ele, o personagem é levemente jogado contra a força que foi mandada parar (inércia) A precisão aplicada neste simples jogo de 1991 é extremamente clara.

Podemos usar o próprio Sonic como exemplo de física mal aplicada. Como dito acima, Sonic 1 ao 3 conseguiram fazer ótimas simulações da realidade em plena década de 90, ao passo em que Sonic 4, lançado em 2010 para download digital, possui lindos gráficos e perfeita recomposição dos velhos cenários, mas peca pela ausência da inércia.



(Figura 8) Green Hill, mundo 1 de Sonic The Hedgehog (1991)
Fonte: google.com - images



(Figura 9) Sonic 4 fail?
Fonte: google.com - images

Exemplo 2: Jogos de luta, como Killer Instinct Gold (Arcade e Nintendo 64, 1996).



(Figura 10) Capa da caixa do game Killer instinct Gold (Nintendo, 1996)
Fonte: www.gamesdbase.com



(Figura 11) Cenário de batalha com 2 players simultâneos em Killer Instinct Gold.
Fonte: google.com - images

É possível medir forças para ferir o adversário. Um soco leve não faz efeito para matar um monstro, mas um soco forte consegue ser mais fatal.

O jogar requer esforço físico e mental. Há games que exigem bons minutos de persistência, pressionando os mesmos botões na maior velocidade possível que o jogador for capaz de fazer.

Também, porque, como trata-se de uma TAZ, a mente é teletransportada para a telinha, mas o corpo mantém vivo no “mundo real”.

O resultado costuma ser o organismo cansado/fadigado devido aos manuseios e posicionamento do corpo (sentado, deitado, em pé).

O teletransporte da mente resulta na nossa etapa final, a terceira.

O grandes memorizáveis itens dos jogos costumam ser: personagens, cores, músicas, efeitos sonoros, e jogabilidade. Jogadores com destreza tendem a pegar o jeito de jogar com mais praticidade do que os não acostumados, e quanto mais bem feito for e os comandos serem mais rapidamente correspondidos, melhor. A vontade de repetir pode ser maior, e as vezes em que se vence também são maiores.

Desde o Super Nintendo (1991), o manual do jogo pede para fazer uma pausa de 15 em 15 minutos para não criar alucinações e fadigas musculares, de postura etc. Hoje ele é reforçado durante o jogo no Nintendo 3DS, já que o efeito 3D precisa de muito mais esforço visual do que os jogos sem esse efeito. Mas ninguém respeita esse limite. Provavelmente o jogar não fosse o mesmo passando 15 minutos ou horas jogando.

(Figura 12) Um Super Nintendo americano.
Fonte: en.wikipedia.org



Fase 3-) Viver Games

A grosso modo, é a fase do Last Impression. A fase do feeling, a fase daquilo que ficou após ter jogado o game (Fase 2).

Chamo de Viver Games pois é a consequência da experiência do jogar.

Dada a Fase 1 (Fazer Games), onde os games são criados com base em um roteiro e tema, o player tende a absorver totalmente ou parcialmente o conteúdo, dependendo da profundidade do mergulho (no livro Mapa do Jogo, chamado de imersão) que se faz nessa TAZ.

Ao invés de criar uma barreira contra a realidade em um espaço para x pessoas, o game teletransporta a mente, e o intervalo desse tempo dura o tanto que o corpo conseguir aguentar, ou precisar se ausentar por n motivos da vida real.

Hoje em dia, games tem tentado unir corpo x mente para o teletransporte dessas tarefas, exemplifico em Kinect (Microsoft, 2010), Wii Fit (Nintendo, 2007) e derivados.

(Figura 13) Os players do Kinect.



Obviamente, o intervalo de tempos entre corpo x mente são extremamente diferente. Na mente, somos capazes de criar n universos, n realidades, n objetos e momentos. Ao passo em que, para fazer tudo isso com o corpo, é praticamente impossível.

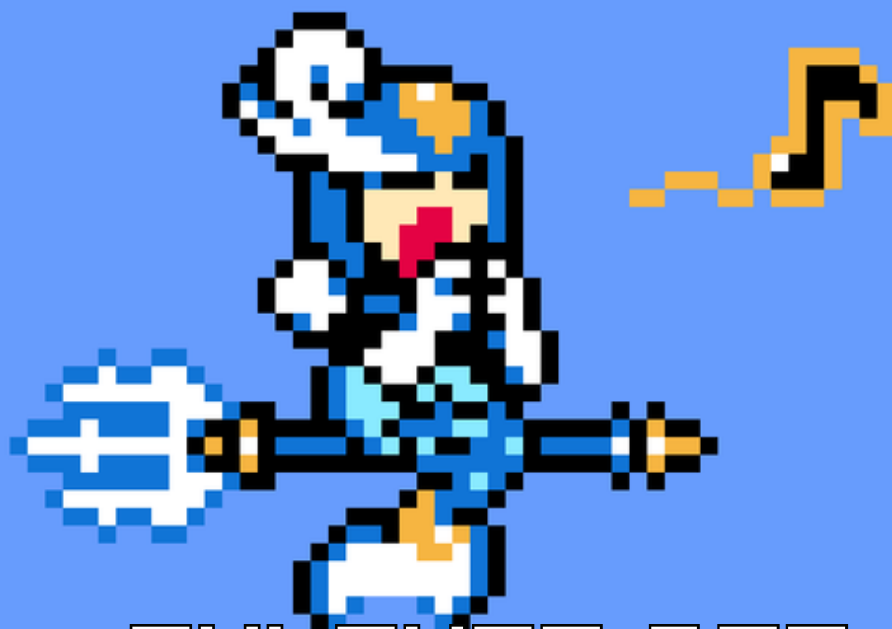
A fase 2 pode ser facilmente confundida com a 3. Mas, convenhamos, nem sempre o primeiro contato com um game nos faz imergir 100% a ponto de entender todo o conceito que o jogo quer trazer. Assim, entendendo a diferença entre o “estou jogando” (fase 2) do “ quero jogar” (fase 3) fica mais simples entender o que é a fase 3. Ela é a ludicidade do jogo, enquanto não jogado. Ela impregna, gruda, e deixa na memória seu cheiro, suas cores, suas músicas. Você pode sonhar que está dentro daquele universo, apenas tendo experimentado-o durante o jogo. Essa é a fase 3, isso é viver um game, ou melhor, viver em games.

Vivenciar a aura de um jogo faz com que o gamer não apenas vivencie o cenário e as quests, mas sinta-se dentro do jogo. Tão dentro a ponto de imaginar cada cena como se fosse uma tarefa super árdua e difícil.

(Figura 14) Imergido em um game, o player imagina-se no lugar do protagonista.







CULTURA DOS GAMES

Como Games ensinam

Esse capítulo pertence às Fases 1 e 2 do Game. O trecho abaixo de Adriana Kei Ohashi Sato, extraído do livro Mapa do Jogo (2009), resume a cultura dos games unindo keywords indispensáveis do nosso assunto:

O jogo provém do imaginário coletivo de uma sociedade e estiliza a vida cotidiana em muitos aspectos. Desse modo, podemos considerar que ele é intrínseco à sociedade e à sua cultura. Esta estilização pode ocorrer por meio da representação de uma situação ou de ações de um indivíduo encontradas em seu dia-a-dia, relacionadas aos fatos, pensamentos, relacionamentos e a todo o contexto sociocultural. (...) O jogo, na cultura humana, está ligado à busca da diversão, do lazer e do desligamento das tarefas e responsabilidades do mundo cotidiano, é um objeto lúdico que leva o indivíduo à imersão.

A Cultura dos Games é o que os tornam tão importantes. Eles são capazes de trazer toda a realidade desejada pelo desenvolvedor do game.

Como Games ensinam

O indivíduo, dentro dos limites do jogo determinados pelas regras, busca superar desafios, interagindo com os elementos do jogo. A satisfação obtida a cada aprendizado e a superação de um desafio leva à diversão e ao prazer, antes de que qualquer outro fator, e determina o aspecto lúdico do jogo (Mapa do jogo, 2009)

Há jogos que são criados com o intuito de educar e outros com o intuito de divertir.

Os games possuem a incrível facilidade de experimentação sem a necessidade do contato físico. Quantas mães não advertem seus filhos sobre o mundo ser extremamente perigoso? E quem disse que é preciso usar drogas ou manusear armas contra as pessoas para entender a profundidade dessas coisas? Através da simulação com os games, podemos experimentar de todos esses universos, apenas estimulando sentidos, mas não necessariamente tocando-os.

Isso cria, dá a noção, das coisas negativas e positivas existentes. Não é preciso se jogar de um penhasco para saber se você poderá morrer, basta atirar seu personagem para experimentar isso.

Como Gomes ensinou

Podemos exemplificar The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, 1998). Apesar dos animais serem seres vivos e divindades de Deus, ainda é possível maltratá-los com a afiada espada de Link (mais precisamente, as galinhas do jogo). Explorando o cenário e seus elementos, verás que uma atitude negativa (bater consecutivamente em uma galinha), faz com que ela se revolte e vá contra o protagonista, nada menos do que um processo de ação e reação negativista.



(Figura 16) Um monte de Cuccos atacando os Links.
Fonte: deviantart.com



(Figura 15) Cena em Ocarina of Time, Link (protagonista) segurando uma galinha. No game, elas são chamadas de Cuccos.
Fonte: google.com - images

Como Games ensinam

Além do mais, games ensinam sobre a natureza. Há animais que vivem em habitats exclusivos, talvez nunca iremos explorar lugares desse tipo. E os games podem nos trazer essas criaturas e ver como elas reagem, se locomovem, se alimentam, sem a necessidade de locomoção ou financeira para tal.

Exemplifico Pokémon neste aspecto (dito na Fase 1 do Game). Ele mistura formas de animais, objetos e infinitas coisas existentes no planeta e no universo, mesclando consigo palavras de diferentes linguagens para criar seus nomes.



pokémon

Lovdisc

370 3a gen. water type

Em outras línguas

Language	Name	Name Origin
German	Liebiskus	
French	Lovdisc	
Korean	사랑동이 <i>Sarangdongi</i>	
Chinese (Taiwan)	愛心魚 <i>Ài Xīn Yú</i>	Literally "Love fish".

(Figura 17) Pokémon Lovdisc mescla forma com nome.
Fonte: bulbapedia

Como Games ensinam

Os famosos Simuladores são um bom exemplo de jogos educativos. Esses exemplos conseguiram mesclar o divertir com o ensinar: Flight simulator (simulador de vôo, Microsoft 1981), The Sims (simulador de pessoas, Maxis 2000), Sim City (simulador de cidade, Maxis 1989), etc.

(Figura 18) Cena do jogo Flight Simulator X.
Fonte: google.com - images



Os games ensinam na maneira como as realidades acontecem nele. Temos jogos com várias temáticas, tanto realistas quanto fictícias. Embora tenham jogos que mesclam as duas categorias, eles também conseguem misturar o irreal (exemplo: concha espinhuda do mal) com o real (para locomoção, ela nada como uma concha normal/real do mar).

No exemplo ao lado, Shell Blade é um inimigo pertencente ao game The Legend Of Zelda: Ocarina of Time. Ela pertence à um templo chamado Water Temple, e todos os personagens presentes nesse templo aquático possuem ligações com a vida aquática do planeta.



Figura 19: Mesclando ficção com realidade.
Fonte: Gabrielly Del Carlo



Figura 20: Demonstração de como uma concha real se locomove.
Fonte: Gabrielly Del Carlo

Games da década de 80 a 90

Gamers da década de 80~90 relatam uma cultura invisível perante os olhos da nova geração de consoles. Sites de vários gamers e geeks apoiam que a melhor época dos videogames foi a que eles viveram, pelo simples motivo dos tópicos apresentados na seguinte imagem:



(Figura 21) Consoles de 8 a 32 bits proporcionando muito mais além da diversão
Fonte: garotasgeeks.com

Memorização, cooperação, negociação, persistência e eletrônica. Games conseguem ensinar tanto quanto o simples jogar, basta uma pessoa ter curiosidade para realizar todas essas tarefas. Ou, no caso da década de 90 abaixo, era preciso aprender a lidar com as situações para conseguir realizar a tarefa do jogar. Como essas pessoas dos anos 80~90 não tiveram muita opção a não ser aceitar os videogames dessa maneira, hoje a diferença é extremamente notável ao comparar com um Playstation 3, onde apenas um cabo HDMI e uma tomada são capazes de instalar o videogame completamente. Dizem que a grande diferença das gerações X e Y contra a Z.

Podemos dizer que as 5 condições da figura 21 são o que diferenciam completamente os games dessa geração comparando aos de hoje em dia. Como não era possível consultar youtube ou outros sites de detonado, era preciso vencer no suor. Essa persistência é um código de ética que aprende-se para a vida, além dos outros fatores presentes na imagem (jogar simultaneamente e cooperativamente, aprender a ligar o videogame conectando cabos e entendendo de voltagem para não queimar o console, memorizar caminhos para a vez em que for ligar o console novamente para jogar).

Games da década de 80 a 90

Esses músicos desconhecidos pela mídia geralmente preferem iniciar carreira ou simplesmente compartilhar através da internet, por ser uma ferramenta que atinge pessoas em massa e por ser viável. O Youtube tem sido uma boa ferramenta para esse tipo de postagem, até pelo fato de poder trocar contato com quem visite seu site.

(Figura 22) O usuário CSGuitar89 e sua página gratuita no Youtube.
Fonte: youtube.com



Didatismo e Games

Inquestionável é a enorme demanda de gamers brasileiros que foram capazes de aprender inglês apenas jogando videogame. Como a maioria dos jogos eram em inglês ou japonês (entre outras poucas línguas), não tinha-se muita opção a não ser entender o idioma caso quisesse entender a história escrita abordada ali.



(Figura 23) Zelda Ocarina of Time é um bom exemplo de game que possui bastante texto. Fonte: google.com - images

Atualmente, games estão disponibilizando a alteração de idioma e dublagens dos mesmos. Embora seja uma questão de tempo, ainda são uma minoria. Todo game que tiver essa opção pode ser alterado mexendo nas Configurações/Settings do jogo, e mais uma vez exemplifico The Sims onde mostra n variedades de alternância para a linguagem.

Uol, o sistema e Golmex

Outra importante fonte contribuindo para esse assunto foi extraído do texto de Guilherme Solari do site Uol, titulado “Além do jogo: Videogames e educação sem chateação: isso existe?”

Talvez o principal mérito educativo dos videogames não seja para decorar informações, mas estimular a criatividade para a resolução de problemas. O criador de “Sim City”, Will Wright é um desenvolvedor que seguidamente enfatiza como os videogames podem trazer uma revolução educativa conforme se difundem. Como ele disse à revista Game Studies: “O sistema educacional tradicional tem uma abordagem reducionista, aristotélica, não é feito para a experimentação em sistemas complexos e ou navegar através de um problema. E é isso que os videogames ensinam. Cada vez mais os professores vão usar os videogames para engajar as crianças

Questionável é entender porquê ninguém que não é do ramo de entretenimento jamais parou para pensar que os games fariam tanta diferença para a educação hoje e no futuro. Will Wright previu que os games seriam capazes dessa revolução educacional, e mesmo nos países desenvolvidos ela tem um progresso lento de realização. O autor do texto citado acima da Uol ainda reforça que a maior importância deste seja devido a iniciativa de poucas pessoas querendo aplicá-lo, ao invés de revolucionar essa pedagogia radicalmente.



(Figura 24) Will Wright, criador de Sim City
Fonte: uol.com.br

Outro exemplo de professor que usufrui dessa metodologia é o norte-americano Joel Levin. Ensinando alunos de primeira a segunda série, seu material didático é nada menos que um jogo chamado Minecraft. A lição é bem simples: os alunos recebem objetivos no começo de cada aula, constroem monumentos em grupo, exploram o território em busca de tesouros e até precisam aprender sobre limites quando um aluno mais endiabrado esolve destruir as criações dos colegas.




(Figura 25) Print Screen durante o jogo Minecraft.
Fonte: uol.com.br

Este professor também já usou Google Maps em suas aulas de geografia, e é possível conhecer seu trabalho em seu website <http://minecraftteacher.net/> Reforçando, games estimulam a criatividade e à resolução de problemas. A Uol ainda reforça que a maior importância deste seja devido a iniciativa de poucas pessoas querendo aplicá-lo, ao invés de revolucionar essa pedagogia radicalmente.





CLASSIFICANDO GAMES E GAMERS



Esse tópico pertence às Fases 2 e 3 do Game. Agora que estudamos o universo dos Games, partiremos para entender quem faz parte dele. Os games possuem um universo paralelo onde é preciso apenas de algum investimento financeiro para ter acesso a eles. Gamers, ou em português chamados Jogadores, possuem suas personalidades e preferências. Suas atitudes refletem diretamente no modo de jogar, e até mesmo a criação pode influenciar a esse comportamento se alimentar de jogos violentos, onde explicaremos porque assassinos saem na mídia justificando que os games o influenciaram.

os tipos de gamers

Personalidade é a palavra chave deste tópico. Ela é o que define Comportamento. E gamers comportam-se de acordo com suas tendências preferidas.

Gamers são influenciados pelos games, mas antes disso eles escolhem o caminho que preferiram trilhar.

O princípio básico de um jogo é simplesmente brincar. E, assim como toda brincadeira, há quem leve a sério, e quem apenas esteja ali a fim de passar o tempo.

Baseando-se nesse conceito, foi definido 2 tipos de gamers:

- gamers que gostam de brincar, os Lúdicos
- e gamers que gostam de competir, os Competidores

Os tipos de jogadores podem ser extraídos do mesmo tipo de jogar. Sempre há os que preferem apenas jogar, entreter, puramente por lazer. E também, os gamers que jogam para competir, de preferência com outros jogadores que tem skills (habilidades) semelhantes ou superiores.

Pensei em um meio termo de jogador, um jogador “neutro”. Mas jogador que não faz questão em jogar não é gamer, é apenas alguém que está tendo o seu primeiro contato com um game, ou tentando entender o que seria um videogame. Então, ele foi excluído da categoria.

os Ludicos

Podemos associar alguns casos à ingenuidade. São gamers que buscam a cooperação, a jogabilidade amigável.

É tendencioso exemplificar por jogos, mas resumidamente seriam os games do Mario (Mario Party, Mario Tennis etc, todos da Nintendo). A maioria de seus jogos são de natureza agradável e alguns necessitam de cooperação de outro player, ou do CPU, para progresso em jogo.

É o tipo de gamer que encaixa em todas as idades. Ele prioriza a diversão acima de tudo.

Costumam necessitar de mais um player para trocar contato, ideias, piadas e informações sobre o jogo, e tudo isso soma para que fique ainda mais divertido.

Absorvem com mais facilidade conteúdos abordados nos jogos (Fase 1). Sua imersão pode ser tão grandiosa quando a do segundo tipo de player.

Não necessitam dos gráficos mais impressionantes do mundo para aproveitar um game. Para eles, vale mais a essência do game do que a estética.

O próximo tipo de gamer já é totalmente oposto a este tipo, para facilitar o entendimento.



Figura 26: Mario Party 2 game play (Nintendo 64). 4 players simultâneos. Nesta figura, 3 players devem se unir para vencer o 1.
Fonte: google.com - images

os competidores

São gamers que tem um apelo mais agressivo. Seu modo de competir está diretamente ligado à sua diversão, pois o intuito do game é divertir, logo sempre se encaixa o que pretende com um jogo para estimular seu prazer.

Gostam de aperfeiçoar suas habilidades para, posteriormente, aplicá-las a torneios e competições, onde encontram outros competidores ao mesmo nível, senão superior (pelo menos é o que esperam).

Esse tipo de player prefere uma jogabilidade mais flexível e gráficos que acompanhem o ritmo da tecnologia. Ou seja, gostam dos que possuem melhores processadores e as mais potentes placas de vídeo.



(Figura 27) Halo 3 (Microsoft, 2007, para X-Box 360) exemplo de tecnologia e realidade.
Fonte: google.com - images

os comentários

Este possui diferentes classificações para idade, mas como dito na Fase 1, nem o Rating consegue segurar uma criança de tentar mostrar que é adulta, ou simplesmente que alguém mais novo experimente o jogo indicado para uma idade mais avançada.

Embora possam parecer calados em muitas partes do tempo, eles tem uma tendência maior a serem estimulados negativamente do que os gamers que preferem apenas brincar.

O que chamo de estímulo negativo é baseado no contexto de um serial killer. Vamos abrangendo mais ainda: O que leva um apessoa a praticar atos tão extremos como assassinatos em série? A questão é biológica, social ou psicológica? Traumas infantis podem ter consequencias tão horrendas? Quanto precisam pai e mãe errar para criar um monstro?

Essas questões foram tiradas do livro *Serial Killer: Louco ou Cruel?* de Ilana Casoy (2008)

Ainda com embasamento no mesmo livro:

A teoria freudiana acredita que a agressão nasce dos conflitos internos do indivíduo. Primeiro obstáculo na definição de um serial killer é que alguns pessoas precisam ser mortas para que ele possa ser definido assim. O motivo do crime, ou mais exatamente a falta dele, é muito importante para a definição de um assassino como serial. As vítimas parecem ser escolhidas ao acaso e mortas sem nenhuma razão aparente. Raras são as vezes em que o serial killer conhece sua vitima.

A questão é que todas as pessoas já nascem com uma pré-disposição à psicopatia (por questões biológicas, do cérebro e do corpo).

Durante o seu crescimento, essa tendência pode ser atenuada ou agravada, de acordo com o ambiente em que ele vive, experiências que teve, núcleo familiar, condição social e outros n fatores.

O que determina a ocorrência fática da psicopatia é a tendência biológica somada à condições emocionais e psicológicas negativas, como por exemplo: crianças que presenciam violência, sofrem abusos e demais situações ligadas ao gênero, tem maior probabilidade de tornarem-se delinquentes.

Isso explica porque assassinos justificam suas atitudes através dos games.

os competidores e os serial killer

Matar pessoas nos jogos é algo legal, mas isso nos torna um serial killer?

Tudo ocorre em um plano inexistente perante a realidade. Então, tecnicamente, simular mortes e assassinatos neste plano não o torna um serial killer pois não há presenciamento de sangue real e outros tipos de tortura.

Mas, se analisar pelo lado do game, e de acordo com o contexto de que serial killer é aquele quem mata em massa, e isso provavelmente o dê algum prazer, sim.



(Figura 28) Muito sangue em Left 4 Dead
(Turtle Rock Studios, 2008)
Fonte: en.wikipedia.org

O outro meio de tornar este Serial Killer real é quando uma pessoa que contém as características de um serial encontra nos games, ou filmes, uma maneira de extravazar sua loucura.

Com isso, conseguimos quebrar os argumentos sobre jogos e filmes influenciarem à essa violência.

Games e filmes podem tanto aliviar essas tendências quando agravá-las. Mas, reforço, varia do coeficiente de violência que uma pessoa (delimitado a uma disposição pré biológica + experiências da vida).

Esse impulso faz com que o ser confunda o que seja realidade de ficção, trazendo sua realidade psíquica para o plano real, cometendo crimes.

os tipos de Games

VideoGames sempre subentende-se que sejam consoles ou games. Nesse caso, como já estudamos os games, estudaremos os tipos de games, ou mais precisamente, tipos de consoles. Retirados do livro Mapa do Jogo (Santaella, 2009), temos, a seguir, 3 ramificações:

- games para Arcade
- games para PC
- games para Console

Pocket Games (jogos como Tamagochi) devem não ter sua categoria nesse livro por serem jogos de interface e desenvolvimento simples. O esquema deles familiarmente continua como de arcade: uma telinha com seu próprio hardware, mas não tem o formato de um (caixa grande de 2 metros e bem mais cara).

Os bons gamers, com seus vastos repertórios, não de achar essas categorias instigantes, mas deixo aqui meu critério sobre os pocket games.

São jogos que sempre existiram e crescem de uma maneira muito peculiar, em menor escala, mas nunca deixando de existir.

Diferença entre jogos (especificamente, PC x Arcade)

Arcades são os games feitos para grandes máquinas que não tem destinos caseiros.

Muitos jogos de Super Nintendo e Genesis (2 consoles caseiros) eram transferidos para máquinas de arcade e expostas em estabelecimentos comerciais ou praças de lazer. (shoppings, etc).

Hoje em dia ainda temos esses mesmos arcadões antigos e até mesmo com jogos atuais, tipo Metal Slug 9.



(Figura 29) Arcade de um game dos Simpsons em um estabelecimento.
Fonte: google.com - images



(Figura 30)
Metalslug
gameplay
Fonte:
google.com -
images

Mas, obviamente, os arcades tem diferenças dos consoles. Embora os jogos sejam os mesmos, a diferença é o player deve pagar para receber mais vidas, literalmente.

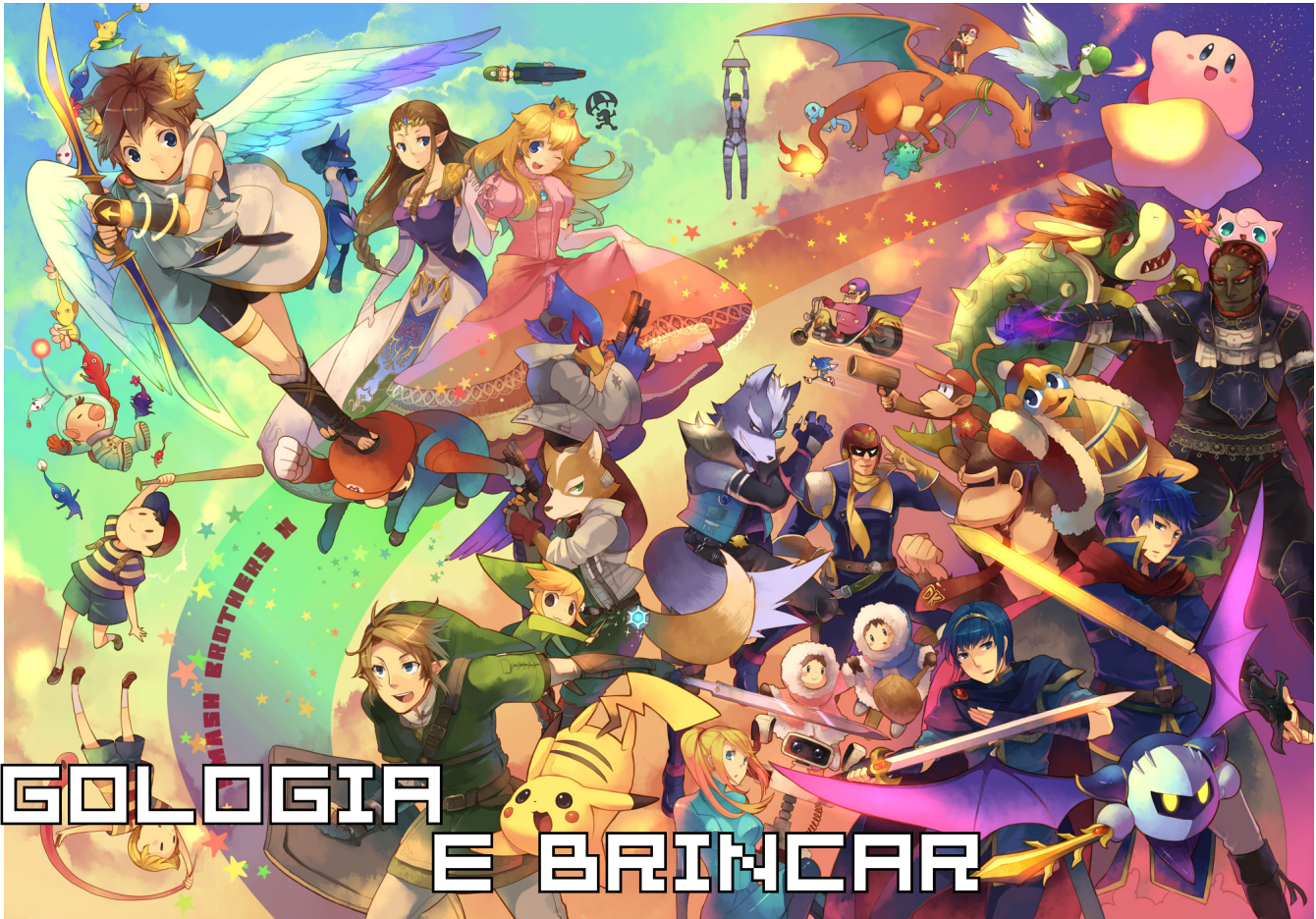
Hoje, os arcades são controlados tanto por tempo (pague para receber mais 5 minutos, como em Guitar Hero) ou por vidas (perdeu suas 3 jogando Jurassic Park? 2 realsinhos podem fazer você ver como a fase termina) e assim por diante.

nosso game, significa que os jogos para arcade devem ser feitos de outra maneira para não resultar em danos mentais e ou prejudiciais para os jogadores.

Afinal, games são feitos para lazer, mas como vimos em Os Competidores, há quem possa enlouquecer e bancar o serial killer, como também há quem possa sair dali tão mais motivado e feliz. Com esses exemplos, ficou mais simples entender os 2 tipos de gamers.

Apenas relevando que hoje em dia há pessoas que também gostam de investir em consoles para seus estabelecimentos, atraindo e gerando entretenimento para algum público em especial (geralmente para distrair crianças),





LUGGLOGIA E BRINCAR

“O fator lúdico, originalmente do latim ludus, refere-se primordialmente a busca da diversão e do prazer no jogar e ou brincar do ser humano.” HUIZINZA 2004

Esta bela frase foi capaz de reunir ambas palavras-chaves que abrangem e classificam o nosso chamado Game.

Como dito, o lúdico se é buscado para gerar prazer, e o game é jogado para gerar prazer. Assim como, também, o brinquedo é procurado para gerar prazer. O game consegue ter o lúdico e o brinquedo em uma só coisa, que é desencadeado através do ato de jogar (Fase 2), e depois fica perambulando pela memória, trazendo nostalgia e alucinações (Fase 3).

Aqui, falaremos sobre os Games em seu aspecto lúdico e como um brinquedo.

O Game como um brinquedo

Pimenta disse em seu livro *O Brinquedo* (1997) que vários materiais de independentes tipos podem transformar-se em inúmeras coisas com a criatividade da criança.

Exemplos que ele dá em seu texto (pg 11):

Uma grande pedra pode se transformar numa nave espacial, uma folhagem pode ser uma perigosa floresta ou uma cidade poluída com raios cósmicos, uma pequena caixa de fósforos pode ser um automóvel ou um rei. (...)



(Figura 31) Pokémon Rumble (Nintendo 2009), onde os Pokémon são meros brinquedos que ganham vida através de um elemento.
Fonte: pokebeach.com

Figura 32: Ainda Pokémon Rumble, mostrando o tal “elemento” citado na figura 31.
Fonte: pokebeach.com



No game, o player não precisa criar um universo, ele já é dado. Ele passa pelas Fase 1 para ser feito, e pela Fase 2 para ser experimentado, para que o player faça desse game, o seu brinquedo nas Fases 2 e 3.

Dentro desse contexto, o universo é dado, mas há games que possibilitam você:

- alterar as regras do espaço e ter livre arbítrio para fazer o que quiser (exemplos: GTA, Spore)
- iniciar o game e brincar pelo campo sem precisar realizar alguma tarefa, geralmente necessita terminado o jogo (exemplos: Zelda Ocarina of Time, Super Mario 64)
- criar seu espaço dentro de um espaço dado. (exemplo: The Sims)
- seguir missões dentro de um espaço em um determinado contexto social (Metal Gear Solid, GoldenEye 007)

Criado seus universos dentro desses universos, o jogador começa a explorar os cenários de outras formas, imaginando seus personagens, itens e inimigos de outra forma que é inexistente no game.

O Brincar nos Games tem uma ligação fiel a questão do Tempo nos Games.

Não há começo, meio ou fim. Não há tempo. O acto de brincar também não corresponde a qualquer ordem pre-estabelecida. (PIMENTA, O Brinquedo, 1997).

A Ludicidade dos Games

Esse tópico está relacionado a Fase 3 dos games. Games são um exemplo extremamente explícito sobre ludologia. A seguir, Adriana Kei Ohashi Sato foi feliz em explicar o porquê da Ludologia ser tão importante no universo Gamer:

Ao jogar, o homem não busca reproduzir ou repetir sua própria histrealidade vivida no dia-a-dia; ele busca por algo inusitado, uma nova experiencia para sua diversao. Porém, mesmo em um mundo de ficção como o do videogame, 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 para o jogador, tornando-se desinteressante. (Mapa do Jogo, 2009)

O lúdico funciona quando há um transporte do mundo real para um outro mundo fictício. Adriana Sato chama isso de imersão:

Podemos considerar que a imersão é a propriedade que, a partir da interação que o ambiente virtual propõe, faz com que o sujeito (interator) se integre a esse ambiente. Ou seja, o interator passa a participar efetivamente deste ambiente. Esta participação difere de interator para interator, pois cada um fará sua própria exploração e interpretação do ambiente. Daí o fato de que peculiar o modo de como o interator imerge. Ao imergir, ele entra em um mundo virtual cujas possibilidades são infinitas, distintas do mundo real (ordinário). No ambiente virtual, as restrições são diferentes do cotidiano, pois de trata do mundo imaginario. imaginado.

Por exemplo, no mundo cotidiano sabemos ser impossível o homem voar sem recursos tecnologicos, mas isso é uma ação perfeitamente possível no mundo virtual. O sistema de exploração desses ambientes digitais podem permitir ações que contrariem a física do mundo cotidiano, dentre outras leis e regras da ciência.

A imersao está intimamente ligada a fantasia, a fuga da realidade para um mundo virtual (uma reslidade virtual), podendo parecer até mais real que a própria realidade do mundo cotidiano.

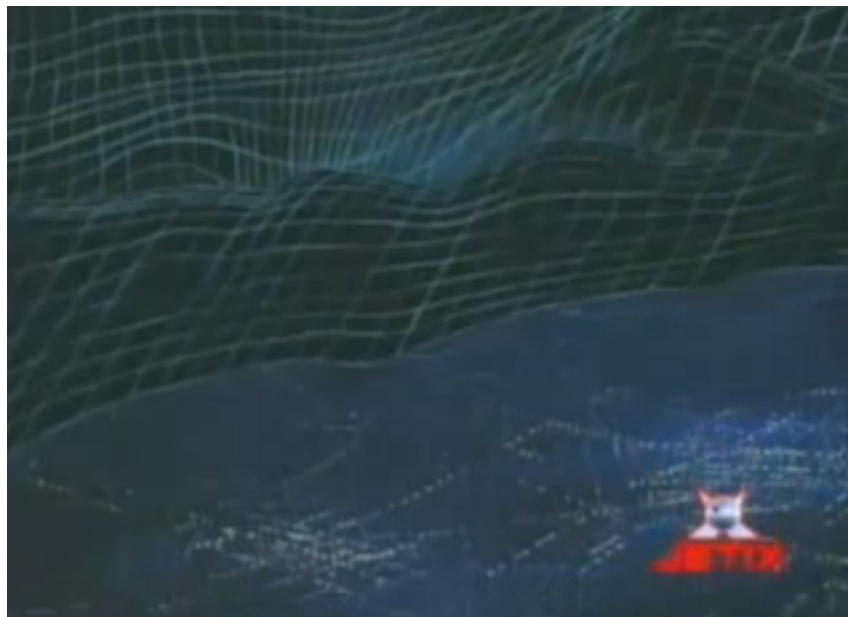
Isso é a ludicidade que o game proporciona. Associando à educação, é possível ainda mesclar elementos malucos com reais, para tornar a educação mais divertida possível (e mais fácil).





TEMPO NOS GAMES

Até hoje, a ciência sempre se importou em estudar o homem na famosa relação Espaço x Tempo. Mas, agora com os games invadindo tanto a vida de tantas pessoas, ele está criando um novo Tempo no universo. É algo meio familiar com a realidade paralela que os desenhos japoneses adoram abordar, como por exemplo no episódio 39 de Digital Monsters Adventure. A definição de tempo neste tópico encaixa-se nas Fases 1 e 2 do Game.



(Figura 33) Continentes cibernéticos de Digimon invadindo o mundo "real".
Fonte: youtube.com

espaço x tempo

homem

Digamos que o tempo seja uma dimensão corriqueira, aquele que avança períodos (horas, e coisas do gênero), e só ele explica o “porquê” de todas as coisas materiais se desgastarem. Sejam elas orgânicas ou feitas de algum material, elas se desgastam, se decompõem (biologicamente).

Afirmou Norval Baitello Jr. em uma dissertação sobre Bombardeio de Imagens e Violência que:

O animal que parou os relógios é justamente o homem. (...) O tempo de vida nosso é muito mais saturado de informação do que o tempo de vida de nossos avós. Metaforicamente podemos dizer que nós paramos os relógios: o ponteiro anda tão devagar a ponto de nos permitirmos, dentro de um segundo, encher o tempo com milhares de coisas, da nossa própria produção e de estímulos externos.”

Em outras palavras, o dia-a-dia do homem moderno do século XX consegue praticamente deixar o tempo muito mais lento pelo número de informações absurdo que recebemos em um curto período de tempo, ao passo em que antigamente esse pouco que recebemos só em 1 dia poderia equivaler a 10 anos no passado.

Nos jogos, isso não é muito diferente, dado que o número de informações é multiplicado pelo simples fato de ter elementos inexistentes, forçando a mente a aceitá-los e distingui-los.

espaço x tempo

GOMES

Os games são um botão de Stand By na vida humana. Uma válvula temporária, que te leva para outra dimensão e tempo, mas te mantendo vivo e respirando no seu “mundo real” - ou como chamado no livro Mapa do Logo: vida cotidiana, ordinária.

Retomando a introdução sobre Tempo dos Games, seria como no anime Digimon (Toei Animation, 1999), onde as crianças são teletransportadas para um universo virtual paralelo. A diferença é que, nesse desenho animado japonês, elas são transferidas de corpo e alma; ao passo em que em nossas vidas podemos dizer que é a “alma” quem viaja.

(Figura 34) Continentes cibernéticos de Digimon
Fonte: youtube.com



Visivelmente, então, que o homem fica consumindo o tempo no mundo real, mas tomando um outro tempo que existe no jogo. Seria o tempo DO game.

O tempo em que se viaja em um game é infinito: você para no tempo e volta a hora que quiser. O que gasta o tempo no game é a “mente”, o ser humano passa apenas a alimentar seu psíquico.

O corpo, que faz parte do mundo “real”, do relógio criado pelos humanos, continua a funcionar normalmente. Podemos dizer o corpo entra num processo de stand by, uma vez imergido 100% em um jogo. O que resta para ele é nada menos do que a fadiga muscular.

tempo do Game X tempo em Games

Assim como para tudo necessita-se de prática para aderir a melhores habilidades, o player não familiarizado com o novo espaço também precisa de alguma quantidade x de tempo real para se adaptar ao seu bel prazer dentro desse game.

Tecnicamente, quanto maior o tempo em jogo, mais você upa sua skill. (Fase 2 do game). Skill é um dos termos muito usados entre gamers, que significa habilidades. Como dito no capítulo da Cultura dos Games, a grande maioria dos jogos são feitos em inglês, portanto os termos acabam sendo instalados no vocabulário dos gamers brasileiros.

Esse é o Tempo EM Game. Ele acompanha o relógio da vida cotidiana, porém quanto mais horas de jogo, tecnicamente aperfeiçoa-se as skills.

Outra coisa que é possível controlar é o tempo de durabilidade para realizar alguma tarefa em jogo ou passar de fase. Tem a ver com as competições descritas no tópico Tipos de Gamers, a fim de definir o mais ágil etc.

Já o Tempo do Game resgata um contexto social. É a época em que o game está situado. Claramente, trata-se da Fase 1 do Game, onde ele é definido definido em que Era será situado.

Assim como os outros tempos em game deixam o corpo em stand by e raptam a mente, este vai além: leva a um teletransporte através do tempo.

É preciso compreender e interagir com o contexto social em que foi inserido para sobreviver (neste caso, para passar de fase, vencer). O gamer deve aceitar o local de onde foi jogado e descobrir o que deve fazer ali dentro.

Essa viagem no tempo pode também ser didática, uma vez em que se queira ensinar sobre atos históricos importantes. Seria uma maneira bem interessante de ensinar história e geografia, aplicando em jogos.

- BAITELLO JR., Norval, consulta de textos no site <http://www.cisc.org.br/html/modules/mydownloads/viewcat.php?cid=4>
- BEY, Hakim, T.A.Z Zona Autônoma Temporária, Editora Conrad, 1985.
- CASOY, Ilana, Serial Killer: Louco ou Cruel?, Editora WVC, 1960.
- FRASCA, Gonzalo. Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative, Parnasso 3, Helsínquia, 1998.
- SANTAELLA, Lucia e Mirna Feitoza, O Mapa do Jogo, Editora 2AB, 2009.
- SOLARI, Guilherme, Além do Jogo: Videogames e educação sem chateação; isso existe? <http://jogos.uol.com.br/ulnnot/multi/2011/04/20/alem-do-jogo-videogames-sem-chateacao-isso-existe.jhtm>
- PIMENTA, Emanuel Dimas de Melo, O Brinquedo, ASA Art and Technology, 1997.



