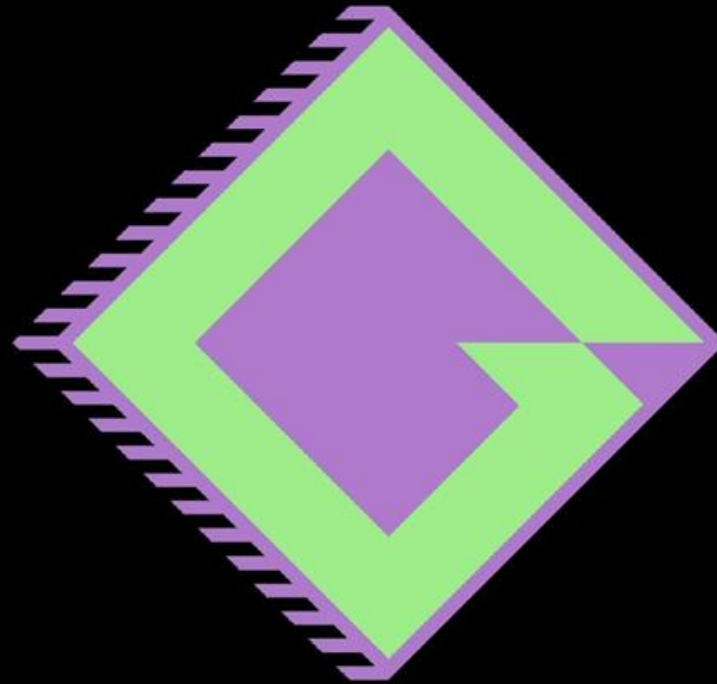


GAMEGENESIS - ARCHI

LUDOLOGIA E LUDOLITERALIDADE



GAMEGENESIS

Dr. Rodrigo de Godoy Domingues (Lord Spy)

PROJETO GAMEGENESIS

www.gamegenesis.com

Rodrigo de Godoy Domingues (Lord Spy)

- Bacharel em Ciência da Computação (UFU)
- M.Sc. Ciência da Computação – Computação Gráfica (UFSCar)
 - Arquitetura para Game Engine
- Co-Idealizador e Co-Fundador do Festival de Jogos Independentes
 - Desde 2006 sob tutela da SBGames
- Caverna Virtual (LSI), SBTVD (LSI)
- Ex-Professor do Curso de Design de Games da Anhembí-Morumbi
- Dr. Em Ciências pela Faculdade de Engenharia Elétrica – UFU
 - Laboratório de Computação Gráfica, Realidade Virtual e Aumentada
 - Engenharia de Software e Arquitetura para Auxiliar Processos de Conceituação de Jogos
- Idealizador e Fundador do projeto Gamegenesis
- ...

O Que É Ludologia?

- No mínimo, um erro etimológico
 - Duas Raízes
 - Latina – Ludos
 - Jogo
 - Grega – Logia – Logos
 - Razão
- Mas por que buscar a Etimologia?
 - Porque antigamente como não tinha TV ou jogos eletrônicos, pensar os significados e as coisas era a diversão para alguns!

O que é Ludologia?

- Vamos fazer um Exercício?
 - Resultados retirados pelo tradutor do Google!
 - Recomenda-se usar um dicionário etimológico para precisão
- Ludi
 - Jogos
 - Singular: Ludos
 - Ludi também é o plural de Ludus
- Ludus
 - Escola Primária?
- Paichnídia
 - Jogos
- Paichnid
 - Brinquedos
- O que retiramos desse exercício?
 - Que agora temos mais dúvidas do que quando começamos!

O que é Ludologia

- Estudos de Jogos
 - Game Studies
- Relaciona-se ao processo de racionalização sobre jogos
 - Entendimento
 - Compreensão
 - Análise
 - Comparação
 - Uso
 - Produção
 - Revisão
 - Crítica
 - Pesquisa
 - ...

Ludoliteralidade?

- Ludos + Literatus
- Ludos
 - Jogo – (mas também... Escola)
- Literatus
 - Alfabetizado
- O processo de reconhecer jogos
 - Não necessariamente compreender
 - Mas pelo menos entender
 - O suficiente
- Termo proposto por Jorge P. Zagal em seu livro homônimo

Projeto Gamegenesis

Por que surgiu?

Jogos?

- Conceito Elusivo
 - Isso significa que ninguém (ainda) sabe o que é!
- Estão presentes a tanto tempo na prática humana que não é possível traçar suas origens (Caillois)
- Jogo tem sido (sistematicamente) atribuído a muitas atividades que não o são (Crawford) (ou não aparentam ser!)
- Conceito original, ou raiz, perdido (?)
 - Ou nunca se debruçado sobre?
 - Nunca pensamos... Afinal é óbvio, não?!
 - Precisamos discutir o óbvio!

Jogos - Manifestações

- Manifestam-se de diversas formas
 - Linguagem (Wittgenstein), Expressão corporal (Coleridge), Resposta Motora ou Agilidade, Raciocínio, Imaginação, ...
- Ainda não existe uma definição formal
 - Inclusive existe pelo menos uma proposta dissuadindo o processo de busca de uma definição formal! (Calleja, Aarseth, 2015)
- Desde a década de 30 do séc. XX há mais de 60 “definições de jogos”
 - Nenhuma delas parece falar sobre o mesmo objeto (de estudo)! (Stenros, 2017)
 - Embora é possível reconhecer que discorrem sobre “Jogo” ou “jogar”

Jogos - Reconhecimento

- Jogos e Diamantes
 - Percebemos muitas atividades que parecem ser jogos
 - Muitas delas nos deixam na dúvida se o são
 - Mas quando nos deparamos com um jogo
 - Temos certeza de que é um!

Projeto Gamegesis

Objetivos

Objetivos do Projeto Gamegesis

- Fomentar Atividades e Discussões para
 - Proposição de mecanismos de análise e avaliação de jogos
 - Favorecer e desenvolver o processo de conscientização sobre jogos
 - Desenvolver competências cognitivas sobre jogos (Ludoliteralidade)
 - Desenvolver e promover a discussão sobre o conceito de jogo
 - Apresentar recursos para auxiliar profissionais a trabalharem com jogos
 - Designers, Pesquisadores, Desenvolvedores, Jornalistas
 - Eventualmente: Investidores
 - Defender a autonomia acadêmica dos Estudos de Jogos
 - Conscientizar a sociedade sobre jogos

Objetivo Geral

- Auxiliar no desenvolvimento da Ludoliteralidade
 - Compreensão e Conscientização sobre Jogos
- Em quaisquer de suas representações
 - Física (esportes ou sociais)
 - Analógicas (Jogos de Cartas/Tabuleiros/Linguagem/...)
 - Digital
 - Mental
 - Outras (?)
- Defender a atividade em quaisquer manifestações ante a sociedade
 - Não é raro nos depararmos com argumentos espúrios apresentando uma imagem negativa sobre jogos

Jogos e a Indústria

Provocações e Informações!

Conceito de Jogo

- Conceito Formal não Definido
- Conceito dentro da Indústria é uma Incógnita
 - Apesar das produções (e do montante \$\$\$ circulado), não se sabe se a indústria realmente conhece.
 - Com títulos como
 - Mortal Kombat 1, 2, 3, ..., X
 - Super Mario Bros, 2, 3, Wii, U, World...
 - Call of Duty 1, 2, 3, ..., Modern Warfare, Splumge!
 - Gera Questionamentos!
- Mas há definições, não?
 - Definição torna-se utilitárias
 - Para atender às necessidades dos criadores, designers ou produtores/investidores
- Em trabalhos acadêmicos é necessário conceituar sobre o que está sendo argumentado

Jogos Indústria e Produção

- Apenas 10% dos jogos propostos que iniciam a produção são finalizados!
- Apenas 10% dos jogos finalizados são produzidos de acordo como foram idealizados
- De cada 100 jogos, apenas 10 são entregues e desses, apenas 1 é entregue como foi planejado!
 - (Fonte: unseen64.net)

Jogos Eletrônicos

- Surgiram por Experimentação
 - Tennis for Two – Criado como experimentação
 - Levou ao Pong
 - SpaceWar – Criado apenas para atrair interesse
 - Assemelha-se ao Asteroids
- Indústria tem aproximadamente 50 anos
 - Já passou por uma grave crise
 - Hoje movimenta bilhões!
 - (Esse movimento está em qual direção e sentido?)

Indústria do Video Game

- 2006 – 2012 (kotaku.com)
 - 66 estúdios foram fechados ou comprados e tiveram atividades encerradas
 - 11 estúdios por ano!
 - Maxis (Will Wright – The Sims, Sim City, Spore)
 - 3D Realms (Duke Nukem)
 - Bullfrog e Lionhead (Peter Molineaux)
 - E outros que tiveram títulos de renome!
 - Lucas Arts!
 - Telltale Games (2018)
- Como considerar isso como estabilidade?

Pesquisas, Resultados e Educação

O que temos até então e o que se deseja no processo de educação e produção de jogos?

Livros: Design/Produção/Criação

- Definição Instrumental ou Utilitarista
 - Bibliografia apresentam a ótica de criação de seus projetos
 - Ou a descrição de algo que dizem ser jogo para estudarem conceitos da área de estudo do pesquisador
 - Mas isso não indica que ensinam a fazer jogos
- Exercício
 - Aviões de Papel
 - Avião de Papel é Origami
- Processos de Design (mais praticados)
 - Processo Mestre Aprendiz
 - Modelo de Observação Pura!
 - Blue Sky Design

Transmissão de Conhecimento

- Física, Química, Matemática, Biologia
 - Todos apresentam modelos de classificação ou categorização taxonômica ou estrutural
 - Facilita o processo de transmissão de conhecimento entre mestre e aprendizes
 - Auxilia o processo de racionalização sobre a área ou o objeto em estudo ou produção
 - Favorecem o desenvolvimento de conhecimento de técnicas e de significados (modelo conceitual)
 - Apresentam um processo epistemológico
- Designers de Jogo mencionam essas necessidades
 - (Embora não mencionem o processo epistemológico!)
 - Ele é essencial para todo o resto!

A Recente Busca da Formalidade

- Comparação com a Química é interessante
 - Nos permite argumentar com alguma propriedade!
- Química
 - Estudos e discussões sobre práticas, resultados e estruturação de elementos (químicos)
 - Surge a +- 5000 anos atrás
 - Tabela periódica foi uma “manifestação acidental”
 - O Conceito foi amplamente discutido (e é aceito para discussão na academia)

A Recente Busca da Formalidade

- Jogos: Estudos e discussões sobre práticas, resultados e estruturação de elementos (de jogos, **seja lá o que isso seja!**)
 - Formalmente, o mais antigo estudo atribui-se a Huizinga
 - Não apresenta anteriores em sua obra principal: Homo Ludens
 - De 1938
 - Recentemente tem ganhado atenção (e tolerância) da academia.
 - Por ser indefinido, algumas áreas tentam se apropriar do objeto de estudo (Jogo) para si.
 - Design, Pedagogia, Artes, Psicologia, Antropologia, Sociologia, Economia (Teoria dos Jogos), Ciência da Computação, Engenharia, ...

O que é Necessário?

- Compreender o conceito de jogo
 - Não apenas trabalharmos em produtos “divertidos”
 - Mesmo que diversão possa ser uma característica de jogos
- Enumerarmos elementos pertinentes a Jogos
 - Jorge P. Zagal – Game Ontology Project
 - Staffan e Holopainen – Gameplay Design Patterns
 - Barney – Pattern Language for Game Design (dez. 2020)
 - Todos auxiliam em processos de comparação, mas são superficiais
 - Mas já são alguma coisa!
- Em conjunto com sua estrutura conceitual
 - Estaríamos atualmente em uma situação anterior ao equivalente ao “pudim com passas” proposto por Böhr (Química)

E Para Que isso é Necessário?

- Favorecer a Transmissão do Conhecimento
 - Ensinar padrões
 - Ensinar Conceitos
- Favorecer a Produção de Conhecimento
 - Reconhecer Padrões
 - Processo Epistemológico
 - Estimular o desenvolvimento da área
- Elaborar Ferramentas E Práticas de (Auxílio ao) Game Design!
- E desenvolver ainda mais a área de Game Studies

O Ponto de Partida

O Conceito Inicial Considerado pela Gamegesis
(agora já não mais considerado pelo projeto!)

Inspiração – Expiração!

- Game Designers mencionam elementos de classificação e categorização comparando com áreas das exatas
 - Essas áreas pautam-se por conceitos, elementos e processos eminentemente objetivos
 - Tais Designers erram nesse aspecto! Jogos não são objetivos!
- E como começar a abordagem?
 - Gonzalo Frasca analisa seus antecessores em Ludologia (filosófica, instrumental e utilitarista)
 - Huizinga, Caillois, Sutton-Smith, Suits, Salen & Zimmerman, Jüül, Crawford
 - Divide jogos em 2 conceitos que ele considera serem indivisíveis
 - Ato e Forma

Inspiração – Expiração!

- Gonzalo Frasca afirma que:
 - O ato de jogar é, para alguém, uma atividade em que o jogador acredita ter participação ativa e interpreta tal ato como uma restrição, ao jogador, a um conjunto de cenários prováveis em um futuro imediato, todas as quais o jogador está disposto a tolerar.
- Certo, mas o que isso significa?
- Vamos avaliar com calma!

Jogo Como Ato

Segundo Gonzalo Frasca

Inspiração – Expiração!

- Gonzalo Frasca afirma que:
 - O ato de jogar é, **para alguém**, uma atividade em que o jogador acredita ter participação ativa e interpreta tal ato como uma restrição, ao jogador, a um conjunto de cenários prováveis em um futuro imediato, todas as quais o jogador está disposto a tolerar.
 - **O Jogador ou um observador externo**
 - Indica que o jogo admite **subjetividade**
 - Conceito que sempre devemos nos ater!
 - A Interpretação é “parametrizada” segundo percepções, conhecimentos e vivência do outro, seja esse outro o jogador ou um espectador.

Inspiração – Expiração!

- Gonzalo Frasca afirma que:
 - O ato de jogar é, para alguém, uma atividade em que o jogador **acredita** ter participação ativa e interpreta tal ato como uma restrição, ao jogador, a um conjunto de cenários prováveis em um futuro imediato, todas as quais o jogador está disposto a tolerar.
 - É necessário um trabalho de construção mental para a manifestação da crença.
 - Processo **persuasivo**
 - Compelindo ou Dissuadindo o jogador a realizar algo
 - Processo **estético**
 - Provocando Sensações
 - “Maquiando” processos persuasivos
 - De acordo com conceitos “**lúdicos**”

Em Nosso Contexto:

- Elementos “lúdicos” são aqueles que possuem significação nos contextos de Psicologia, Pedagogia, Sociologia ou Filosofia.
- Essa categorização demanda mais desenvolvimento!

Inspiração – Expiração!

- Gonzalo Frasca afirma que:
 - O ato de jogar é, para alguém, uma atividade em que o jogador acredita ter **participação ativa** e interpreta tal ato como uma restrição, ao jogador, a um conjunto de cenários prováveis em um futuro imediato, todas as quais o jogador está disposto a tolerar.
 - Demanda **Interatividade**
 - Pode participar de processos **persuasivos** ou **estéticos**
 - Engatilha um **mecanismo** de causa e efeito
 - Que demanda uma resposta para justificar a crença
 - A partir de processos de **orquestração** de elementos por meio de **regulamentos**

Inspiração – Expiração!

- Gonzalo Frasca afirma que:
 - O ato de jogar é, para alguém, uma atividade em que o jogador acredita ter participação ativa e interpreta tal ato como uma restrição, ao jogador, a um conjunto de cenários prováveis em um futuro imediato, todas as quais o jogador está disposto a tolerar.
 - Restrições!
 - Que assumem papéis **persuasivos**
 - Numa organização de elementos com conceitos “**lúdicos**”

Inspiração – Expiração!

- Gonzalo Frasca afirma que:
 - O ato de jogar é, para alguém, uma atividade em que o jogador acredita ter participação ativa e interpreta tal ato como uma restrição, ao jogador, a um conjunto de cenários prováveis em um futuro imediato, todas as quais o jogador está disposto a tolerar.
 - São de interesse a serem alcançados ou evitados pelo jogador
 - Produzidos para **persuadir** o jogador
 - Com a apresentação ou organização de elementos “lúdicos”
 - Ou elementos de **quantificação** – atraindo a atenção do jogador
 - Ex: High-Scores (que não deixam de ser elementos lúdicos)
 - E/OU produzida utilizando-se conceitos da **estética**
 - Por organização e apresentação de elementos “lúdicos”

Inspiração – Expiração!

- Gonzalo Frasca afirma que:
 - O ato de jogar é, para alguém, uma atividade em que o jogador acredita ter participação ativa e interpreta tal ato como uma restrição, ao jogador, a um conjunto de cenários prováveis em um futuro imediato, todas as quais o jogador está disposto a tolerar.
 - Conjunto de elementos de conceitos “lúdicos”
 - De papéis **persuasivos**
 - Para a manifestação de atos voluntários
 - Ou de escolhas

Jogo como Forma

Segundo Gonzalo Frasca

Inspiração – Expiração!

- Gonzalo Frasca afirma que:
 - “Jogo é uma forma de jogar (brincar), onde os jogadores concordam com um sistema de regras que estabelecem estados sociais às realizações quantificadas dos jogadores”
- Ele elabora a proposta de Sutton-Smith:
 - “Jogo é uma brincadeira limitada”
- A **Gamegenesis** trabalha com uma consideração diferente
 - “A Brincadeira é um jogo com regras maleáveis”

Inspiração – Expiração!

- Gonzalo Frasca afirma que:
 - “Jogo é uma forma de jogar (brincar), onde os jogadores concordam com um sistema de regras que estabelecem estados sociais às realizações quantificadas dos jogadores”
 - O acordo é parte de um processo de preparação psicológica (Vorderer) e configura-se por processos de **persuasão**
 - Tal processo se dá por organização e apresentação de elementos “**lúdicos**”

Inspiração – Expiração!

- Gonzalo Frasca afirma que:
 - “Jogo é uma forma de jogar (brincar), onde os jogadores concordam com um sistema de regras que estabelecem estados sociais às realizações quantificadas dos jogadores”
 - Os elementos que compõe os processos de **orquestração**
 - Num mecanismo de causa e efeito

Inspiração – Expiração!

- Gonzalo Frasca afirma que:
 - Jogo é uma forma de jogar (brincar), onde os jogadores concordam com um sistema de regras que estabelecem estados sociais às realizações quantificadas dos jogadores”
 - Valoração de elementos por conceituação “lúdica” que assumem papéis de
 - Persuasão
 - Estética
 - Assumem tanto valor endotético e intrínseco ao jogo, por vezes convertendo-se em valores autotéticos
 - Mas há a possibilidade dessa valoração ser manipulada por valores exotéticos.
 - Por manipulação de **quantificação**

Inspiração – Expiração!

- Gonzalo Frasca afirma que:
 - Jogo é uma forma de jogar (brincar), onde os jogadores concordam com um sistema de regras que estabelecem estados sociais às realizações quantificadas dos jogadores”
 - Atribuem valoração pessoal (**quantificação**)
 - Por meio de processos de **orquestração** e **persuasão**

Ato e Forma!

- Demonstram que jogo é:
 - Subjetivo
 - Dependem de Aceitação (Voluntária?)
 - Por garantia de um acordo
 - Num mecanismo sistêmico
 - Que compele ou dissuade o participante a agir
 - E promove, no participante, a manifestação de conceitos estéticos
 - Maquiando os processos persuasivos
 - Provocando sensações afetivas

Os Projetos Auxiliares

Projetos que ajudaram na criação da morfologia proposta pelo Projeto Gamegenesis

Ferramentas de Categorização e Forma – pt. 1/2

- Comparação para inspiração com os exemplos das áreas exatas
 - Pode ser possível
 - Mas é Proibitivo
 - Subjetividade demanda a avaliação de todas as configurações possíveis
- Ferramentas Propostas
 - Crawford – Classificação ou Taxonomia de Gênero
 - Lindley – Taxonomia Ortogonal
 - Zagal – **Game Ontologies** (GOP) – Classificação Hierárquica de Componentes
 - Zagal – **GameLog** – Ferramenta para descrição de compreensão de jogos

Ferramentas de Categorização e Forma – pt. 2/2

- Ferramentas Propostas (cont)
 - Djaouti – **GameBrics** – Classificação por enumeração de affordances e objetivos
 - Usa Game Ontologies por combinação de elementos
 - Duarte & Battaiola – Distinctive Features – Enumeração por presença ou ausência de elementos conceituais
 - Especializa a game ontologies em um mecanismo de conjunto (matemática)
 - Hunicke & Leblanc – **MDA** – Oferece uma silhoueta para o jogo como forma

Sobre as Ferramentas (pt 1/2)

- Considerando o processo de compreensão e estudo na área de humanas:
 - Todas as ferramentas são válidas sob sua própria perspectiva (Propp)
- Apresentam Falhas ou Lacunas
 - Crawford: É subjetivo. O que um pode considerar aventura, outro pode considerar ação.
 - Lindley: Pontual e objetivo demais. Não oferece informação a quem analisa os dados.
 - **Zagal** (Game Ontologies): Favorece a identificação de elementos, mas não apresenta informação sobre estrutura e participação dos elementos (Tijolos, Vidro, Telha são uma casa?)

Sobre as Ferramentas (pt 2/2)

- Apresentam Falhas ou Lacunas (Cont)
 - Djaouti: Associar elementos de affordance e de orquestração usando a GOP é válido, mas como está é controversa, é possível classificar PacMan e Need for Speed como o mesmo jogo.
 - Duarte & Battaiola: Os elementos são apresentados de forma concreta e a necessidade de indicação de presença ou ausência cria contradições quando operações de conjunto são aplicadas.
 - Hunicke & Leblanc: O Framework MDA é um bom guia para indicar a forma de um jogo, mas compara-se mais a uma silhueta que um molde mais específico ou que instruções de um processo.
- Mas então, o que é necessário?

Morfologia Inicial

A Função Gamegenesis, ou como levantar uma representação que permita comparação?

Função Gamegesis!

- Estrutura Conceitual
 - Permite Subjetividade (contida)
 - Se fundamente em, ou enumere, elementos subjetivos
 - Classificando-os de acordo com papéis (ou funções) designadas a eles
 - Seguindo formalização lógica
 - Que usem seus comportamentos inerentes
 - Mesmo que não seja da forma que tais comportamentos foram planejados
 - Que permita operações para
 - Extração de Informações
 - Comparação entre representações
 - Que a **estrutura** possa ser compreendida de forma objetiva
 - E que o resultado representado por ela também ofereça alguma interpretação objetiva.

Jogo Conceito e Estrutura (1/2)

- Analisados sob diversos prismas
 - Filosófico – Busca compreender o significado e o conceito de jogo
 - Sociológico – Busca compreender a relação do jogo (e do jogar) com a sociedade
 - Mecânico ou Instrumental: Busca compreender modelos sistêmicos do jogo
 - Matemático: Busca compreender processos e modelos de quantificação e representação matemática de jogos, bem como a relação entre escolha (risco) e resultado
 - Literário/Narrativo/Comunicação: Busca compreender o jogo como um elemento de comunicação, seja em si, ou como uma mídia de transmissão de comunicação (da narrativa ou de intenções, com elementos de interatividade)

Jogo Conceito e Estrutura (2/2)

- Psicológico: Busca compreender os efeitos do jogo no jogador (indivíduo)
- Pragmático: Busca informar como determinado jogo foi produzido (especificamente)
- O de Reificação: Informar como usar determinado elemento para a realização de determinado efeito (coisificação): Transformar algo do mundo das ideias para o mundo das coisas.

Jogo Conceito e Estrutura

- Cada prisma tem seu papel e objetivo
 - Buscamos um modelo que visa uma comunicação unificada
 - Que não minimize, menospreze ou favoreça competências
- Game Designer tem (ou deve ter) interesse em todos os prismas
 - O modelo buscado deve representar a intenção do game designer
 - O designer deve entender e perceber essa intenção
 - E considerar a intenção do jogador
- Participantes no processo de design devem ser capazes de compreender esse interesse

Justificativa à Morfologia

Ou por que essa pesquisa é importante?

Custo... E Ganho!

- “Passe um tempo afiando seu machado e gastará menos tempo no ato de cortar árvores” - (**Usualmente atribuída a Abraham Lincoln**)
 - Proposta auxilia na orientação do processos de Game Design
 - Inclusive para documentação
 - Provê uma representação do que o jogador percebe em relação ao intencionado pelo designer
 - Ferramenta para comparação e avaliação
 - Também pode ser utilizada por jornalistas para comunicar efetivamente seu jogo
 - Revisões de jogos ainda são essencialmente subjetivas e completamente pessoais
 - Tentamos minimizar o segundo

Aviões de Papel e Origami

- Aviões de papel são origami
 - Você sabe fazer avião de papel?
 - Você sabe fazer origami?
- Você sabe fazer um jogo estilo X?
 - Há uma referência
 - É possível reconhecer elementos para fazer uma derivação
 - Pode ser bem sucedida (Ex: Street Fighter e Mortal Kombat)
- Você sabe fazer Jogo?
 - Minha resposta... É incerta
 - Ou pelo menos era, antes da Gamegenesis!
- Função Gamegenesis
 - Traz a possibilidade de representar jogos estilo X
 - Facilita a comunicação sobre representações

A Função Gamegesis

A Forma inicial para que a mágica se manifeste!

Função Gamegesis

- Conjunto Hierárquico com dois níveis de profundidade
 - Externo representando a **Função ou o Papel planejado ou percebido**
 - Interno representando o **Comportamento Executado**
- Para categorização da enumeração dos elementos concretos ou conceituais

Função Gamegesis

- Funções Enumeradas segundo análise do conceito de Jogo apresentado por Frasca
 - **Persuasivo**: Que tem a função de compelir ou dissuadir o jogador a realizar algo
 - **Estético**: Que tem a função de acessar a afetividade do jogador ou de usar tal afetividade para mascarar conceitos de persuasão
 - **Orquestração**: Que tem a função de reger, num modelo sistêmico, os diversos elementos de um jogo
 - **Reificação**: Que tem a função de fazer com que haja a possibilidade de manifestação do ato de jogar (fazer com que o jogo exista, que ele saia do mundo das ideias para o mundo das coisas)

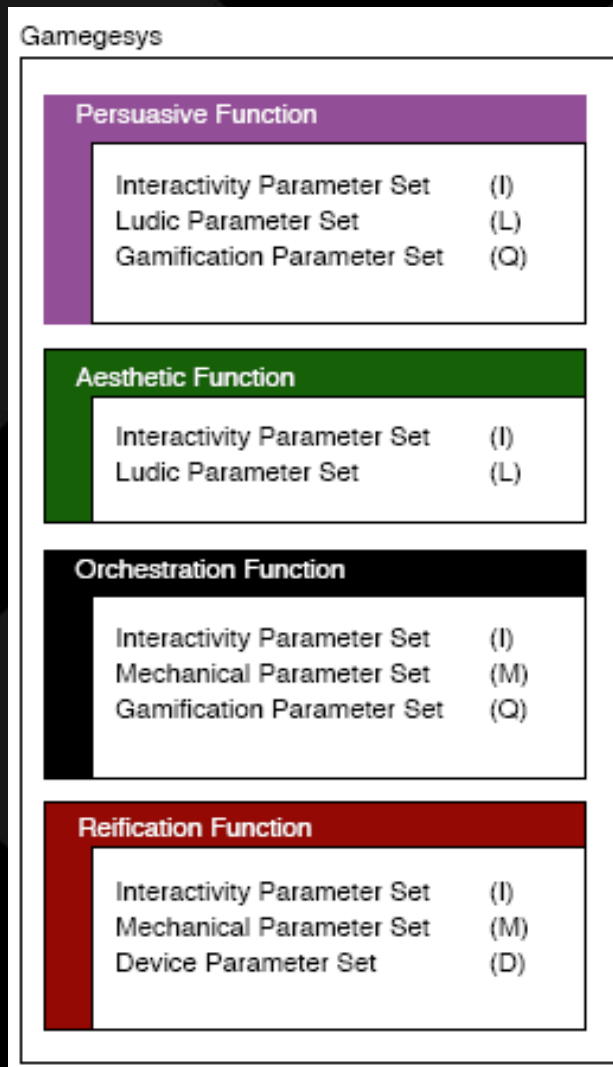
Função Gamegesis

- Comportamentos Enumerados segundo análise dos comportamentos segundo conceito de Frasca
 - Alguns elementos podem possuir mais de um comportamento
 - A classificação é formada pelo Elemento+Comportamento+Papel
 - Ex: Enigma – **Orquestração** **Mecânica** e **Persuasivo** **Lúdico**
- Enumeram-se em:
 - **Interatividade**: Affordances para Ação ou Percepção de Ação do Jogador
 - **Lúdicos**: De significação dentro dos contextos de outras áreas
 - **De Quantificação (Gamificação)**: Para quantificação de valores
 - **Mecânicos**: Para descrição de eventos e resultados sistêmicos
 - **Tecnológicos**: Para indicação de dispositivos ou conceitos que executarão, representarão ou regulamentarão elementos ou o sistema.

Função Gamegesis

- Morfologia geral
 - Nem todos os comportamentos participam de todas as funções
- Organizam-se em:
 - **Persuasiva**: Gamificação, Lúdico e Interação
 - **Estética**: Lúdico e Interação
 - **Orquestração**: Mecânico, Gamificação e Interação
 - **Reificação**: Dispositivos, Mecânicos e Interação

Função Gamegesis



Função Gamegesis

- Depende da percepção do jogador (ou do designer) sobre os elementos do jogo
- Elementos podem ser **conceituais** ou **concretos**. Ex:
 - Personagem, avatar, NPC, Personagem Identificável, Mário, Bowser, Música, Atirar, Matar, Andar, Tema, Diálogos, Indicação de Caminho, etc.
- Como reconhecer esses elementos?
 - Game Ontology Project - www.gameontology.com
 - Gameplay Design Patterns – http://virt10.itu.chalmers.se/index.php/Main_Page
 - Gamelog – www.gamelog.cl
 - Gamebricks (Djaouti et al.)
- Demanda proatividade

Função Gamegenesis

- Como Levantar esses Elementos?
 - Além do apresentado no slide anterior:
 - Consulta a Ludólogos
 - Comparação com Colegas
 - Reviews de Jogos em Sites (com a devida desconfiança)
 - Por consulta (futura) a outras representações feitas com a Função Gamegenesis
 - www.youtube.com/Gamegenesis
 - Playlist: Gamegenesis Revisão
 - Em Breve: Por meio do Sistema Gamegenesis
 - Em desenvolvimento

Função Gamegesis

- Construção da Representação
 - Processo Iterativo-Recursivo
 - Quantas iterações o “pesquisador/jogador/designer” considerar necessária.
 - Pode ser Bottom-Up, Top-Down ou Mista
- Bottom-Up:
 - Levantamento dos elementos
 - Atribuição de cada elemento às funções e comportamentos
 - Iteração sobre a representação atual
- Top-Down:
 - Atribuição à função e comportamento assim que o elemento é identificado
 - Iteração sobre a representação atual

Função Gamegesis

- Sob qual abordagem?
 - Conceitual->Concreta
 - Ex: Personagem Principal -> Mário
 - Concreta -> Conceitual
 - Mário -> Personagem Principal
- Sob Qual Dimensão realizar o levantamento?
 - Narrativa, Conceitual/Intencional, Mecânica, Sistêmica, Visual

Aplicando a Função Gamegesis

Como, onde e por que usá-la?

Função Gamegesis

- Por que usar?
 - A “Função” é uma representação hierárquica de conjunto
 - Permite todas as operações de conjunto
 - União: Retornando um resultado no contexto da aplicação contendo todos os elementos nas funções de ambos os operandos
 - Intersecção: Retorna um resultado no contexto da aplicação contendo todos os elementos presentes nas mesmas funções e comportamentos, em ambos operandos
 - Diferença: Retorna todos os elementos nas funções que estão em um operando, mas não em outro.
 - As operações resultam em um elemento que está no escopo da própria função Gamegesis
 - Operação Fechada

Função Gamegenesis

- Operação pode ser feita:
 - Na representação Gamegenesis de um mesmo jogo feita por indivíduos distintos
 - Revela como um jogador percebe o jogo de maneira diferente de outro
 - Pode ser usado para identificar a distância do intencionado pelo designer e o percebido pelo jogador. Se a distância for 0, o designer atingiu completamente o objetivo
 - Na representação Gamegenesis de jogos distintos, seja feita pelo mesmo indivíduo ou por indivíduos distintos
 - Pode ser usado para identificar elementos comuns entre jogos considerados do mesmo tipo.
 - Ex: O que caracteriza um jogo de adventure? Levanta-se a representação Gamegenesis de Monkey Island, King's Quest, Phantasmagoria, Space Quest, (etc) e realiza uma intersecção entre essas representações, resultando em um conjunto mínimo de elementos para que um jogo seja considerado "adventure".

Função Gamegesis

- O Sistema Gamegesis permitirá realizar essa função de modo automático
- Atualmente apenas é possível levantar a representação Gamegesis e realizar as operações manualmente
- Ou com uso de planilhas eletrônicas

Aplicando a Função Gamegesis

- Vídeos de levantamento de representação no canal da Gamegesis
 - www.youtube.com/gamegesis
- Recomendação: Vídeo de Revisão do jogo
 - Penguin Adventure

Gamegesis e Taxonomia

- A Gamegesis não organiza jogos de modo taxonômico
- Mas organiza elementos de jogos de modo a permitir o levantamento de padrões
- Esses padrões podem ser usados para efetivamente definir um modelo taxonômico
- E assim favorecer a toda comunidade
 - Designers, por saberem o que precisam para atingirem sua intenção
 - Jogadores, por reconhecerem exatamente que tipo de jogos gostariam de jogar
 - A sociedade, por conhecer jogos de uma maneira adequada e se libertar de preconceitos quanto a essa atividade

O Papel do Game Designer

- Além de trabalhar na reificação/criação do jogo o designer deve possuir:
 - **Intencionalidade*** – Conceito formal (Searle)
 - Incutir no jogador o **Conceito Popular de Intencionalidade*** (Malle)
 - E ter o jogo aceito
 - Satisfeita pela entrega do produto e pela aceitação do jogo pelo jogador
 - por meio do ato de jogar!
 - (Não por propaganda!)

O Papel do Jogador

- **Intencionalidade*** (Malle) – Conceito Popular
 - Simplificação do Conceito Formal (Searle)
 - Com algumas alterações
 - Acrescida da (crença na) habilidade do executor (jogador).
- Satisfeita com o resultado (desejado pelo jogador) alcançado

O Projeto Gamegenesis

- E Buscamos isso com o Projeto Gamegenesis
- Em breve com assinaturas e conteúdos específicos no Catarse
- E com diversos tipos de conteúdo
- Ajude-nos a desenvolver a ludoliteralidade
 - Divulgue nosso projeto
 - www.gamegenesis.com
 - @gamegenesis (instagram)
 - @gamegenesis (twitter)
 - /gamegenesis (facebook, youtube, twitch)
 - Podcast: anchor.fm/Gamegenesis
- Joguemos!