

Aula 2

História, Conceito e Características dos Jogos

Profª Ingrid Gayer Pessi

1

Jogadores

2

Principais conceitos

- São aqueles que interagem com o jogo (Sobreiro, 2017)
- São aqueles que experimentam sua interação lúdica (Salen; Zimmerman, 2012)

3

Relação jogador x jogo

- Decisão na organização do jogo
- Desejo e satisfação durante a ação
- Oportunidade de inovar e usar de sua criatividade

4

- Criar e recriar regras
- Motivação
- Formação de grupos ou equipes
- Construção de uma nova realidade
- Pensamento estratégico
- Resolução de problemas
- Diversão
- Jogador como personagem

5

Tipos de jogadores

- Conquistadores
- Exploradores
- Assassinos
- Socializadores

6

1



7

O que são as mecânicas de um jogo?

- Para Zichermann e Cunningham (2011), são várias ferramentas que têm a capacidade de produzir respostas estéticas significativas aos jogadores, como pontos, níveis, placar, divisas, integração, entre outros
- Aumentam a interação e a motivação do jogador
- São selecionadas de acordo com o objetivo do jogo

8

MECÂNICAS	DESCRIÇÃO
Desafios	Quebra-cabeças ou outras tarefas que requerem esforço intelectual para serem resolvidas.
Sorte	Elemento aleatório que influencia alguns resultados.
Competição	Um jogador ou time ganha, e o outro perde.
Cooperação	Um objetivo é compartilhado por todos os jogadores.
Feedback	Resposta que realimenta o sistema do jogo.

9

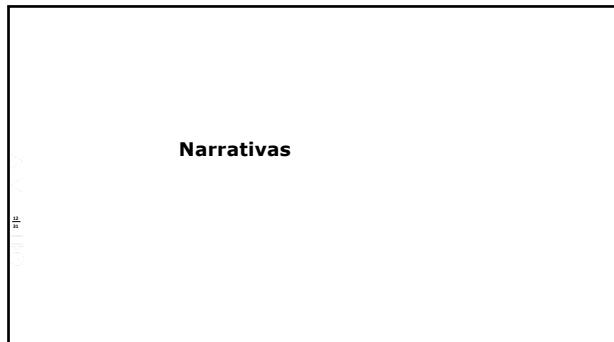
MECÂNICAS	DESCRIÇÃO
Aquisição de recursos	Obtenção de artefatos ou itens que auxiliam na progressão do jogo.
Recompensas	Benefícios obtidos através de um determinado resultado alcançado.
Transações	Trocas de recursos entre os jogadores.
Turnos	Participação sequencial dos jogadores.
Estados de vitória	Condições que caracterizam a vitória ou derrota.

10

Importante!

- Nem todos os jogos têm as mesmas mecânicas
- Combinação de algumas delas
- Perfil dos jogadores e as mecânicas

11



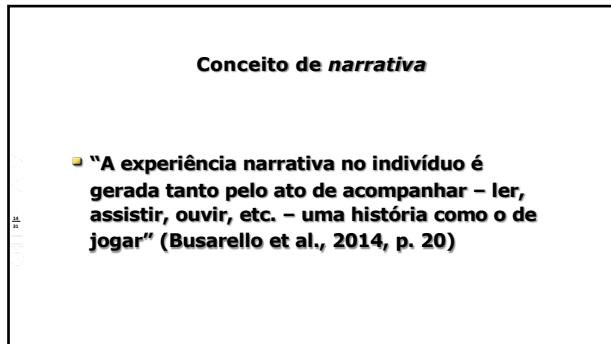
12

2



Registro nas cavernas

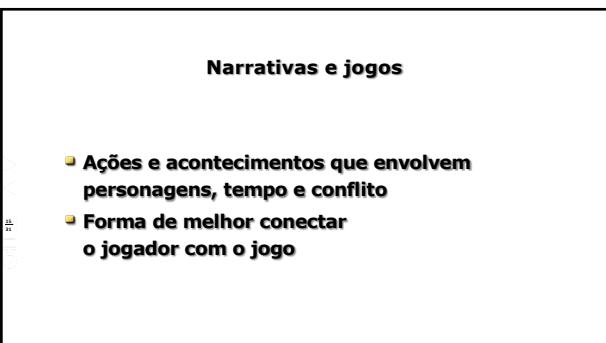
13



Conceito de *narrativa*

- “A experiência narrativa no indivíduo é gerada tanto pelo ato de acompanhar – ler, assistir, ouvir, etc. – uma história como o de jogar” (Busarello et al., 2014, p. 20)

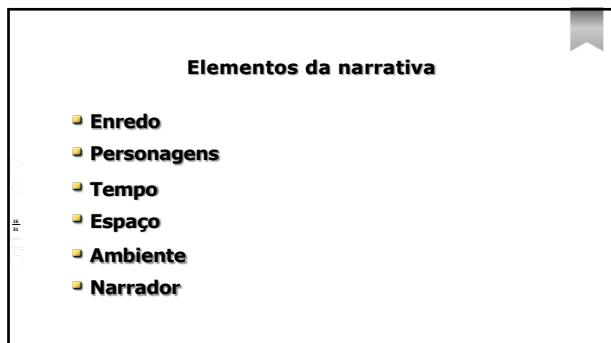
14



Narrativas e jogos

- **Ações e acontecimentos que envolvem personagens, tempo e conflito**
- **Forma de melhor conectar o jogador com o jogo**

15



Elementos da narrativa

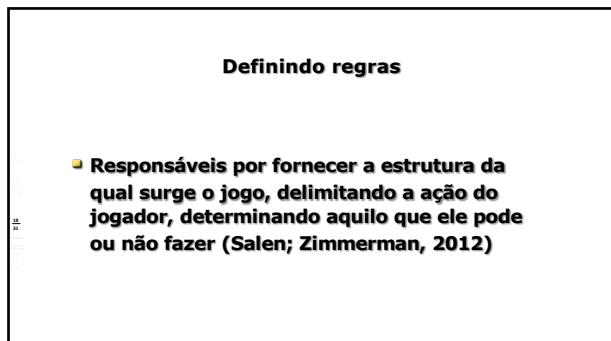
- **Enredo**
- **Personagens**
- **Tempo**
- **Espaço**
- **Ambiente**
- **Narrador**

16



Regras

17



Definindo regras

- **Responsáveis por fornecer a estrutura da qual surge o jogo, delimitando a ação do jogador, determinando aquilo que ele pode ou não fazer (Salen; Zimmerman, 2012)**

18

As regras e os jogadores

- Mesmas oportunidades, sem privilegiar ninguém
- Definem os caminhos que deverão ser seguidos

19

Tipos de regras

- Operacionais
- Constitutivas
- Implícitas

20

Colocando as regras em prática

- Devem ser claras e discutidas pelos jogadores
- Devem ser levadas a sério até o final do jogo

21

Design

Conceito de *design* nos jogos

- Pode ser entendido como o ato de decidir como um jogo vai ser (Shell, 2011)

23

Design em um jogo

- Planeja as regras, os personagens, as mecânicas, a narrativa, entre outros aspectos que tornam o jogo interessante para os jogadores

24

Entendendo o conceito de *design*

- **Designer**
 - **Contexto de um jogo**
 - **Participantes**
 - **Significado**



25

26

Importância do *design*

- Avanço das tecnologias
 - Games como estratégias de ensino
 - Valor educativo



27

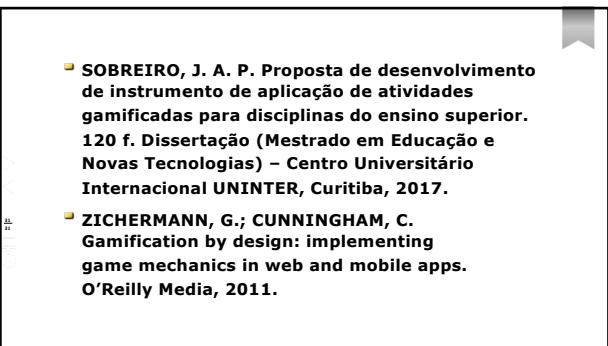
28

- BARTLE, R. Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, v. 1, n. 1, p. 19, 1996.
 - BUSARELLO, R. I.; ULBRICHTH, V. R.; FADEL, V. R. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, L. M. F. et al. (Org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
 - CAROLEI, P.; TORI, R. Design educacional em jogo. In: SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAVA, F. (Org.). *Gamificação em debate*. São Paulo: Blucher, 2018.

- FARDO, M. L. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 106 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.
 - SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. v. 1. São Paulo: Blucher, 2012.

29

30



31



32