



Guilherme de Almeida Xavier

A Experiência *Gamerama*

metodologia e design de jogos eletrônicos
para futuros produtores nacionais

Tese de Doutorado

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção
de grau de Doutor pelo Programa de Pós-graduação em
Design da PUC-Rio.

Orientadora: Prof^a. Jackeline Lima Farbiarz
Co-orientador: Prof. Alexandre Farbiarz



Guilherme de Almeida Xavier

A Experiência *Gamerama*

metodologia e design de jogos eletrônicos
para futuros produtores nacionais

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção de grau de Doutor pelo Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Prof^a. Jackeline Lima Farbiarz

Orientadora

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Prof. Alexandre Farbiarz

Co-orientador

Universidade Federal Fluminense - UFF

Prof. Luiz Antonio Luzio Coelho

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Prof^a. Flavia Nizia da Fonseca Ribeiro

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Prof. Esteban Walter Gonzales Clua

Universidade Federal Fluminense - UFF

Prof^a. Eliane Bettocchi Godinho

Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF

Prof^a. Denise Berruezo Portinari

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia e Ciências Humanas - PUC-Rio

Rio de Janeiro, 01 de abril de 2013

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

Guilherme de Almeida Xavier

Mestre em Design pela na PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro), tem como interesse de pesquisa jogos eletrônicos em suas dimensões visuais, interativas, sociais e históricas. Palestrante em diversos simpósios e congressos na área de jogos eletrônicos se apresenta também como ludólogo e consultor em estratégias de integração entre jogos e atividades educacionais, instrucionais, laborais e artísticas, no cargo de CEO da Donsoft Entertainment. Está vinculado aos Grupos de Pesquisa *Linguagens em trânsito: convergências, multiplicidades e adaptações* e *Formação de leitores em contextos pedagógicos e culturais* com atuação no NEL (Núcleo de Estudos do Design na Leitura), pelo LabCom (Laboratório de Comunicação no Design) do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, no qual leciona para alunos em disciplinas relacionadas de projeto, imagem e entretenimento eletrônico.

Ficha Catalográfica

Xavier, Guilherme de Almeida

A Experiência *Gamerama*: metodologia e design de jogos eletrônicos para futuros produtores nacionais / Guilherme de Almeida Xavier; orientador: Jackeline Lima Farbiarz. – 2013.

263 f.: il. (color.); 30 cm

Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes & Design.

Inclui bibliografia.

1. Artes & design – Teses. 2. Jogos eletrônicos. 3. Metodologia. 4. Produção. 5. Ludologia. I. Farbiarz, Jackeline Lima. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes & Design. III. Título.

CDD 700

Aos entusiastas e empreendedores,
Do que quer que seja,
para quem quer que seja.

Agradecimentos

O autor gostaria de externar agradecimentos que não se resumem aos seguintes, embora foram e sejam eles preponderantes para a situação deste...

À PUC-Rio, pelos auxílios concedidos, sem os quais esse trabalho não poderia ter sido realizado.

Aos amigos e mentores Professor Doutor Alexandre Farbiarz e Professora Doutora Jackeline Lima Farbiarz, pela exímia orientação desde os anúncios iniciais do intento ao doutorado, passando pelo rápido encantamento com outros assuntos até afundar os pés como raízes no interesse particular e profissional acerca de jogos eletrônicos e contextos afins. Especialmente a eles, minhas primeiras e mais emocionadas gratidões.

Aos amigos da banca de qualificação, Professora Doutora Flávia Nizia e Professor Doutor Esteban Clua, pela oportunidade de compartilhar com eles o rascunho que espero ter podido lapidar de pedra bruta em algo mais aerodinâmico.

Aos amigos de pesquisa acadêmica Bárbara Necyk, Ricardo Artur Pereira de Carvalho, Gabriel “Gabiru” Batista, Romulo Matteoni, Cinthia Dias, Luiz Favila, Tatiana Tabak, Daniela Marçal, Maira Lacerda e Luciana Claro, pelos comentários, críticas, vírgulas, pontos de interrogação, e sobretudo, de exclamação em todos os encontros comuns realizados (e os próximos a realizar pois muitas são as oportunidades de mudanças para melhorias sensíveis). A amiga Mônica Carvalho, pelas preciosas sugestões de leitura sem as quais referências importantes para metodologias estudadas estariam comprometidas.

Aos amigos de pesquisa ludológica Arthur Protasio, Rian Rezende, Bruno Baère, Leonardo Leite, Mauricio Peirin e Tarcisio Santana de Sousa Lima, cujas ponderações epistemológicas e cognitivas sobre o *Homo ludens* e cujas colaborações nas Instalações do *Gamerama* foram preciosíssimas. Deles, amplio o alcance dos agradecimentos a todos os participantes dos eventos correlatos, palestras e encontros cujas atuações foram mais multiplicação do que soma.

Ao corpo da IGDA-Rio, pelas conquistas recentes no que tange a divulgação de saberes acerca dos jogos eletrônicos, sua produção, promoção e cultura; e aos participantes da lista de discussão *Gamers Anonymous*, cujo empenho e entusiasmo foram inspiradores.

Por fim, mas em igual importância, agradecimentos sinceros aos amigos e familiares que, com atuações fundamentais, fosse com palavras de incentivo ou apoio durante compromissos inadiáveis (sim Tia Aninha e Vovó Anna, estou olhando para vocês!), permitiram a digitação do documento que segue, cuja dedicatória fundamental, além da presente na página anterior, fica para minha amada esposa Verônica e para nosso casal de mini-players Gabi e Igor: para aqueles que desejam uma experiência ímpar, misto de *World of Warcraft* com *The Sims...*, tenham filhos!

Resumo

Xavier, Guilherme de Almeida; Jackeline Lima Farbiarz. **A Experiência Gamerama: metodologia e design de jogos eletrônicos para futuros produtores nacionais**. Rio de Janeiro, 2013. 263p. Tese de Doutorado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O objeto dessa pesquisa lida com a problemática nacional de produção de jogos eletrônicos. Tendo como principal problema a carência de conhecimentos dos agentes produtivos sobre como aplicar competências e habilidades adquiridas no processo de criação e desenvolvimento de jogos eletrônicos independentes no país, a hipótese é que atividades metodológicas iterativas e interdisciplinares, que conjuguem as habilidades e competências de seus agentes, propiciam melhoras qualitativas e quantitativas nesta situação. O objetivo é desenvolver e verificar a Experiência *Gamerama*, uma experiência de ensino de produção de jogos junto a agentes interessados. Intenta-se averiguar se ela se constitui como proposta metodológica de ensino, ancorada no Design e seus princípios. Busca-se identificar na Experiência os valores vigentes, os procedimentos recorrentes, e os papéis assumidos pelos participantes na metodologia desenvolvida para ensino de produção de jogos. A pesquisa sustenta-se em autores como Imbezi, Love, Couto e Bomfim (Design); Salen & Zimmerman, Schell, Schuytema, Fullerton e Brathwaite & Schreiber (jogos eletrônicos). Por meio de Experimentos, pesquisa exploratória de atividades semelhantes, análise de conteúdo e de dados de ocorrências de campo, vinculados à Experiência, conclui-se que o Design, como campo de conhecimento de natureza tecnológica e vocação interdisciplinar, pode fornecer métodos e princípios para a criação e o desenvolvimento de jogos amparados em valores, procedimentos e papéis, dinamizando o mercado nacional independente.

Palavras-Chave

Jogos eletrônicos; Metodologia; Produção; Ludologia; Design

Abstract

Xavier, Guilherme de Almeida Xavier; Jackeline Lima Farbiarz. **The *Gamerama* Experience: methodology and design of electronic games for future national producers**. Rio de Janeiro, 2013. 263p. PhD. Thesis - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

The focus of this research deals with the issue of the Brazilian production of electronic games. Understanding as a main problem the lack of knowledge on behalf of production agents on how to apply skills acquired through the process of creation and development of independent electronic games in the country; the hypothesis is that interactive and interdisciplinary methodological activities offer substantial gains to production agents. The objective of this research is to develop and verify the *Gamerama* Experience, an educational game development experience. The aim is to identify if this experience establishes itself as a methodological proposal of education, based on Design and its principles, and the values prevailing in the Experience, recurrent procedures, and the roles assumed by the participants on the methodology developed for teaching game production. The research is supported by authors such as Imbezi, Love, Couto and Bomfim (Design); Salen & Zimmerman, Schell, Schuytema, Fullerton and Brathwaite & Schereiber (electronic games). Through experiments, exploratory research of similar activities, content analysis and event data field, tied to experience, it is concluded that design, as a field of knowledge and technological nature interdisciplinary vocation, can provide methods and principles for the creation and development of supported games on values, roles and procedures, improving the local independent market.

Keywords

Electronic games; Methodology; Production; Ludology; Design

Sumário

1. Introdução	12
2. Criação e desenvolvimento de jogos: <i>theoria, poiesis e praxis</i>	20
2.1 Apontamentos sobre Design no design de jogos	22
2.1.1 As ilimitações teóricas de Imbezi	24
2.1.2 Os elencos poéticos de Love	26
2.1.3 A teoria prática de Bomfim	28
2.1.4 Agregando possibilidades	29
2.1.5 Iniciando aproximações	32
2.2 Apontamentos sobre Jogos no design de jogos	32
2.2.1 A tradição de Salen e Zimmerman	35
2.2.2 As lentes de Schell	36
2.2.3 Os átomos de Schuyttema	37
2.2.4 Os métodos de Fullerton	40
2.2.5 Os desafios de Brathwaite e Schreiber	41
2.3 Constatações sobre o design de jogos	43
3. Panorama do processo produtivo de jogos eletrônicos no Brasil	46
3.1 Horizontes da local indústria do entretenimento eletrônico	47
3.2 O Relatório Portnow: sob o olhar estrangeiro	55
3.3 O Relatório CTS/FGV: sob um olhar local	66
3.4 As questões da formação e dos cursos livres: excessivas expectativas	73
4. <i>Gamerama</i> : um estudo de caso de instalações presenciais	82
4.1 Metodologia de pesquisa da experiência	85
4.1.1 Um pouco mais sobre pesquisa-ação	87
4.1.2 Um pouco mais sobre métodos e ferramentas	90
4.2 O primeiro Experimento	94
4.2.1 Fase I: pesquisa assistemática	94
4.2.2 Fase II: pesquisa exploratória	97
4.3 Discutindo a experiência presencial	106
4.3.1 Traçando um perfil dos participantes	109
4.3.2 Avaliação dos indicadores	120
5. <i>Gamerama</i> : um estudo de caso de instalação virtual	128
5.1 O segundo Experimento	128
5.1.1 Fase III: pesquisa de campo	128
5.1.2 Público-Alvo	128
5.1.3 Construção virtual	130
5.1.4 Atividades e Recompensas	138
5.2 Discutindo a experiência virtual	144
6. Conclusões e considerações finais	181
7. Referências bibliográficas	199
8. Anexos	213

Lista de Figuras

Figura 1 - <i>Amazônia</i> , de Degiovani	48
Figura 2 - FGV-RJ	66
Figura 3 - <i>Gartner Hyper Cycle</i>	81
Figura 4 - Educandário Princesa Isabel, Alto da Serra, Petrópolis / RJ	94
Figura 5 - Donsoft Entertainment, Centro, Rio de Janeiro / RJ	95
Figura 6 - PUC-Rio, Gávea, Rio de Janeiro / RJ	97
Figura 7 - Campus da Ulbra, Santarém / PA	99
Figura 8 - DAD-PUC-Rio, Gávea, Rio de Janeiro / RJ	100
Figura 9 - SESC Quitandinha, Petrópolis / RJ	102
Figura 10 - FGV-RJ, Botafogo, Rio de Janeiro / RJ	104
Figura 11 - Participantes da Instalação 3	106
Figura 12 - Participantes da Instalação 5	107
Figura 14 - Participantes da Instalação 6	108
Figura 13 - Participantes da Instalação 7	109
Figura 15 - Exemplo da heterogeneidade sexual na Instalação 6, no SESC.	110
Figura 16 - Participantes de diferentes idades discutem os rumos do projeto.	111
Figura 17 - Diferentes estágios da formação acadêmica na Instalação 4	112
Figura 18 - <i>Pizza Frita</i> , exemplo de produção de conteúdo por <i>blog</i>	113
Figura 19 - Alunos de Mídia Digital da PUC-Rio conversam sobre o projeto.	114
Figura 20 - Integração entre projetistas e programadores na Instalação 7	115
Figura 21 - Produção e testes do tabuleiro do jogo <i>Prison of Blinds</i>	121
Figura 22 - Apresentação do jogo eletrônico <i>LightsOut!</i>	122
Figura 23 - Página inaugural do <i>Gamerama Workplay</i> com convite aos visitantes... 130	
Figura 24 - Detalhe do placar geral do <i>Gamerama Workplay</i>	131
Figura 25 - Audiência da Instalação pelo monitoramento no <i>Google Analytics</i>	145
Figura 26 - Tabuleiro triangular do jogo analógico produzido pelo time <i>Piscadela</i> . 162	
Figura 27 - Tela de abertura do jogo eletrônico do time <i>Equipe IF</i>	163
Figura 28 - Escudo do time <i>Equipe IF</i>	163
Figura 29 - Escudo do time <i>Asgard</i>	163
Figura 30 - Escudo do time <i>Piscadela</i>	163
Figura 31 - Última exposição do <i>Gamerama Workplay</i> , término da Instalação 8.	163
Figura 32 - O valor da Parceria.	167
Figura 33 - Grupos reunidos para o estabelecimento das parcerias na Instalação 6. . 168	
Figura 34 - Do traço analógico ao refino digital.	169
Figura 35 - Apropriação dos objetos do contexto para construção de um discurso. ... 169	
Figura 36 - Curiosidade no que é alheio, como forma de convite à própria ação. 169	
Figura 37 - Mapas cognitivos do jogo <i>You Are Trash!</i> da Instalação 5.	171
Figura 38 - Apresentação de resultados para os demais grupos de participantes. 172	
Figura 39 - Distribuição similar à observada em jogos de conflito semelhante. 176	
Figura 40 - Tabuleiro circular produzido pelo time <i>Equipe IF</i>	176
Figura 41 - Na Instalação 7, apresentação de resultados "parciais".	177
Figura 42 - Na Instalação 4, quedas de energia elétrica vitimaram os grupos. 177	
Figura 44 - Turma atenta em uma das apresentações multimídias.	178
Figura 43 - <i>Tinkering</i> para o jogo eletrônico <i>You Are Trash!</i>	178
Figura 45 - Produtor e designer definem parâmetros.	178
Figura 46 - Mesmo na pausa para o intervalo, os participantes prosseguiram. 179	
Figura 47 - Satisfeita a orientação, o artista procede com a estética sugerida. 179	

Lista de Gráficos

Gráfico 1 - Distribuição de produção de jogos por ano (1983-2004).....	50
Gráfico 2 - Distribuição de participantes por gênero nas Instalações do <i>Gamerama</i>	110
Gráfico 3 - Distribuição de participantes por gênero e faixa etária.....	111
Gráfico 4 - Distribuição dos participantes por gênero e grau de escolaridade	112
Gráfico 5 - Distribuição dos participantes por Redes Sociais nas Instalações	113
Gráfico 6 - Distribuição dos participantes por conhecimento de Design	114
Gráfico 7 - Distribuição dos participantes por gênero e área de atuação pretendida .	115
Gráfico 8 - Distribuição dos participantes por gênero quanto aos aspectos positivos	117
Gráfico 9 - Distribuição dos participantes por gênero quanto aos aspectos negativos	118
Gráfico 10 - Distribuição dos participantes por gênero sobre reflexão	119
Gráfico 11 - Distribuição de produção nas Instalações do <i>Gamerama</i>	123
Gráfico 12 - Distribuição de evasões e participantes efetivos nas Instalações.....	124
Gráfico 13 - Distribuição de participantes por gênero, no <i>GW</i>	149
Gráfico 14 - Distribuição de participantes por gênero e faixa etária, no <i>GW</i>	150
Gráfico 15 - Distribuição dos participantes por gênero e grau de escolaridade	151
Gráfico 16 - Distribuição dos participantes por gênero e nível de experiência.....	152
Gráfico 17 - Distribuição dos participantes por gênero e área de formação, no <i>GW</i> .	153
Gráfico 18 - Distribuição dos participantes por gênero e nível de conhecimento	154
Gráfico 19 - Distribuição dos participantes por gênero e frequência com que jogam	155
Gráfico 20 - Distribuição dos participantes por dispositivo preferencial para jogar..	156
Gráfico 21 - Distribuição de participantes por produção de jogos anterior ao <i>GW</i>	157
Gráfico 22 - Distribuição de participantes por atendimento a curso anterior.....	157
Gráfico 23 - Distribuição de participantes por acesso a literatura de estudos.....	158
Gráfico 24 - Distribuição de evasões e participantes efetivos no <i>GW</i>	161
Gráfico 25 - Distribuição de produção de jogos e expectativas de produção no <i>GW</i>	162
Gráfico 26 - Percentual de evasão de times relativo ao segmento anterior no <i>GW</i>	164

What I cannot create, I do not understand.

*You can't say A is made of B or vice versa.
All mass is interaction.*

Richard Feynman