

AS RELAÇÕES ENTRE OS JOGADORES E AS RECOMPENSAS

Caio Vicentini

Sérgio Nesteriuk

Escola de Artes, Arquitetura, Design e Moda, Universidade Anhembi Morumbi, Brasil

Resumo

Este artigo aborda a relação dos jogadores com as recompensas que os games fornecem, por meio da subversão do conceito de gratificação, no qual o jogador ao invés de ganhar itens para progredir no jogo, perde-os. A hipótese levantada é a de, neste caso, é possível manter-se o estado de flow (Chen, 2007) a partir do momento em que o jogador se vê obrigado a criar novas estratégias para a progressão in game, sem depender de recursos além de suas próprias habilidades.

Palavras chave: recompensa, flow, dificuldade, progressão, balanceamentos de jogos.

Contato dos autores:

caio.vicentini.silva@gmail.com
nesteriuk@hotmail.com

1. Introdução

Segundo Johan Huizinga, a relação das pessoas com os jogos sempre foi de caráter voluntário. Para se configurar como tal, não pode haver a obrigação de participar dele, mas sim, uma interação voluntária com objetivos que podem variar para cada pessoa. Muitos pesquisadores discutem o que os jogadores buscam quando jogam algo. Lazzaro [2004] discorre em quatro tópicos os tipos diferentes de diversão que podem ser obtidas.

Recompensas podem ser vistas como motivadores para os jogadores, ou como compromissos para aliviar o desapontamento, também podem diferir para cada tipo de jogo, tendo diferentes efeitos sobre os jogadores de acordo com as suas preferências e motivações [Wang & Sun, 2011].

Nesse artigo será discutido a problemática por trás da inversão desse conceito. Ao fazer um jogo que retira os artifícios do jogador, é possível manter o seu engajamento nesse tipo de ambiente?

Incentivar um comportamento do jogador, onde ele não apenas se despenda dos auxílios entregues

pelo jogo, como também se volte para depender apenas de sua própria destreza para progredir no jogo.

2. Os diferentes tipos de recompensa

Recompensa pode ser considerada a etapa final de um processo onde um agente-jogador, se propõe a executar diversas tarefas através das mecânicas do jogo até cumprir os objetivos necessários para merecê-la (Sicart, 2001). Um exemplo disso é o jogo *Shadow of the Colossus* [Team ICO, 2005], na qual a mecânica envolve golpear, atirar com flechas e correr, afim de cumprir o objetivo de derrotar as criaturas denominadas Colossus. A recompensa está intrinsecamente ligada ao enredo, que dita no início do jogo a necessidade de derrotar os inimigos para ressuscitar outra personagem.

Hallford & Hallford [2001] abordam o conceito de recompensa dos jogos e criam quatro categorias, cada uma com a sua relevância dentro do *gameplay* do jogo e o tipo de gratificação dada. Essas categorias são, “recompensas de glória”, “recompensas de acesso”, “recompensas de sustância” e “recompensas de facilidade”.

A recompensa de glória é uma que não afeta de modo algum a experiência em si dentro do jogo, sendo apenas um demonstrativo dos feitos do jogador. Um exemplo é o *high score* de jogos como *Pacman* [Namco, 1980] e *Temple Run* [Imangi Studios, 2011], no qual o placar com a pontuação não deixa a personagem do jogo mais forte, e nem dá acesso a novos cenários do jogo, por exemplo. A única recompensa é a gratificação pessoal em superar recordes estabelecidos pela máquina, pelo próprio jogador (recordes pessoais) ou por outras pessoas.

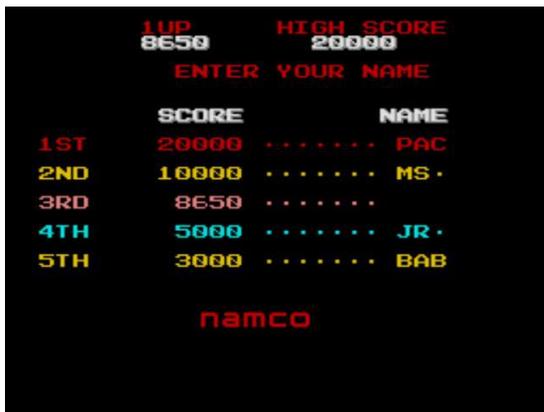


Figura 1: High score de Pacman, jogo onde a pontuação obtida tem caráter comparativo

Outro exemplo desta busca pela gratificação está nos *achievements*. São sistemas onde jogadores coletam recompensas virtuais que de uma certa forma são separadas do resto do jogo (Jakobsson, 2011). Trata-se de desafios de dificuldades variadas que gratificam o jogador com um “selo” ou um “troféu” que é contabilizado no perfil do jogador, não tendo também qualquer efeito no estado do jogo em si.

Também podem ser entendidos como uma forma de se aumentar a rejogabilidade do jogo, estimular sua divulgação entre as redes sociais e, conseqüentemente, aumentar a visibilidade e vida útil do jogo.

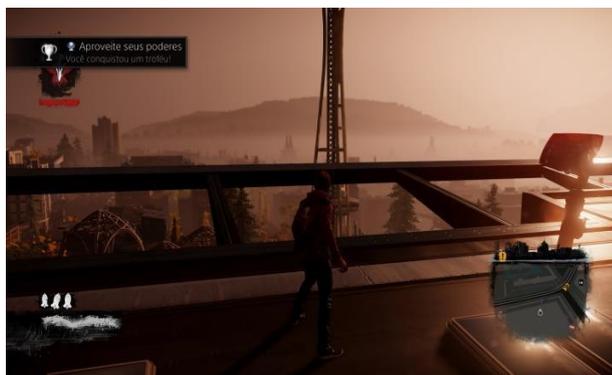


Figura 2: Infamous: Second Son é um jogo para o PS4 que se utiliza do sistema de troféus

Recompensas de acesso referem-se a liberar novas áreas exploráveis, dentro das condições impostas pelo estado do jogo. Ao derrotar um inimigo em particular, por exemplo, o jogador é agraciado com um novo nível para que possa progredir em sua jornada. Esse tipo de recompensa refere-se a todo tipo de gratificação espacial dada ao usuário e pode ser

encontrado em jogos como Devil May Cry [Capcom, 2001] e God Of War [SCE Santa Monica Studio, 2005].

Já a recompensa de substância se relaciona a melhorias que ajudam a manter o status quo dentro do jogo, como armaduras mais resistentes ou um inventário maior. Não se trata de itens ou habilidades novas, apenas um melhoramento de algo existente para manter-se a par da progressão de dificuldade imposta pelo jogo. No jogo Metal Gear Solid V: The Phantom Pain [Kojima Productions, 2015], por exemplo, é possível aumentar a quantidade de itens e soldados para serem recrutados, além de aumentar o dano de armas que o jogador já possui.

Por fim, as recompensas de facilidade, referem-se a gratificações dadas em forma de itens e habilidades novas, como um novo poder ou um novo veículo. Jogos como The Elder Scrolls V: Skyrim [Bethesda, 2011] e The Witcher 3: Wild Hunt [CD Projekt Red, 2015], por exemplo, oferecem novas armaduras e habilidades novas para o jogador usufruir, conforme ele avança no jogo.



Figura 3: Em The Witcher 3 é possível adquirir novas armas e armaduras para o personagem.

3. Recompensas como parte da Gamificação

A gamificação é o processo de transportar aspectos cognitivos de jogos para tarefas rotineiras ou para o âmbito profissional, a fim de aumentar a produtividade. Inserir aspectos de jogos como ganhar “pontos” simbólicos por tarefas, ou uma competição entre funcionários, motiva o engajamento em suas atividades com muito mais empenho.

Assim como os *achievements*, a gamificação acaba por não trazer muitas recompensas além da própria satisfação. Se isso não for suficiente para providenciar um aumento na produtividade, uma recompensa pode ser oferecida para quem for o ganhador dentro dos parâmetros estabelecidos.

O diferencial da gamificação, entre outras dinâmicas, é o de incentivar as pessoas envolvidas a transformar tarefas rotineiras em um jogo ou

competição. Muitas vezes, a recompensa não está em ganhar bens materiais, mas no entretenimento por trás de executar tarefas com uma nova visão, enxergando-as como atividades voluntárias e não obrigações de seu cotidiano.

4. Flow nos Games

Csikszentmihalyi [1975] foi o responsável pela criação da teoria do flow, que tem uma gama de aplicações dentro das mais diversas esferas da vida em sociedade, como na experiência do usuário, por exemplo.

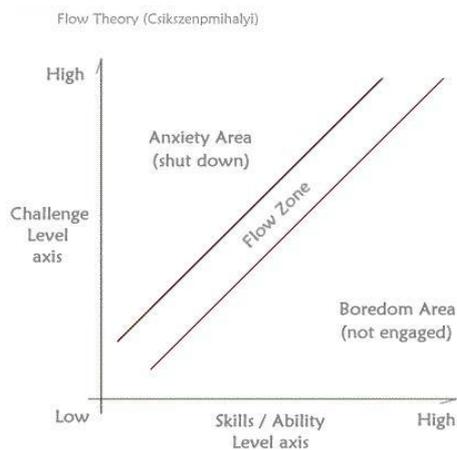


Figura 4: O gráfico da teoria do Flow

A teoria aborda o ponto de fluxo ideal de uma atividade, no qual há o equilíbrio entre as habilidades da pessoa com o desafio proposto. Se a dificuldade estiver acima do que o usuário consegue superar, a experiência pode se tornar frustrante, do mesmo modo que a experiência pode se tornar entediante se for muito fácil.

Chen [2007] adaptou essa teoria para o universo dos games, em que o ponto ideal do jogo está em equilibrar as dificuldades com as habilidades adquiridas do jogador. O progresso tradicional vê o jogador adquirindo não só habilidades, mas, em alguns casos, deixando seu personagem mais forte. Usando artifícios como recursos melhores, ou aperfeiçoando os atributos das personagens mais rápido, o jogo nivela-se com o status quo de seu jogador.

Esse estado de constante diversão pode ser alcançado de diversas formas diferentes, com diferentes estímulos.

5. 4 Fun Keys

Lazzaro [2004] apresentou o conceito de quatro *fun keys*, que definiriam quatro tipos de experiência que os

jogadores podem ter em um game, dependendo das preferências (predisposição) e propostas de jogo: *people fun*, *hard fun*, *serious fun* e *easy fun*.

O People Fun, se refere à diversão que se dá essencialmente por meio de interações sociais dentro do jogo, sejam elas com pessoas reais em um ambiente *multiplayer*, ou mesmo com NPCs dentro do jogo. Jogos massivos *multiplayers* on-line (MMOs), como World of Warcraft [Blizzard, 2004] e League of Legends [Riot, 2009] são exemplos dessa categoria.



Figura 5: Um screenshot de uma partida de World of Warcraft. Grande parte do apelo do jogo está em se colocar no papel de guerreiros e criaturas e se engajar em partidas com, ou contra, outros jogadores.

O Serious Fun é relacionado a maneira como a experiência dentro do jogo pode ter um efeito prolongado sobre o jogador, até mesmo quando ele já não está participando, vide os fóruns de discussão, eventos. Usuários que buscam o Serious Fun são aqueles que apreciam jogos que instigam diferentes tipos de emoções e reflexões.

Jogos com enredos complexos e maleáveis às decisões de quem joga, como Mass Effect (figura) e Life Is Strange, tem como atrativo uma experiência que exige um engajamento emocional de seu usuário.

Martinelli & Valente [2014] discorrem em seu artigo *A História Vista pelo Jogador: Um estudo empírico sobre como os jogadores contam histórias* abordam como os jogos podem causar reações adversas em cada tipo de pessoas, fazendo com que cada jogador crie uma linha de narrativa sobre um mesmo jogo baseado em suas capacidades cognitivas e gostos pessoais.



Em Mass Effect, momentos chave da história são decididos pelo jogador, que as toma baseando-se nas suas preferências e laços de afeto criados durante sua experiência.

O Easy Fun é obtido através das ações livres do jogador, o que não está relacionado especificamente a fazer as coisas que o jogo pede. Trata-se de uma relação lúdica com o jogo, promovida de maneira espontânea pelo jogador por meio de atividades como explorar novos cenários, conhecer novos NPCs, experimentar novas combinações de ações dentro do jogo, e que não estão interligadas com o objetivo principal do jogo ou da missão. Podem ser caracterizados nessa categoria, jogos de mundo aberto como Grand Theft Auto V [Rockstar, 2013], e Sleeping Dogs [United Front Games, 2012].

Já o Hard Fun é caracterizado como a diversão obtida por meio do esforço em superar desafios. A frustração é uma constante nessa categoria, pois é exigido muito do jogador e de suas habilidades e, quando finalmente ele supera os desafios, passa por um processo chamado pela autora de *fiero*. Bloodborne [From Software, 2015] e Dark Souls [From Software, 2011], são exemplos de jogos em que a dificuldade elevada conduz os jogadores a inúmeras sessões de tentativas e erros, acabando por recompensar aos mais insistentes.

McGonigal [2012] define *fiero* como o triunfo sobre a adversidade, uma sensação de orgulho e satisfação obtida a partir de uma vitória ou superação diante de um grande desafio.

É, portanto, um elemento presente em momentos dos jogos, quando o jogador vence um chefe muito difícil ou resolve um quebra cabeça muito complexo, por exemplo.

6. Fiero, Hard Fun e Recompensa de Glória

Esses três aspectos podem, portanto, serem relacionados por tratarem do divertimento obtido por

meio da superação de obstáculos em que não é necessário ao jogo proporcionar uma recompensa, pois a experiência em si já satisfaz o jogador.

A recompensa de glória não é algo que necessariamente o jogo precisa proporcionar, por vezes, o jogador pode acabar determinando por si só um desafio onde ele se instiga a superá-lo. Finalizar um jogo sem utilizar de itens de cura, ou vencer um *round* de um jogo de luta sem bloquear, esses são objetivos que não culminam em nenhuma gratificação efetiva por parte do jogo a não ser a satisfação pessoal. Isso relaciona a recompensa de glória com o Hard Fun de forma que o primeiro é o resultado por trás desse tipo de diversão.

Lazzaro [2004] discorre que os jogadores que procuram por Hard Fun são aqueles que buscam testar os limites de suas habilidades, preferem se utilizar da estratégia em detrimento da sorte e acabam por pender entre o sentimento de frustração e *fiero*, este último quando finalmente supera um desafio.

Dessa forma, é possível relacionar esses três tópicos de forma que os perfis de jogadores se assemelham por conta dos objetivos que eles buscam ao jogar. Jogadores que encontram o divertimento através da superação de desafios, tendo seus limites testados frequentemente.

7. Subversão do conceito de recompensa e progresso aplicado à mecânica de jogo

Koster [2004] afirma que, fenomenologicamente, completude de um game – enquanto obra ou “jogo jogado” - se dá apenas quando o jogador se sente desafiado e consciente de que ainda há uma jornada necessária ao seu aperfeiçoamento. No momento em que esse processo acaba, e o jogador se torna experiente demais para sentir-se desafiado pelo jogo, este se torna tedioso e deixa de ser divertido.

Segundo Koster, isso ocorre pela maneira como os jogadores buscam por padrões dentro dos jogos, seja um comportamento específico de um inimigo ou o tempo exato para pular de uma armadilha. Esses pequenos trejeitos de como o jogo interage com o jogador podem se tornar padrões previsíveis para jogadores mais experientes, que podem perder o interesse em jogar quando esse domínio se manifesta.

Uma das maneiras mais frequentes que o *game design* faz para evitar, ou ao menos retardar este processo, é aumentar o número de variáveis dentro do jogo, fazendo com que o jogo tenha mais comportamentos emergentes, impedindo o jogador de estabelecer padrões sobre ele. Um exemplo dessa aplicação pode ser observada no game *The Binding of*

Isaac [Nicalis, 2011], em que a cada nova partida, todo o cenário, a disposição de inimigos e os power ups são randomizados em configurações inéditas, fazendo assim com que o jogador nunca saiba, pelo menos totalmente ao certo, o que o aguarda no próximo ambiente.

A hipótese aqui levantada é a de que é possível oferecer outra maneira de prolongar o interesse do jogador no jogo diante desta situação, ao se subverter convenções que muitos jogadores têm de como os jogos comportam-se.

Indo na contra mão da proposta de muitos jogos, em que o jogador e seu personagem se fortalecem progressivamente; é possível fazer o caminho inverso, no qual personagem poderia começar com todas as suas habilidades e itens, mas acabaria perdendo-os ao longo da campanha.



Figura 6: Gráfico demonstrativo do progresso tradicional em jogos. O vermelho indica o aumento da dificuldade em paralelo ao desenvolvimento do personagem.

No gráfico acima é mostrado como funciona uma progressão tradicional em um jogo, em que a personagem pode ser fortalecida conforme as fases são passadas. A dificuldade do game e o fortalecimento da personagem controlada pelo jogador vão se elevando em paralelo, de maneira perpendicular, mantendo um equilíbrio na dificuldade da experiência proporcionada pelo estado do jogo.



Figura 7: Gráfico demonstrativo com a proposta da inversão de progresso do personagem. O jogador começa com todos os seus atributos, mas perde-os ao longo do jogo, tornando a experiência mais desafiadora a cada nível.

Já no gráfico acima é mostrado a proposta em que a personagem poderia começar (e não terminar) com todos os recursos possíveis, mas conforme vai perdendo conforme avança pelas fases, em um processo de regressão (e não progressão). A dificuldade neste caso não seria nivelada pelo progresso da personagem, mas pela retirada de seus itens, o que faz com que o jogador repense em suas estratégias e procure aperfeiçoar suas próprias habilidades *in game*.

Isto acabaria privando o jogador de subterfúgios, em que, ao invés de receber algo do jogo, criaria uma experiência na qual ele não pode contar com recursos do jogo, mas apenas – e cada vez mais – consigo mesmo.

8. O empoderamento do sujeito-jogador por meio do domínio do jogo

Um dos principais riscos por trás dessa subversão da recompensa é a do jogo acabar perdendo o interesse de seus jogadores.

Um método tradicional em *game design*, para mantê-los interessados, e também para sentir que está progredindo é o de presentear o jogador com itens novos, espaços novos, ou melhorias em seus atributos [Rogers, 2012].

Kinder [1991] explica que o empoderamento não vem apenas por meio de itens mais fortes e elaborados, ou com um veículo mais rápido, mas também advém da maestria que o jogador adquire ao jogar extensivamente. Vencer um nível difícil pode, além de causar o já citado *fiero*, exaltar o jogador como um usuário habilidoso, não necessariamente precisando presenteá-lo com algo para provar isso e manter seu interesse no jogo.

Considerações Finais

Baseado nas referências pesquisadas; pode-se afirmar que é desejável instigar o interesse dos jogadores, mesmo que o *game design* tenha uma atitude contrária a de tradicionalmente fortalecer o seu jogador por meio de artifícios ou habilidades novas.

Portanto, é possível oferecer como uma única recompensa a gratificação pessoal e ainda assim entregar uma experiência pessoal satisfatória.

Como desdobramentos desta pesquisa objetiva-se pensar o projeto de desenvolvimento de um game com foco em exigir que o jogador dependa cada vez mais de sua própria destreza para vencer os desafios propostos, e não de artifícios cedidos pelo jogo.

Nesse sentido, é possível pensar em certo espelhamento da própria vida em sociedade, na qual nem sempre o sujeito (cidadão) é bonificado por sua dedicação ou esforço e, quanto menos itens, atributos e estruturas lhe são oferecidos, mais se depende da superação do indivíduo. Refletem-se, portanto, o sujeito-jogador e a personagem do jogo, em uma espécie de relação de alteridade, a qual esperamos possa trazer reflexões, indagações e inquietações.

Referências

CHEN, J. Flow in Games (and Everything Else). Communications of the ACM. New York, v. 50, n. 4, p. 31-34. abr. 2007.

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1975). Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play, San Francisco: Jossey-Bass

HALLFORD N.; HALLFORD, J. 2001. Swords and Circuitry: A designer's guide to computer role playing games. Roseville, CA: Prime Publishing.

JAKOBSSON, M., 2011. *The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices*. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson>>.

KINDER, M., 1991. Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. University of California Press.

KOSTER, R., 2004. A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press

LAZZARO, N., 2004. *Why we play games: Four Keys to More*. Player Experience Research and Design for Mass Market Interactive Entertainment.

MARTINELLI, F.; VALENTE J. A. 2014. *A história do jogo vista pelo jogador: Um estudo empírico sobre como os jogadores contam histórias*

MCGONIGAL, J., 2012. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Press

ROGERS, S., 2012. LevelUp: Um guia para o design de grandes jogos. Blucher.

SICART, M., 2008. *Defining Game Mechanics*. Disponível em: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

WANG, H.; SUN, C- T. 2011. *Games Reward Systems: Gaming Experiences and Social Meanings*.