

Gamecultura...

definindo cultura

jogos como retórica cultural

jogos como cultura aberta

jogos como resistência cultural

jogos como ambiente cultural



definindo cultura

Todos jogos refletem certa cultura, mas nem todos transformam a cultura

Game cultura

A “cultura é a herança social ou tradição transmitida às gerações futuras”

“é o comportamento humano compartilhado e aprendido, um modo de vida”

“cultura são as ideias, valores ou regras para a vida”

“modo como os humanos resolvem os problemas de adaptação ao meio ambiente ou como vivem juntos”

“é um complexo de ideias ou hábitos aprendidos, que inibem seus impulsos e diferencia pessoas de animais”

“a cultura é baseada em significados arbitrariamente atribuídos que são compartilhados por uma sociedade”

Game cultura

Para o designer de jogos CULTURA é o que existe fora do círculo mágico do jogo: o ambiente ou o contexto no qual um jogo ocorre.

- Contexto histórico-social de um jogo;
- Conjunto de valores ideológicos que ele reflete ou transforma;
- Forma como o jogo se encaixa no estilo de vida de seus jogadores.

Círculo mágico

círculo mágico: conceito proveniente da Antropologia, e trazido por Huizinga em *Homo Ludens* (1938).

- “Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. [...] A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc, têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.” (HUIZINGA, 2001, p. 13)



Jogo: permeável ou intermeável?

Quanto é permeável o limite entre o mundo comum e o mundo artificial do jogo que é circunscrito e delimitado pelo círculo mágico? Huizinga chama os mundos do jogo de “mundos temporários dentro do mundo habitual”.

Entendendo o lugar dos rituais na vida humana, podemos responder a esta questão.



São permeáveis e impermeáveis?

São sistemas abertos e fechados?

São os dois, e ao mesmo tempo.



Grand Theft Auto* & Silent Hill**

*Cultura criminal urbana e o gênero gângsters de filmes: quando jogamos não estamos apenas jogando com as regras do jogo; estamos também jogando com as regras e as convenções da cultura que os jogos refletem e transformam.

**Gênero horror e filmes noir: uma longa trajetória na literatura e no cinema os antecederam.



O Jogo fora do jogo

Os jogos oferecem aos jogadores formas de participação que podem estender as fronteiras do jogo para além das fronteiras do círculo mágico. Essas transformações culturais surgem do jogo para ganhar vida própria fora da estrutura do jogo.



“O homem é um animal suspenso em teias de significado que ele mesmo teceu”. (GEERTZ apud SALEN e ZIMMERMAN, 2012)

Os jogos são sistemas de representação que refletem a cultura, mas também produzem cultura.

Qual sua escolha?

Ao produzir cultura podem reproduzir o que existe ou visar alguma reflexão ou transformação.

Ler e escrever os jogos

Interpretar (analisar) os jogos como objetos simbólicos, como textos culturais que refletem seus contextos, é uma maneira de entender os jogos como cultura.

- Como designers de jogos, podemos considerar os jogos como textos culturais a fim de demonstrar como o design contribui para seu significado.
- O Design de jogos pode ser usado para representar as ideias e os fenômenos culturais existentes além do espaço do jogo.



O velho baralho de cartas

Popularizado na Europa nos séculos XIV e XV, os quatro naipes representam as quatro classes da sociedade medieval: espadas, a nobreza; copas, o clero; ouros, os comerciantes; e paus, os camponeses.

Se você puder entender melhor seu jogo como um texto cultural, estará melhor equipado para projetar experiências poderosas para os jogadores.

Como designer de jogos...

Você pode ou não optar por reconhecer que você é um produtor de cultura
Você pode optar por reproduzir as convenções culturais, sem inovar e
perpetuar ideologias ligadas ao racismo, sexismo e xenofobia.
Você pode optar por buscar alguma transformação e/ou reflexão.

Independente de sua abordagem, o status dos jogos como cultura não é algo
a ser negociado ou debatido. Jogos são indiscutivelmente culturais.
Simplificando, os jogos são cultura.



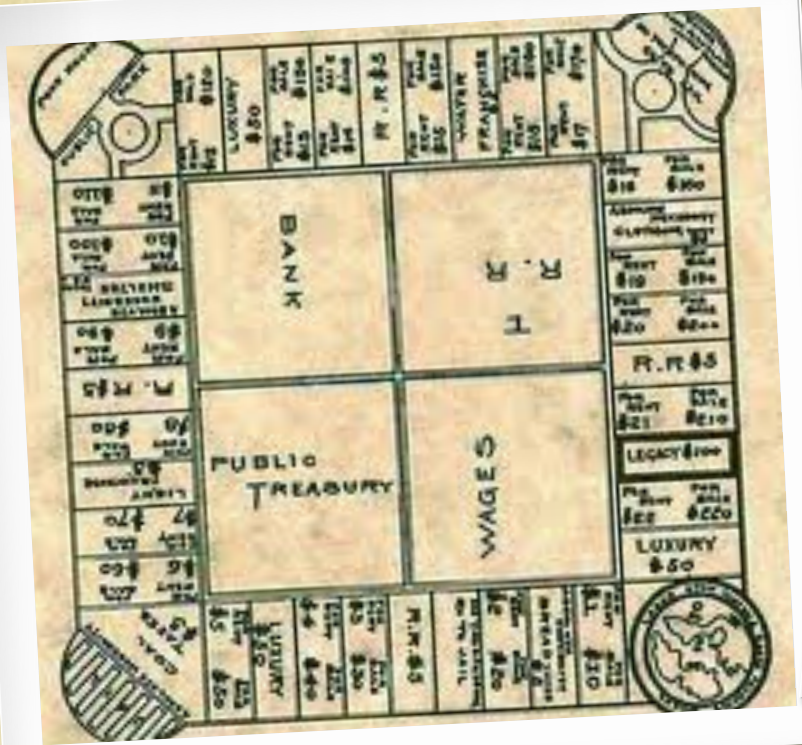
Max Payne 3

No jogo assistimos a uma novela brasileira ao estilo “drama mexicano”. Nela uma pin-up loira chega no contexto de um lar e...



Jogos refletem os valores culturais

Jogos são contextos sociais para a aprendizagem cultural



crenças, ideologias e valores presentes na cultura serão uma parte do jogo, intencional ou não.

Por exemplo: quais as condições vencedoras de seu jogo?

Acumular a maior parte dos recursos?

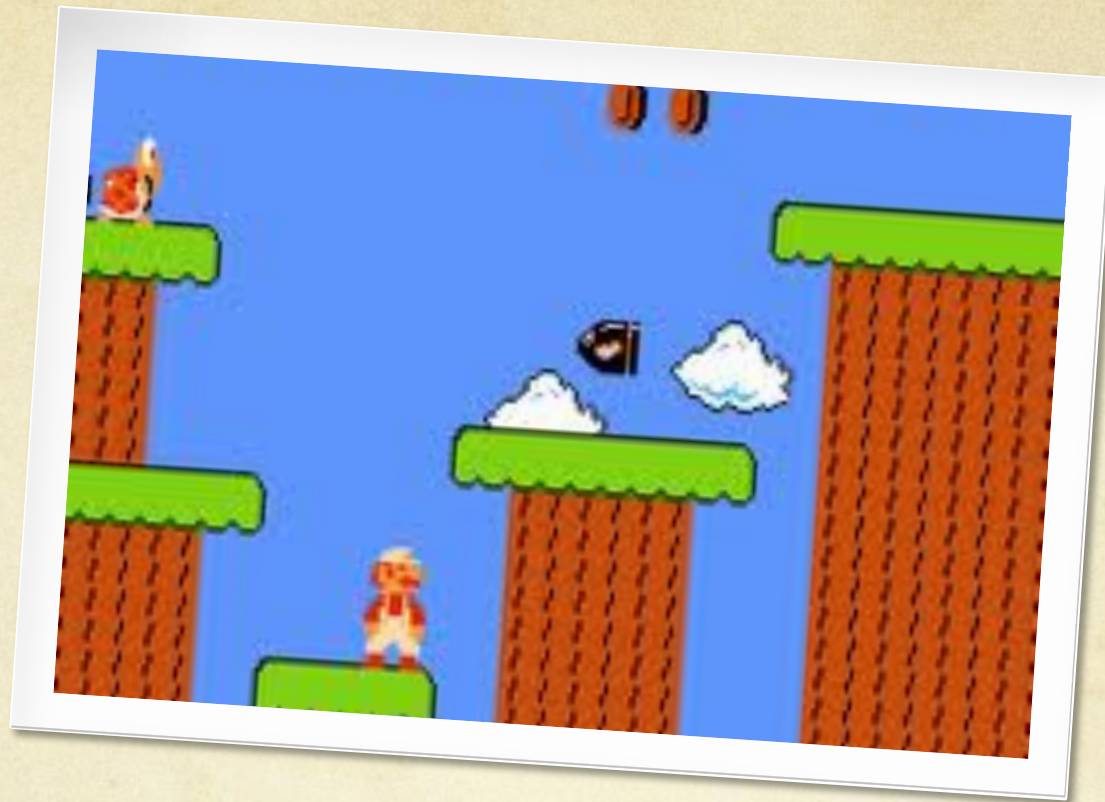
Destruir as unidades do inimigo?

Chegar a um equilíbrio de poderes?

Cada uma dessas condições de vitória implica um determinado conjunto de valores, detalhados por meio das regras do jogo, materiais e experiências da interação lúdica. (The Landlord's Game - 1904/ Monopoly - 1935)

Diferente retórica semelhante mecânica

- The Landlord's Game – Lizzie Magie
- “O objetivo deste jogo não é apenas a diversão dos jogadores, mas ilustrar como, no sistema presente ou prevalecente para a posse de terra, o proprietário tem uma vantagem sobre os outros empreendedores e também como o imposto único iria desencorajar a especulação.”
- Anticapitalista – arrendamento – contra latifúndios
- Monopoly – Parker Brothers
- “A ideia do jogo é comprar e alugar ou vender imóveis de modo mais rentável para que alguém se torne o jogador mais rico e, finalmente, o monopolista... O jogo tem uma negociação e uma emoção inteligentes e animadas.”
- Capitalista – acúmulo de propriedades - monopólio



Não sendo separados da cultura, são ainda artificiais?

Independente de quanto integrados estejam na cultura, sempre haverá algum aspecto da operação de um jogo que se baseia em seu próprio sistema (em vez da cultura) para criar significados para os jogadores.

Referências

- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. *Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos - principais conceitos, vol.1*. São Paulo: Blucher, 2012. ISBN 978-85-212-0626-2
- _____ . *Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos - cultura, vol.4*. São Paulo: Blucher, 2012. ISBN 978-85-212-0629-3