



Ludemas. Lógicas de sedução nos games.¹

Marsal Branco²
Cristiano Max³
Universidade Feevale

RESUMO

Apresenta o conceito de ludemas - estruturas formadoras de um jogo - bem como uma tipologia para evidenciar suas diferentes características. Os ludemas acontecem quando o jogador reconhece no discurso do jogo a possibilidade de desafio/atuação que o leva a interferir diretamente em seu conteúdo. Esse *approach* permite uma aproximação entre as lógicas da produção com a existência de um sujeito para o qual o jogo é feito, enfatizando do game sua natureza comunicacional.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais; games; linguagem digital; ludemas.

LUDEMAS

Por diversas vezes na breve história dos game-studies, a tensão entre sistema de regras e narrativa extrapolou os aspectos teórico-metodológicos do objeto game, transformando-se em verdadeiro cabo de guerra entre teóricos, que lutam tanto na construção de conceitos adequados para instrumentalizar o estudo dos jogos quanto na disputa por espaço e por legitimidade. O exagero foi uma tônica na maneira como essas facções discutiram seus pontos de vista, freqüentemente levando a uma construção do campo atravessada por um abismo de ares absolutistas⁴.

Mas este caráter radical e ideológico, no entanto, não esconde o fato de que sistema de regras e narrativa apontam duas lógicas diferentes dos games. Duas dimensões que - a despeito de suas peculiaridades, importância e formas de expressão -, ajudam a configurar uma linguagem que lhe é própria. O principal problema não é o fato de haver uma divisão e uma tensão entre as diferentes partes. Tampouco o é a necessidade de desenvolver conceitos e metodologias particulares para a análise de cada uma delas. Na realidade, ambas as coisas são decorrências naturais na busca de um

¹ Trabalho apresentado no DT 5 - Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom 2011, realizado em Pernambuco nos dias 2 a 6 de setembro.

² Doutor em Comunicação Social do PPG da Unisinos - RS. Coordenador do Curso Superior de Jogos Digitais na Universidade Feevale. E-mail: marsal@feevale.br

³ Doutor em Comunicação Social do PPG da PUC-RS. Coordenador do Curso de Comunicação Social na Universidade Feevale. E-mail: maxrs@feevale.br

⁴ Hoje as coisas estão um pouco menos radicais, com a revisão de posições por parte de teóricos como FRASCA, JULL, AARSETH, que ajudaram a assentar algumas das bases do campo.



método de análise viável sobre os games. A crítica feita aqui é que, ao isolar cada uma delas e debatê-las apenas em torno de suas próprias lógicas, tende-se a ignorar o caráter comunicacional dos games, ou seja: o fato de que são produtos que só completam seu ciclo quando usados por alguém. Na prática, o fato de entender como funciona o sistema de regras não ajuda necessariamente a entender uma maratona de jogo coreana⁵; tampouco o faz estudar a jornada do herói e outras metodologias narrativas. Isoladas, sistema de regras e narrativa⁶ não permitem que visualizemos determinados fenômenos que podem ser fundamentais para a compreensão dos games. Em a *Propósito do Jogo*, Greimas ilustra esta lógica ao analisar o jogo de xadrez: para ele, podemos entender o movimento que regra cada uma das peças e os objetivos do jogo, mas apenas isso não necessariamente nos habilita a entender o porquê deste ou daquele movimento (porquê o peão foi mexido? porquê está movendo o bispo?) até que se tire a ênfase nas regras (ou sistema) e as considere em função de que existem jogadores por trás delas e que estes jogadores têm lógicas e estratégias próprias, que não estão compostas nas regras do jogo (ainda que as respeitem). Com a narrativa se passa o mesmo: entender as lógicas do *plot* e da construção dos personagens não significa entender porque um jogo é bom ou ruim ou porque pessoas dedicam tanto de seu tempo interagindo com eles.

Aliás, isto é frequente: jogadores assumem que não gostam de determinado jogo porque o enredo é ruim. Mas é bem provável que gostem de outros jogos cujos movimentos de *plot* e personagens também - segundo seus próprios critérios -, são ruins. O mesmo ocorre com o sistema de regras, que podem ser muito parecidos - ou até idênticos -, e ainda assim receberem críticas diferentes por parte de um mesmo jogador. Isso acontece porque temos de considerar que para além de uma dimensão lógica, estética e tecnológica - a proposta metodológica onde este artigo está inserido -, existem pessoas que usam cada game de formas e com objetivos distintos, e que essas diferenças colocam em perspectiva cada uma das dimensões, possibilitando outras percepções que de outra forma não seriam possíveis.

Os ludemas representam um dos dois raciocínios que compõem a *dimensão lógica* dos jogos⁷. A *dimensão lógica* diz respeito ao trabalho de natureza lógico-computacional-interativa que formata o game. É dividida em duas partes: um jogo de ‘permissões’ e ‘proibições’ que estipulam arbitrariamente o que é ou não possível de se fazer no jogo - o ‘tradicional’ sistema de regras - e

⁵ Seções de jogo que podem durar dias seguidos.

⁶ Essa divisão entre sistema de regras / narrativa tampouco parece ser a mais adequada. Em *Jogos Digitais. Metodologia e Conceitos para uma Mídia Indisciplinada* propõe-se que a estrutura dos jogos digitais seja composta por três áreas fundamentais: dimensão lógica, estética e tecnológica. (BRANCO, 2011)

⁷ *Jogos Digitais. Metodologia e Conceitos para uma Mídia Indisciplinada*. (BRANCO, 2011)



também pela dinâmica de respostas dadas pelos jogadores aos discursos propostos pelo jogo, os ludemas.

Os ludemas acontecem quando o jogador reconhece no discurso do jogo a possibilidade de desafio/atuação que o leva a interferir diretamente em seu conteúdo. Esse *approach* permite uma aproximação entre as regras e a existência de um sujeito para o qual o jogo é feito, enfatizando do game sua natureza comunicacional. Os ludemas respondem à necessidade apontada por Greimas de ‘levantar os olhos do tabuleiro’ e reconhecer a existência das pessoas que fazem aquele jogo acontecer - o jogador -, assumindo sua natureza comunicacional e colocando em perspectiva as lógicas isoladas que formatam a realidade do game.

Os ludemas ocorrem quando dentre todas as possibilidades o *gamer*, por um ato de vontade, ATUA sobre algum dispositivo técnico qualquer (*joystick*, reconhecimento de imagem ou qualquer tipo de *input* que o hardware puder reconhecer) e isso AFETA o andamento do jogo. Ou seja, o ludema é a resposta do *gamer* ao reconhecimento de uma situação/desafio específico contida no sistema de regras. É a unidade mínima do jogo, ponte entre a ação do interator e o resgate das regras do sistema de regras. É a potência ofertada pelo sistema de regras performatizada em ato pelo *gamer*.

O discurso dos *games* apresenta uma estrutura peculiar que exige de seu usuário um engajamento diferente daquele exigido por outros tipos de conteúdo, tais como literatura, quadrinhos, cinema e outros. Aos jogadores não basta apenas ler e interpretar o que foi escrito/ouvido/lido, mas decidir o que fazer diante disso e agir em conformidade com essa decisão. Este agir físico, sintetizado pelo apertar de um botão ou qualquer tipo de movimento corporal, justifica para Aarseth o nome literatura ergódica. O conceito de ludema está intrinsecamente ligado a este ato físico.

O ludema é o menor ato de um jogo, sua parte fundamental. Quando um ludema ocorre, está acontecendo um jogo. Quando um jogador pressiona um botão fazendo seu avatar pular, o ludema está ocorrendo. É o momento máximo do *game*, onde o sistema de regras é resgatado pelo ato de vontade de um jogador. Por outro lado, quando este ato volitivo do jogador não ocorre, não existe um jogo acontecendo. As conseqüências de tal raciocínio podem ajudar na questão da definição do que É e do que NÃO É *game*. Se estamos jogando qualquer *game* de prateleira como *Call of Duty*, *Zelda* ou *Worms* (por consenso universalmente considerados *games*) ocorrerão diversas situações durante o jogo onde o jogador não está de fato jogando - ato compreendido aqui pela ativação de um ludema -, mas esperando o desenrolar dos acontecimentos. Em *Call of Duty*, o *sniper* escondido em um telhado que espera vários minutos a passagem de um inimigo incauto não está jogando até que interfira diretamente nos acontecimentos, seja apertando o gatilho para acertar o inimigo, seja



saindo do esconderijo para reposicionar-se no cenário. Enquanto espera, está aguardando o aparecimento de um ludema que seja interessante o suficiente para que saia de sua inação. Ao assistir a uma *cut-scene* ou animação de câmera em *Worms* o jogador também não está jogando. Mas no exato instante que em resposta a um evento do jogo o *gamer* atualiza um ato específico de sua vontade, está satisfeita a primeira exigência para a existência de um ludema e, portanto, de um jogo. Mais duas condições são exigidas: que o resultado da ação do *gamer* seja incerto e que sua atuação afete o conteúdo pré-estabelecido.

Assim formulada sua condição de existência, pode-se dizer que o ludema extrapola o ecossistema dos *games*, uma vez que podemos encontrar este tipo de ação/resposta em outras mídias que não são consideradas *games*, como é o caso, por exemplo, de um sistema de *e-learning*. Isso é correto. Ao responder uma entre três opções de *quiz* de treinamento empresarial, o usuário está cumprindo de fato com as três exigências: atualiza o sistema de regras através da performatização de um ato (escolhendo uma entre três respostas possíveis); b) têm como incerto o resultado de sua ação (pois pode acertar ou não) e c) interfere no conteúdo pré-estabelecido, fazendo o sistema avançar ou não para a próxima pergunta.

3.1.2.1 Tipos de Ludemas

Apesar de terem as mesmas condições de existência, os ludemas possuem diferentes objetivos dentro da jogabilidade do *game* e por isso proporcionam experiências de jogo distintas entre si. Quer dizer que suas diferenças não residem na função lógica dentro do sistema de regras: diferentes tipos de ludemas podem desempenhar a mesma função dentro da arquitetura, mas a experiência de jogo que entregam ao jogador outra sensação e outro tipo de apelo. Os ludemas dotam o sistema de regras de jogabilidade. Ou seja: apesar da arquitetura lógica, as regras de acesso e as figuras serem as mesmas, o uso distinto dos ludemas é o que dá ao *game* seu jeito' de ser jogado e alguns dos artifícios de sedução que advém do prazer do jogo e que não dizem respeito necessariamente aos aspectos narrativos.

É importante notar então que suas características não derivam do tipo de comandos e do tipo de ação empregados pelo jogador, mas sim dos raciocínios/sensações que levam esse jogador a agir, como por exemplo tomar a decisão de explorar o entorno antes de engajar um combate, de ir por esta estrada ou não aquela, de jogar de forma mais ousada ou mais prudente. Os ludemas são o 'molho' ou condimentos usados pelo jogador para compor sua tomada de decisões. Para uns, o interesse de um jogo recai no caráter físico e as habilidades motoras que os ludemas exigem durante o *gameplay*. Para outros, são os *puzzles* que o compõe que representam seu maior mérito e sobre os



quais dedica a maior atenção. Para outros, o principal fator de sedução do *game* está na possibilidade de interação com outros jogadores ou ainda o puro prazer estético. Os diferentes tipos de ludemas representam a oferta de prazer advinda do sistema lógico: faz-se algo no jogo pelo fato que é divertido fazê-lo (ou tem a intenção de ser).

Os principais tipos são: ludemas *de exploração*, de *performance física*, de *performance cognitiva*, *estéticos*, de *coleta*, e *sociais*.

Ludemas de exploração

Os *ludemas de exploração* ocorrem quando o jogador interfere no conteúdo do jogo ao movimentar ou direcionar seu personagem ou instrumento de controle (um carro, um manche, uma mira, etc) dentro do ambiente de jogo visando testá-lo, explorá-lo. A idéia de exploração ou *mapping* é uma das premissas presentes nos jogos eletrônicos. O jogador é colocado diante de um ambiente que não conhece e precisa explorar seu entorno para lhe reconhecer as possibilidades e ameaças. O *ludema de exploração* ocorre quando o jogador sente a necessidade de explorar e testar o ambiente, personagens, ações e objetos para aprender e dominar suas características.

Alguns jogadores de perfil mais ousado adotam a estratégia de não perder tempo ‘testando’ e avançam na maior velocidade possível dentro do ambiente. Normalmente está consciente de que ao avançar dessa forma, corre um risco grande de falhar e ter que recomeçar. Para muitos, isto é aceitável porque o jogador pode reconhecer o que o *game* reserva para ele, criando um mapa mental que será importante quando recomeçar. Um jogador mais prudente por outro lado, irá avançando lentamente, aproveitando esse tempo para melhorar sua adaptação. São estratégias diferentes, certamente, mas ambas têm como objetivo o reconhecimento do ambiente e seus entornos.

Todo o movimento exploratório feito pelo jogador é o resultado de um *ludema de exploração*: o jogador reconhece uma possibilidade de interação que o interessa (a exploração); atua sobre o sistema, esta atuação é incerta, uma vez que não sabe o resultado de sua ação. Assim, configura-se o ludema.

O *ludema de exploração* apela ao desejo de saber o que o jogo oferta, o que ele esconde atrás de uma esquina, ao adentrar uma floresta, ao falar com um personagem, ao girar uma chave. A exploração seduz em função do desconhecido, do prazer da descoberta.

O *ludema de exploração* pode na prática estar voltado para uma exploração espacial, como é o caso dos *games* onde a incorporação de mapas e a conquista de espaços geográficos é importante.

É o caso de *shooters*⁸ como *Call of Duty*, de jogos de estratégia como *Starcraft*, *mmos* como *Warcraft* e muitos outros. Neles, o domínio e expansão dos mapas assumem um caráter fundamental para a experiência de jogo. O jogador precisa avançar para lugares que desconhece. Esse caráter espacial, entretanto, não é o único tipo de exploração a que o ludema se refere. Por exploração entende-se aqui a descoberta do jogo de maneira ampla e isso ocorre também quando o jogador testa um novo item, uma nova habilidade ou um novo personagem cujos efeitos e características desconhece.



Fig. 01 e 02: Acima, uma imagem de *Azeroth*, o mundo de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) e de *Mortal Kombat* (Midway Games/Nether Realm Studios, 1991). O reconhecimento dos mapas de *Azeroth* é um dos grandes desafios impostos aos jogadores, que inclusive recebem prêmios quando dominam geograficamente as diferentes áreas de cada reino. Em *Mortal Kombat*, apesar do jogo não proporcionar descobertas geográficas, o jogador precisa testar e dominar os diversos golpes e este também é um processo de exploração.

Fontes: <http://themacgamer.com/wp-content/gallery/wow-weekly/Map-of-azeroth.jpg>
http://www.gamerslive.com.br/layout/Black_Edition_Completed/especiais/As_10_Mentes_Mais_Influentes/images/10-2.png

Pode-se dizer que não existe *game* sem *ludemas de exploração*, mas também é verdade que uma vez que o ambiente de jogo esteja reconhecido e entendido pelo jogador, o apelo proporcionado por este tipo de ludema decresce ou até mesmo some. É o caso, por exemplo, dos jogadores que dominam por completo um jogo ou uma fase, conhecem todas as suas características. É razoável supor que nestes casos o apelo dos *ludemas de exploração* já não devem representar o mesmo apelo que representavam quando o jogador ainda não conhecia tão bem o *game*. Se está retornando à mesma fase, é provável que outros motivos estejam também operando.

Ludemas de performance física

Ludemas de performance física são aqueles cujo desafio imposto ao jogador decorre da dificuldade motora de sua execução. Nesses casos, o jogador age sobre o conteúdo do *game* pelo desafio motor que o sistema propõe a ele. A oferta apresentada por este tipo de **ludema** é a

⁸ Os *shooters* são, em linhas gerais, jogos eletrônicos em que se possui uma arma e pode atirar com ela livremente. São uma categoria bastante popular e clássica na história dos jogos, com diversos subgêneros. ([http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletrônico_de_tiro](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico_de_tiro)) junho de 2011

possibilidade de satisfação pela performance: ao acertar um alvo em movimento à uma grande distancia, o *gamer* afirma sua habilidade, gerando satisfação⁹. Em um nível avançado de jogo, os jogadores exigem tanto de si próprios que qualquer outro aspecto do *game* passa a ter um caráter secundário, fazendo com que joguem inúmeras vezes os mesmos desafios na tentativa de não apenas superá-los, mas superá-los da melhor forma possível. No limite, os *ludemas de performance física* colocam os jogadores em um processo de domínio de habilidades de caráter virtuoso. Não se trata apenas de alcançar os objetivos do jogo, mas sim da excelência com que fazem isto.

São diversas as formas como podem se apresentar. Em *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2005) encontramos um tipo de jogo em que um dos principais fatores de atração são os *ludemas de performance física*. O jogador demonstra sua habilidade ao pressionar os botões corretos no tempo exato exigidos pelo *game*. O desafio performático em *Guitar Hero* é tão evidente que seu virtuosismo passa a ser supervalorizado pelos fãs da série. O altíssimo grau de dificuldade imposto nos níveis mais altos do jogo não impedem a criação de *paths*¹⁰ que puxam os limites de exigência técnica ainda mais longe, elevando a velocidade e quantidade das notas para além do que o jogo original foi concebido. Jogar *Guitar Hero* gera espetáculos de performance em encontros de *anime*, *games* ou mesmo em programas de TV, e transforma-se em um show de demonstração de habilidades, angariando fans para os jogadores de maneira muito parecida com a qual músicos atraem admiradores. O aspecto performático em *Guitar Hero* é possivelmente uma de suas características mais importantes e é raro um espectador que, gostando ou não de *games*, não se impressione com a habilidade dos jogadores.



Fig. 03 e 04: *Guitar Hero* é um jogo que aposta no poder de sedução dos *ludemas de performance*. O jogador necessita acertar o botão correspondente a nota que aparece na tela no tempo exato, exigindo um crescente aumento de sua habilidade.

Fontes: <http://www.whala.com.br/wp-content/uploads/2009/01/guitar-hero2.jpg>
<http://noticias.limao.com.br/imagens/materia/games/guitar-hero-5.jpg>

⁹ Esse tipo de 'entrega' na forma de satisfação é a base do que muitos game designers vêm chamando Theory of Fun, que visa ser ao mesmo tempo um manual a ajudar no game-design do jogo mas também explicar porque games são considerados tão divertidos.

¹⁰ *Paths* são pedaços de código acrescentados aos jogos originais que têm como objetivo modificar alguns de seus aspectos.



Outro tipo de jogos que apostam nos *ludemas de performance física* como forma de sedução são os *shooters*. Em franquias como *Call of Duty*, *Medal of Honor* e outros, os jogadores são colocados em ambientes que colocam à prova sua capacidade de movimentação, antecipação de movimentos e precisão. Seu desempenho dentro do jogo está mais ligado a sua habilidade técnica do que em qualquer outra característica. Quando se pensa em *shooters on-line*, este aspecto fica ainda mais evidente, uma vez que - pelo menos em tese - os jogos oferecem iguais condições a todos os participantes, cabendo a estes se destacarem por sua própria habilidade. O poder de atração deste tipo de jogo fica muito claro quando vemos os jogadores - após terminada a partida - brincando entre si e vangloriando-se por momentos de extrema eficiência e habilidade. Como em *Guitar Hero* e possivelmente em todos os outros jogos baseados neste tipo de **ludemas**, as referências às habilidades e capacidades técnicas dos jogadores é supervalorizada. O jogo propriamente dito - e seus objetivos originais - muitas vezes são colocados de lado na escala de valores em detrimento ao que se pode chamar uma ‘cultura meritocrática’ que valora os jogadores mais habilidosos. Isso é tão forte que é comum encontrarmos sessões de jogo na rede onde por comum acordo só algumas armas podem ser usadas (normalmente as que mais exigem perícia), tornando as partidas mais difíceis tecnicamente e tornando quase impossível aos novos jogadores terem uma boa performance.

Mas apesar de evidente em jogos *on-line* em função do caráter *player versus player*, os *ludemas de performance física* também são muito comuns em jogos *single*. O apelo do desafio performático é valorizado também em *games* em que o jogador está atuando apenas contra a inteligência artificial. Em jogos de corrida, por exemplo, é comum que mesmo depois do jogador já ter superado a inteligência artificial do jogo, continue interessado em jogar em função de regras auto-impostas: por exemplo, decide correr sem ‘usar o turbo’ ou sem ‘pegar atalhos’, ou disputando com o pior carro, etc.

É interessante notar que, diferente dos *ludemas de exploração*, o *ludema de performance física* não se esgota quando o jogador termina o jogo. Pelo contrário, a necessidade de jogar exaustivamente os mesmos desafios para aos poucos incrementando a técnica e a eficiência do jogador é uma de suas características.

Ludemas de performance cognitiva

Esse tipo de **ludemas** ocorre quando o jogador age como conseqüência de um ato de cognição. O jogador é desafiado em suas faculdades de interpretação/resolução de problemas sobre os conteúdos apresentados pelo jogo e a partir da interpretação de seu universo. O apelo deste tipo

de **ludemas** é que o jogador resolva o enigma apresentado pelo jogo. Esses enigmas podem ser desde *puzzles* propriamente ditos, anagramas e outros tipos de charadas como também podem envolver a interpretação do contexto narrativo proposto pelo jogo. Nos primeiros, o jogador têm que achar a solução decifrando o que vê ou ouve na tela. Ou seja, não é preciso que traga qualquer tipo de *background* fornecido anteriormente pelo jogo. É o caso, por exemplo, dos *puzzles* de *Bioshock*, cuja solução independem da história que está se desenrolando.



Fig. 05 e 06: *Puzzle em Bioshock*. O jogador têm que descobrir, com um número limitado de giros de cada parte do cano, como fazer com que a água atinja a saída. Em *Tomb Rider*, *Lara Croft* precisa descobrir que elementos do cenários serão necessários para que alcance partes inacessíveis.

Fontes: <http://www.pixelbox.net/wp-content/uploads/2007/09/bioshock-hacking.jpg>
http://static.guim.co.uk/sys-images/Technology/Pix/pictures/2008/09/23/lara2_article.jpg

Em *Tomb Raider* os enigmas são espaciais. *Lara Croft* deve interagir com alguns elementos como caixas e mecanismos que a ajudarão a alcançar lugares inacessíveis. Para fazer isso, deve encontrar uma composição específica entre esses elementos. O desafio proposto aqui é o fato de que cada elemento têm limitações de movimento e acessibilidade. O jogador precisa interpretar o cenário e visualizar o que deve empurrar/puxar em primeiro lugar e para que lugar específico.

Em *adventures* como *Monkey Island* (Lucas Arts, 1990) o aspirante a pirata *Guybrush Threepwood* deve encontrar soluções para as situações que se apresentam enquanto percorre a ilha. Estas situações são de natureza eminentemente narrativa e sua solução na maior parte das vezes só é encontrada pelo *gamer* a partir de sua interpretação do contexto onde o pirata atua. O próprio caráter jocoso usado na linguagem do *game* acaba por fornecer pistas que ajudam o jogador a encontrar as soluções para os desafios impostos. No caso dos *adventures* isso acontece de tal forma que os enigmas apresentados, suas soluções e a própria história do jogo se confundem com a estrutura lógica. Resolver os problemas de *Monkey Island* é avançar a narrativa e desvendar a estrutura do *game*. Evidentemente isso não exclui necessariamente a presença de outros tipos de **ludemas**, mas basicamente o gênero *adventure* é montado sobre suas charadas e enigmas, a ponto de ser chamado um ‘gênero narrativo’ nos *games* (Aarseth, 1997).



Para exemplificar, em uma das partes do jogo, *Guybrush* precisa conseguir dinheiro para comprar um item necessário a sua causa, mas a única forma de obtê-lo é comprando-o. Porém, não possui dinheiro para isso. O jogador precisa arranjar um trabalho, e o único existente é na vaga de homem-bala em um circo. Mas ao chegar lá, descobre que sua contratação depende de possuir um capacete. Como continua sem dinheiro, deve conseguir pela ilha uma solução para o problema. O jogador, interpretando o tom de comédia do jogo, deve perceber que pode usar uma panela na cabeça para conseguir o emprego.

Ludemas estéticos

Os **ludemas** estéticos ocorrem quando o jogador realiza ações para apreciar aspectos estéticos do jogo. Suas ações podem ou não terem conseqüências na dinâmica de jogo, mas ao realizá-las extrapola os objetivos pragmáticos sugeridos pelo jogo (obter um item, derrotar um inimigo, etc), respondendo à sua sensibilidade. Ocorre, por exemplo, quando um jogador retorna a uma fase para apreciar de novo/ou melhor seu cenário, seja para olhar mais detidamente a beleza (ou a feiúra) de um personagem, seja ao escolher uma trilha sonora para ouvir enquanto dirige sua espaçonave pelo espaço. Como em todos os **ludemas**, aqui a sensação estética não é o **ludema** em si, mas sua motivação.

Diversas são as formas como os *ludemas estéticos* podem se manifestar. Os sistemas de customização de personagens comuns a tantos jogos freqüentemente atuam neste tipo de lógica. Escolher sexo, raça, cabelo, rosto, nariz, altura e roupas podem se dar sem a busca pelos melhores itens e performances, mas pelo prazer de compôr um personagem com quem o jogador se identifica. Muito esforço de produção é direcionado nesse sentido. Em jogos como *Little Big Planet* (Media Molecule, 2008), estes atributos não influem em nada a dinâmica do jogo, mas é um dos aspectos que mais chama a atenção no jogo: o poder de customização dos personagens. Depois de muito tempo escolhendo um visual *cool*, os jogadores distribuem imagens dos avatares pela rede. Em jogos como *World of Warcraft*, os diferentes acessórios influem diretamente na performance do personagem, mas isso não impede que muitos jogadores invistam tempo em *missões* para obter roupas e chapéus que não tem como finalidade o aumento de poder, mas um visual interessante.



Fig. 07 e 08: Em *Little Big Planet* (Media Molecule, 2008), centenas de acessórios, texturas, adesivos e uma capacidade de customização que se estende até mesmo na customização (e compartilhamento via rede) de fases.

Fontes: http://4.bp.blogspot.com/_BTieVexLt-Y/TGI7chKtUI/AAAAAAAAAA4/K8wcFiLtTb0/s1600/littlebigplanet_sackboys_2.jpg

Outro tipo de ludema estético ocorre quando os jogadores voltam repetidamente as mesmas fases porque vêm nelas atributos estéticos que acham interessantes. Em *Final Fantasy XIII* (Square Enix, 2009), é comum que o jogador se canse de fazer *miner*¹¹ sempre no mesmo lugar. Para isso, costuma abrir mão de estar no ambiente mais indicado (que lhe dá mais dinheiro e itens) apenas para variar, podendo usufruir de outros cenários, trilhas, inimigos, etc.

Outro aspecto interessante dos *ludemas estéticos* é que podem agir também quando o jogador supera o domínio básico dos movimentos exigidos pelo *game*. Uma vez apreendido um movimento ou ação, muitos *ludemas de performance física* ganham contornos estéticos. Como nos exemplos anteriores de *Call of Duty* ou *Guitar Hero*, o nível de excelência técnico performático dentro do jogo dá ao jogador certa ‘aura’ e reputação como resultado da maneira virtuosa como joga. Em *shooters on-line* é regra que as conversas pós jogo girem em torno não apenas das vitórias, mas sobre as demonstrações de habilidades executadas acima (ou abaixo) da média: um tiro especialmente difícil, a capacidade de nunca ser pego de surpresa, a vitória sobre muitos inimigos de forma simultânea ou a rapidez de reflexos. É comum entre os jogadores de alto nível aceitarem desafios cujas probabilidades de sucesso sejam baixas porque vêm nisto a possibilidade de testarem seus limites. Nesses casos, podem jogar-se de uma janela no meio de vários inimigos para tentar eliminar a todos. Ou podem tentar atacarem sozinhos uma base inimiga. Ações executadas com esse grau de dificuldade de realização técnica não são só resultado dos *ludemas de performance física*, mas ao adquirirem contornos ‘épicos’ tornam-se atos-resposta também aos *ludemas estéticos*.

Ludemas de coleta

¹¹ Miner: ato de ‘juntar’ coisas durante o jogo visando melhoras nas características dos personagens.



Os *ludemas de coleta* ocorrem quando o jogador age no *game* visando aumentar/incorporar itens, habilidades e poderes para seu personagem. Opera sob a lógica da coleção (CALABRESE, 1988) que nos jogos encontra uma mídia extremamente versátil, proporcionando tipos diferentes de expressão do colecionável. Pode se dar ao longo do jogo atuando diretamente no sentido de ‘progressão’ do personagem, que ao adquirir experiências e objetos vai se tornando cada vez mais poderoso. Nesse caso, o ludema de coleta influi no *gameplay*, alterando as características do personagem. Uma das formas mais comuns do uso de *ludemas de coleta* na estruturação de um *gameplay* é o *minering*. Em jogos como *Final Fantasy XIII*, o *minering* pode acontecer ao longo das execução das *missões* ou o jogador pode dedicar tempo de jogo exclusivamente para essa coleta de itens, cuja venda lhe renderá dinheiro. Essa busca de ‘capital’ dentro do jogo pode passar a ser o ponto central da atenção de alguns jogadores, que despendem muitas horas de jogo fazendo ações repetitivas e as vezes enfadonhas, mas ‘rentáveis’ do ponto de vista monetário e de experiência de jogo. Nos grupos de discussão, *blogs* e comunidades que fazem parte do entorno social dos *games*, é enorme a quantidade de manuais e dicas para que os jogadores consigam tornar mais eficiente seu sistema de coleta, sinalizando a importância desse ludema na construção de determinados jogos. *Final Fantasy XIII* (bem como a maior parte dos jogos da franquia) oferece milhares de diferentes itens e centenas de habilidades que podem ser achados ou ‘desbloqueados’ ao longo de sua narrativa. É bastante comum a este tipo de jogos que os jogadores decidam parar de ‘avançar na narrativa’ (e portanto ir em direção a finalização do jogo) até que através do *minering* tenham conseguido mais força, habilidades e poderes com os quais se sentem mais confortáveis para voltar as *missões* principais e avançar o jogo.

Em jogos como *Travian* (Travian Games, 2004) ou *Civilization V* (Firaxis Games, 2010) o sentido de *minering* inclusive ganha aspectos literais, a partir do momento em que de fato o jogador precisa mineirar e plantar para que possa criar tipos novos de construção e tipos novos de personagens. Diferente de *Final Fantasy*, onde o jogador até pode eventualmente completar todo o jogo sem que tenha necessariamente dedicado um tempo específico ao *minering* (a coleta acontece naturalmente conforme vai avançando a narrativa), nestes outros a espinha dorsal da *arquitetura lógica* e das regras de acesso do jogo advêm do *minering*.



Fig. 09 e 10: Em *Civilization* (Firaxis Games, 2010) a estrutura do *gameplay* é montada sob a lógica da coleta. O jogador evolui os aspectos cultural/tecnológicos de sua aldeia até que a transforme em um império. A aquisição de cada novo tipo de construção, personagens, veículos e demais dispositivos é o principal mecanismo do jogo.

Fontes: http://www.pcgameshardware.com/screenshots/original/2010/09/Civilization_5_directX_11-new-01.jpg
<http://www.cyberstrategie.com/magazine/blog/2011/03/02/civ-5-patch-1-0-1-217-et-futur-dlc/>

Mas nem toda a coleta precisa ter o sentido prático do *minering*. O fator puramente colecionável dos itens também pode atuar por si só, independente da busca por mais poder. Em muitos jogos, o prazer de colecionar está descolado da percepção de benefícios visíveis. Em *Little Big Planet* (Media Molecule, 2011) o jogador tem milhares de opções de itens de personagens. Durante as fases, o jogador encontra os itens, e sua conquista não influi em nada o *gameplay*. Na maior parte das vezes o jogador nem os usa, mas isto não impede que voltem muitas vezes à mesma fase apenas para conseguirem conquistar um item novo. Alguns itens são destravados apenas com a ação de dois ou mais jogadores, fazendo com que os mais *hard-core* retornem aquela fase com amigos em *multiplayer* para poder conquistar o troféu. O uso de troféus, títulos e prêmios é comum neste tipo de jogo. Muitas vezes, existe um *ranking* que indica o nível de *achievements* que o jogador já conquistou.

Assim, os *ludemas de coleta* podem se expressar através de tipos diversos de coisas a serem colecionadas - texturas, itens, armas, mapas, troféus, etc -, e freqüentemente extravasam o ambiente de jogo em função de seus aspectos de visibilidade. Os jogadores ostentam suas conquistas, que são mostradas em blogs, nos ambientes de jogo *on-line*, nos sites, etc.

Ludemas sociais

Os *ludemas sociais* ocorrem quando um jogador toma uma decisão ou realiza ações dentro do jogo baseado em aspectos de sociabilidade e relacionamento com outras pessoas ou jogadores. Ao conversar com jogadores de *games on-line*, é fácil identificar que um dos aspectos que mais prezam em um *game multiplayer* é a possibilidade de estar jogando e interagindo com outras pessoas. Para a maior parte desses jogadores o jogar com outras pessoas representa a possibilidade



de relacionamento propriamente dito e também o aumento de complexidade e imprevisibilidade dentro do sistema.

Como em todos os outros **ludemas**, o *ludema social* não deve ser confundido com a pura possibilidade de estar jogando com outras pessoas, mas ocorre apenas quando - ao jogar com outras pessoas - o jogador toma decisões em função da presença destas e age em conformidade com isso. Não é a presença de outras pessoas dentro do ambiente de jogo que causa o *ludema social*, mas a afetação que sua presença têm sobre as ações do jogador.

É evidente que para que o nível de afetação seja alto, o **sistema de regras** deve não só permitir isso - dando aos jogadores ferramentas e possibilidades interessantes e diversificadas de interação - como também deve condicionar ações, desenvolvimento de personagens e linha narrativa através da interação entre os jogadores. No caso dos shooters, diferentes modos de jogo como *capture the flag* ou *free for all*¹² proporcionam diferentes tipos de jogo, com um enfatizando o caráter cooperativo e o outro o caráter competitivo. Também oferecem sistemas de comunicação internos, que vão desde *head-sets* até *chats* que permitem melhorar seu nível de interação com outros jogadores.

Ambientes *sand box*¹³ como os proporcionados por jogos como *World of Warcraft* permitem que os jogadores assumam posturas e efetivem ações em função de estarem cercados por outros jogadores. Muitos adotam atitudes peculiares, pelas quais passam a ser conhecidos e reconhecidos dentro do jogo. Em *WoW*, atos extremamente memoráveis na cultura do *game* - seja por sua bravura ou por estupidez -, podem ganhar reconhecimento pelos próprios desenvolvedores, que introduzem no jogo troféus com o nome do personagem para todos aqueles que cumprirem determinadas *missões* cujos objetivos remetam ao feito original. Um exemplo clássico é o do personagem *Leeroy Jenkins*, que ganhou notoriedade na comunidade on-line e no *main stream* após a circulação de vídeo¹⁴ mostrando como destruiu com o detalhado planejamento de ataque de seu grupo ao sair gritando seu nome e atacando de frente os inimigos. *Leeroy*, que naturalmente levou todos os seus companheiros à morte, passou a ser um símbolo anti-*nerd*, que segundo a opinião de muitos admiradores, ao levarem tão a sério o jogo acabam por lhe tirar a graça e diversão.

¹² *Capture the flag* é um modo de jogo onde dois times precisam invadir a base inimiga, capturar sua bandeira e levá-la até a outra base. *Free for all* é um modo de jogo onde todos os jogadores estão contra todos os outros.

¹³ *Sand Box* é um tipo de ambiente que proporciona regras gerais de comportamento (gravidade, peso, movimentação, etc) aliados a grandes espaços de exploração e possibilidades de interação, permitindo aos jogadores 'passearem', escolherem coisas a fazer conforme sua vontade e objetivo.

¹⁴ Leeroy Jenkins, o vídeo. <http://www.youtube.com/watch?v=LkCNJRfSZBU> (agosto de 2011).



Mais uma vez, é importante ressaltar que todos esses exemplos de possibilidades de interação que levam em conta outros jogadores só podem ser considerados *ludemas sociais* quando as ações do jogador são uma resposta a presença das outras pessoas no ambiente de jogo. A possibilidade de customização de um personagem, por exemplo, não significa a existência de um *ludema social*. Mas o *ludema social* irá acontecer se o jogador customiza seu personagem - portanto interfere no ambiente de jogo -, em função de determinado impacto ou sensação que quer transmitir aos outros jogadores no ambiente.

Os exemplo de *ludemas sociais* referidos aqui são alguns entre muitos outros. E mesmo estes, podem se manifestar de maneiras diversas a partir das peculiaridades de cada jogo e da cultura adotada por esta ou aquela comunidade de jogadores. Da mesma forma, nos exemplos dados acima, fala-se da operação dos *ludemas sociais in-game*, ou seja, ocorrem quando dentro do ambiente de jogo e em resposta ao ambiente de jogo. É importante notar entretanto, que muitas ações e tomadas de decisão dentro do jogo podem e são tomadas em função de outros fatores que envolvem a presença de pessoas que não são necessariamente jogadores, como no caso de um grupo de pessoas assistindo o jogo de alguém. O jogador pode e toma decisões que afetam o conteúdo do *game* por requisição da platéia, por exemplo. Esse aumento do escopo de ação de um ludema, abrangendo o entorno do ecossistema de jogo, deve ser pensado com bastante cuidado e atenção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso do conceito de ludemas obriga a levar em consideração não apenas as lógicas internas das dimensões de um jogo (lógica, estética e tecnológica) mas também como são afetadas pela presença do jogador, que transforma de fato o discurso em game, pela força de sua interação física. A presença do jogador obriga a raciocinar o game como objeto comunicacional, permitindo levar em consideração outras forças que caracterizam os jogos que não podem ser pensadas ao isolarmos - para resgatar a dicotomia clássica dos game-studies - sistema de regras e narrativa.

Para finalizar, é importante ressaltar que os ludemas, divididos aqui por uma questão didática, podem operar de maneira conjunta, e não apenas em uma sequência de eventos dentro do jogo. Quando um jogador, por exemplo, decide realizar uma sequência de movimentos rápidos, aceitando o desafio e prazer decorrentes de um *ludema de performance física*, pode também estar sendo seduzido por um *ludema estético*. Assim como esta, outras configurações entre diferentes ludemas podem e ocorrem todo o tempo.



REFERÊNCIAS

- ARSETH, Espen. **Cibertext. Perspectives on ergodic literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- ATKINS, Barry. **More than a game. The computer game as fictional form**. New York and Manchester: Manchester Press, 2003
- BAKHTIN, Mikhail, Mikhailovitch. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BAL, Mieke. **Teoria de la Narrativa. Una introducción a la narratología**. Madrid: Cátedra, 2001.
- BARTHES, Roland. **O Grau Zero da Escrita**. São Paulo: Martins Fontes, 2004. _____ **O Prazer do Texto**. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- BOLTER, Jay David. & GRUSIN, Richard. **Remediation**. Massachusetts / London: Mit Press. 1998.
- BRANCO, Marsal Alves. **Jogos Digitais. Conceitos e Metodologia para uma Mídia Indisciplinada**. Tese de doutorado, PPGCOM Unisinos. São Leopoldo, RS. 2011.
- BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Entre Combos e Enigmas**. Sessões do Imaginário, Porto Alegre, v. 14, dezembro/2005 2005.
- _____. **A Segunda Guerra nos Games** In: ENCONTRO REDE ALCAR, IV., 2006, São Luis do Maranhão. São Luis do Maranhão, 2006.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CALABRESE, Omar. **A Estética Neo-Barroca**. Lisboa: Cotovia, 1992.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix, 1992.
- CHARAUDEAU, Patrick. **Introduction**. In _____. *Le discours d'information médiati- que: la constuctuion du miroir social*. Paris: Nathan, 1997.
- GREIMAS, A.J. **A propósito do jogo. Verso e Reverso**. São Leopoldo, 27 (12):1998.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- JULL, Jesper. **Half-real. Vídeo Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2005.
- _____. **Games telling stories? A brief note on games and narrative**. *Game Studies*, 1. Capturado em 20 outubro de 2005 de <http://www.gamestudies.org/0101/jull-gts>
- KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokemón and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. New York: Three Rivers Press, 2001.
- KOSTER, Raph. **A theory of Fun**. Scottsdale: Paraglyph, 2005. LANDOW, George. **Teorías del Hipertexto**. Madrid, Paidós, 1997.
- MYERS, D. **Computer games genres**. New York: Peter Lang, 2003.
- NEWMANN, J. **The myth of ergodic videogame: some thoughts on player-character relationships in videogames**. London: Routledge, 2002.
- SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- SCHLIENER, A. **Does Lara Craft wear fake polygons? Gender and gender role sub- version in computer adventure games**. Massachusetts-London: MIT Press - *Leonardo*, 2001.
- WATERWORTH, J. A. **Multimedia interaction with computer: humans factors issues**. Londres: Ellis Howood, 1992.
- WARDROP-FRUIIN, Noah & HARRIGAN, Pat. **First person shooter. New Media as story, performance and game**. Londres, MIT Press. 2004.