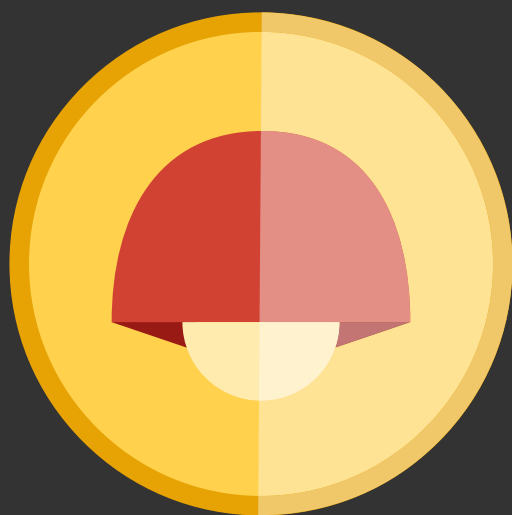








codemelo

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Projeto de conclusão de curso em Design - 2015

Mellina Mayumi Yogui Yonashiro
Orientação Prof. Dr. Dorival Campos Rossi

Núcleo de pesquisa P.I.P.O.L.
Projetos Integrados de Pesquisa Online







SUMÁRIO

Agradecimentos.....	7
Resumo.....	9
Introdução.....	11
Start.....	14
Antes de ser Codemelo.....	14
De volta aos jogos.....	16
Reset.....	19
Esqueleto do projeto.....	19
Walkthrough.....	22
Estrutura informacional.....	22
Versão 1.0 - divergência e análise.....	22
Versão 2.0 - convergência e síntese.....	26
Seções em detalhe.....	28
Plataforma em ciclo.....	32
Sistema de autogerenciamento.....	34
Usos comuns da plataforma.....	40
Stage 1.....	43
Identidade Visual.....	43
Stage 2.....	52
Objetivos da rede.....	52
Considerações.....	56
Conclusão.....	65
Bibliografia.....	67





AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à minha família, que jogava *Super Mario World 3*, enquanto eu assistia; em especial aos meus avós que me ajudaram a me alongar no *Pokémon Stadium*. Aos meus amigos que sempre gostavam de me desafiar no *Mario Party 2*, *Mario Party 3* e *Pick Bandeira*. À minha irmã que sente trauma quando ouve certas músicas por causa dos duelos de *Advance Wars 2*.

Gostaria de agradecer às pessoas que passaram pela minha vida durante a minha época introspectiva, enquanto o que me mantinha lúcida eram *Tales of Symphonia* e *Paper Mario: The Thousand-Year Door*.

Agradecer aos meus amigos e professores do vestibular que tomavam meu tempo, fazendo com que eu descobrisse o universo dos jogos em flash, como *frantic*, *Alice is Dead* e *Air Pressure*.

Durante a faculdade, onde conheci as pessoas mais notáveis até hoje, aconteceu uma avalanche de bons momentos e bons jogos. Todas as pessoas que jogaram comigo *Super Smash Bros.*, *Mario Kart* e *Just Dance* são pessoas que me marcaram. Sinto falta de assistir *Plants vs. Zombies Garden Warfare* enquanto jogava *Hearthstone*. Sinto falta de jogar *Speedrunners*, com pessoas muito especiais.

Todos os momentos em que joguei foram momentos de conhecimento - de mim mesma, de amigos, de universos e mundos construídos por pessoas que talvez eu nunca encontre.

Todos contribuíram para eu ser quem eu sou hoje, portanto...

MUITO OBRIGADA!





RESUMO

O presente ensaio procura apresentar o projeto de conclusão de curso chamado **Codemelo**, que é uma plataforma online, cujo objetivo é ser o ponto de encontro da comunidade **game maker**, especificamente do Brasil.

Será apresentada uma breve história do projeto, assim como alguns pontos teóricos específicos do design, como o design informacional e de sistemas. A estrutura toda da plataforma está baseada em conceitos rizomáticos, emergentes e colaborativos. Estes podem ser escritos e estudados em profundidade, no entanto, os aspectos mais importantes são aqueles que são inerentes a comunidades - confiança, abertura, segurança, que também serão citados.

Espero conseguir transparecer o meu entusiasmo por comunidades, especialmente por aquelas que são relacionadas a jogos. Nosso mundo está cheio de seriedade e precisamos de um momento e espaço para não sermos sérios.

E nada melhor do que ser *não sério* juntos.





INTRODUÇÃO

Comunidades. Como as pessoas se relacionam e se conectam

O projeto surgiu de um desejo de criação de comunidades. Desde o começo da faculdade, eu fui magnetizada para projetos em grupo e o próprio espaço universitário era um ambiente de compartilhamento. Saí das salas com 200 pessoas em cada uma, imersas em bolhas individuais - o espaço pré-vestibular.

A minha vida tem sido a escolha do escapismo na internet, por não se encaixar em grupos na “vida real”. Eu sei que isso não é só a minha história. É história de milhões. Não somente por gostar de entretenimento digital, mas qualquer pessoa que fugisse das “tribos” (hoje termo obsoleto) já existentes ou do que a sociedade espera seria jogada ao ostracismo. Nós estávamos ilhados, até o surgimento da internet. Ela criou uma rede de conexão, que transcendia a barreira do espaço, tempo, classe econômica, social, etnia, sexualidade. Talvez até humana? E não digo da maneira que é normalmente usado, pois é bem difícil defender a imagem de um homem bom. “Bom” também é relativo, mas assim não vamos nunca terminar esse ensaio. Digo, talvez a inteligência artificial se sobressaia como forma de comunicação legítima. Afinal, Steven Johnson, já em 2003, falava dos “leitores de mente”, os algoritmos que preveem o movimento dos internautas. Por que

não pensar em inteligência robótica?

Voltando ao assunto, imagine no que uma pessoa viveu até o presente momento. Não importa a idade: cada momento é somado, multiplicado. Uma coisa que eu aprendi quando fui ao Formiguinha, projeto comunitário na periferia de Bauru, é que todos nós somos potenciais multiplicadores. Isto é, passamos nossas experiências para outras pessoas e assim por diante. A cadeia não termina. Podemos ir até onde nossa liberdade nos permitir. Assim a rede começa, assim a rede se constrói.

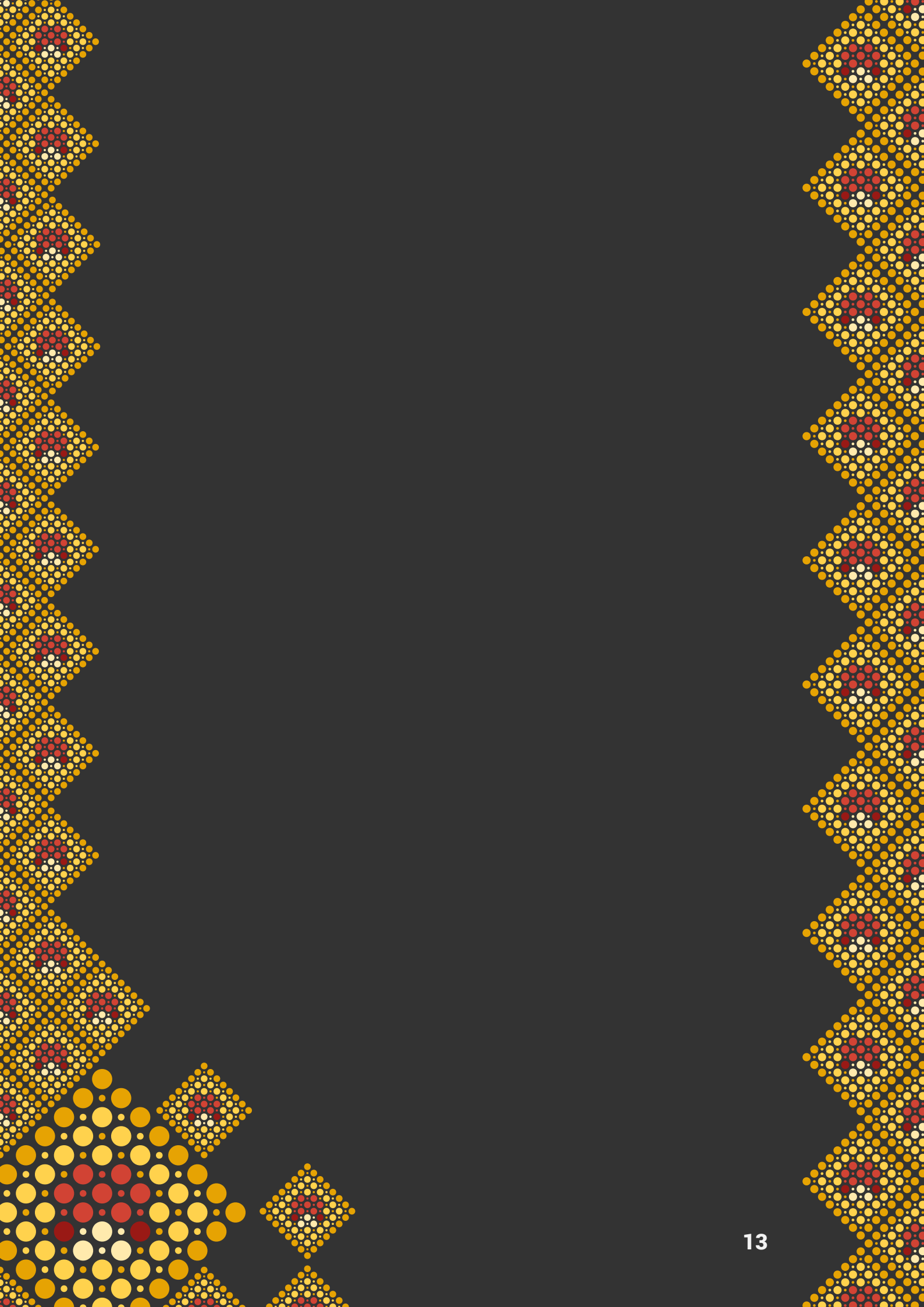
Jogos. Ludicidade prática como mídia.

Hoje em dia é muito difícil alguém falar que não joga. Triste é encontrar alguém que parou de jogar. Ser adulto é uma tarefa que envolve agregar vários símbolos sociais e um deles é a supressão da brincadeira. E jogos estão no limiar entre seriedade e brincadeira, mas em um mundo de certezas, as coisas líquidas tem obstáculos a superar para serem reconhecidas como “úteis” ao mundo dos adultos.

Jogos são meios de comunicação, meios de *unir pessoas, desconhecidos*. São meios de expressão e de opressão. Eles educam, fazem com que o jogador saiba o que é ser outra pessoa, estar em outro universo. Representa a indústria que mais cresce em termos econômicos no mundo. Move milhões de pessoas e dólares em eventos de e-sport^(*).

Não dá mais para ignorá-los. Você não vai querer ignorá-los. Venha jogar conosco!

(*) E-sports são jogos online altamente competitivos, que se parecem com esportes por serem tratados, muitas vezes, como espetáculos e haver jogadores que são considerados profissionais, ou seja, jogam como fonte de renda. Jogadores profissionais se concentram nos países asiáticos e Estados Unidos.







START

Antes de ser Codemelo

O projeto se iniciou como uma rede social para empreendedores, visto que eu sentia dificuldade de encontrar pessoas com o mesmo interesse para realizar projetos sem vínculo acadêmico. Em linhas gerais, ele seria um site em que empreendedores jovens ou estudantes pudessem se encontrar e trocar ideias, projetos e se informar. Também seria um espaço em que investidores e aceleradoras pudessem encontrar seus futuros colaboradores.

Iniciei uma pesquisa e acabei descobrindo diversas plataformas. **FounderDating**, **wePinch**, **Startus**, entretanto, nenhuma dessas plataformas era o que eu imaginava. Mas eu percebi que era um negócio em ascensão. No Brasil, o **Startup Culture** pretende fazer isso (apesar de que por enquanto estar fechada, o que eu sou contra. Até o presente momento, a rede é pouco movimentada). O **Fazedores** pretende fazer isso nos projetos colaborativos e espaços *makers*^(*). Ele ainda é uma das minhas maiores

(*) Maker é a cultura, ou subcultura, vertente do DIY ("do it yourself", ou "faça você mesmo"). Trata-se do poder de criar coisas a partir das novas tecnologias, normalmente relacionadas, mas não restritas, à impressão 3D, robótica e microeletrônica.

inspirações, tanto pelo seu design quanto à sua proposta de espaço online colaborativo.

Depois de pesquisar mais, conversar com pessoas próximas e distantes, decidi me voltar ao mundo dos jogos.

Sobre comunidades de desenvolvedores de jogos, existe o grupo no Facebook chamado **Boteco Gamer**. Os membros postam seus jogos em desenvolvimento, tendências de mercado, notícias (muitas vezes é o próprio jornalista que compartilha no grupo, o que cria um diálogo muito próximo com a comunidade), campanhas do Catarse/Kickstarter^(*), eventos e espaços para indies^(*). Lá, consegui parte do meu feedback quanto ao Codemelo. Como a minha confiança no grupo é bem grande, aquele foi o ponto inicial do projeto.

De volta aos jogos

Todos que conhecem um pouco da minha trajetória, sabem que eu sou apaixonada por jogos. Eles me fascinam de várias formas, mas o que tem mais me deixado curiosa é o fato de criarem-se comunidades ao redor deles, espontaneamente. Às vezes, uma empresa cria uma plataforma para divulgação de seu jogo e pessoas se juntam por causa dela. Segundo Steven Johnson, essa seria uma estrutura *top-down*. Entretanto, essa não é a maioria dos casos e muito foi corroborado pela ascensão da internet, em que pessoas do mundo inteiro, do mesmo país e até do mesmo bairro que não se conheciam passam a se conhecer por possuírem os mesmos interesses. A estrutura de formação dessas comunidades é *bottom-up* e pontual, ou seja, os indivíduos que as compõem são independentes entre si, possuem uma potência criativa individual que se fortalece quando em comunidade. A

(*) Catarse e Kickstarter são plataformas online de crowdfunding, ou seja, de financiamento coletivo. Indivíduos ou grupos lançam seus projetos e pedem por certa quantidade de dinheiro. Se o objetivo for alcançado, o dinheiro dos apoiadores é direcionado aos desenvolvedores do projeto.

(*) indies refere-se à criadores independentes, ou seja, aqueles que não tem vínculo com publicadoras,



manifestação grupal acontece de diversas formas - em eventos físicos específicos, em grupos de redes sociais, em manifestações pontuais e a partir disso as pessoas se reúnem.

A minha ideia era criar uma rede para facilitar e potencializar as comunidades lúdicas. Faltava saber como isso seria feito.

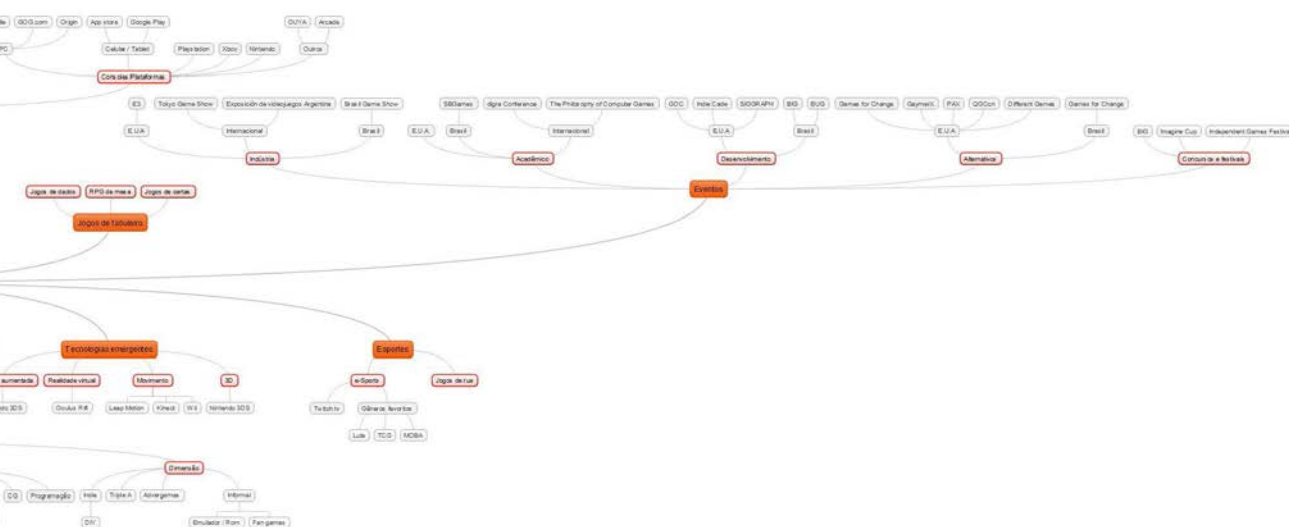




RESET

Esqueleto do projeto

Em uma aula chamada *Redes de Criação*, com o meu orientador, o trabalho final era escolher um tema e criar um mapa sobre ele. Eu escolhi tentar mapear tudo o que envolvia jogos - pegando as três esferas principais: de indústria, academia e entretenimento. Essas 3 se expandiram e comecei a incluir e-sports, art games, simuladores, serious games, games for change; casos que ficam no limite entre jogo e "não jogo". O mapa, como se pode ver a seguir, ficou gigante. Mas incompleto. Em cada palavra-chave, pode-se colocar mais um link com outro mapeamento.



Disponível para download [aqui](#).

O objetivo do Codemelo, então, é:

Reunir todas as informações que interessem os estudiosos da área da mídia interativa entendida como “jogos”. Ser o ponto de encontro. Criar uma rede rizomática de dados, projetos, pessoas, em que conexões existentes se transformem em novas conexões. Criar uma comunidade de game makers.

Ele, portanto, somente poderá se concretizar caso haja uma colaboração das pessoas e se baseia em uma estrutura **emergente**.

Depois da consolidação da ideia, comecei a documentar meus passos com o presente projeto em um **blog no Wordpress**. O meu objetivo é documentar todos os passos neste blog, sempre sendo aberta à sugestões e críticas. O conteúdo do site é aberto, sob licença **Creative Commons**.





WALKTHROUGH

Estrutura informacional

Versão 1.0 - divergência e análise

O modelo de estrutura do projeto sofreu várias evoluções, devido à quantidade de informação que eu gostaria de englobar na plataforma. Antes da versão atual, havia uma difusão de informação.

Em linhas gerais, a ideia embrionária tinha como objetivo conectar e registrar (os itens a seguir são os **tipos de informação** que eu gostaria de adicionar à plataforma):

- **Pessoas:** profissionais, entusiastas, estudantes.
Tratam-se dos indivíduos que comporiam a plataforma, especificamente aqueles que tem como objetivo sua construção profissional e pessoal.
- **Estúdios e empresas:** registradas e não registradas.
São espaços que as pessoas citadas acima teriam mais interesse em pesquisar.

- **Academia:** indivíduos que se identificam mais como pesquisadores, grupos de pesquisa, cursos livres, graduação e pós-graduação se registrariam nessa seção. Essa seção englobaria tanto os indivíduos quanto os espaços, análogos às duas seções acima.
- **Eventos:** são atividades que acontecem em momentos pontuais, para atualização de mercado e de pesquisa, além de manifestação lúdica ou por simples lazer.
- **Instituições e fundações:** são instituições de apoio e defesa do desenvolvedor de jogos ou relacionados.
- **Editais:** essa seção colecionaria editais governamentais, locais, de empresas nacionais e internacionais, ou seja, oportunidades para desenvolvedores e pesquisadores impulsionarem seus projetos.
- **Informativos:** colecionariam sites, revistas, newsletter relacionados a jogos.

Em seguida, conforme mais foi trabalhado, foi definida a seguinte separação, em seções do site (essas seriam as **páginas** que comporiam o site):

- Dashboard, projetos, usuários, comunidade, academia, wikia e ativismo.

Essa estrutura se baseava em 3 viés principais: **pesquisa**, **alimentação** e **consolidação** de conteúdo.

A pesquisa vem do conceito de abertura de conteúdo: a pessoa não precisa fazer o cadastro no site (como em alguns sites é necessário) caso ela queira fazer uma pesquisa no banco de dados da plataforma. A alimentação seria feita pelos usuários cadastrados, aqueles que querem fazer parte da comunidade. A consolidação ocorreria quando o conteúdo não estivesse mais aberto à modificações, ou seja, seria documentado.

Quanto às áreas do site, pode-se dizer que:

- A **dashboard** seria a primeira página vista, assim que o usuário efetuasse o login, sendo que ela conteria todo o conteúdo novo do site que ele segue. O filtro de informação seria definido por ele e pelos algoritmos da plataforma.
- A página **projetos** seria uma forma de buscar feedback dos usuários e também de documentar o seu desenvolvimento. Nessa área, *somente jogos* podem ser cadastrados.
- Os **usuários** cadastrados seriam registrados num banco de dados da plataforma e podem aparecer na pesquisa de informação, caso permitam.
- A **comunidade** seria uma página para registro das diversas formas de encontro entre pessoas, seja em grupos de estudo, seja em bares e restaurantes. Serviria também de convite para novos membros.
- A **academia** seria um espaço reservado para artigos e iniciações científicas e acadêmicas sobre o universo lúdico.
- A **wikia** seria o espaço delimitado pelo viés da consolidação. Todo o conteúdo que se julgasse finalizado, fechado, seria colocado nesse espaço e o mesmo seria usado para pura consulta.
- Por fim, o **ativismo** seria espaço para a manifestação lúdica de projetos sociais e de federações que são porta voz de desenvolvedores em níveis políticos.

Essa estrutura sofreu mudanças devido ao foco que lhes foi dado. Inicialmente, possuía um desejo de englobar tudo, em categorias e especificidades. Percebe-se que a parte de “academia” e “ativismo” são setores muito específicos, que refletem diretamente à minha formação ao longo dos anos, mas

não às necessidades dessa categoria na plataforma.

Além disso, o desejo de haver uma “wikia”, fechada, não podia ser justificado, visto que já existiam essas informações que seriam inseridas nessa seção, mesmo que espalhadas pela web. A maior justificativa de ela existir era o meu desejo em adicionar jogos estranhos, tentar englobar todas as partes do mapa mental desenvolvido na aula de Redes de criação. No entanto, isso negaria dois fundamentos da plataforma: abertura e **emergência**. Segundo Steven Johnson, sistemas emergentes são aqueles que pessoas se juntam para fazê-lo, sem estímulo de um líder.

“Um tipo de inteligência descentralizada (o cérebro humano) apodera-se de uma nova maneira de aplicar as lições de outra inteligência descentralizada (as formigas), as quais então servem como uma plataforma (a rede) para transmissão de outro tipo (as cidades virtuais), que apreciamos sentados com segurança em nossos apartamentos nas comunidades do maior sistema auto-organizável já feito pelo homem (a cidade real). É a emergência em toda a cadeia.” [JOHNSON, 2003].

A falta de foco foi um fator que atrapalhou muito o desenvolvimento da estrutura informacional. A partir da elucidação e aprofundamento da necessidade do nicho dos desenvolvedores e estudos de comunidades, foi criada uma evolução da árvore informacional.

Versão 2.0 - convergência e síntese

O problema da versão anterior surgiu quando comecei a desenhar a barra de navegação. Havia uma grande dificuldade em sintetizar o conteúdo em itens na barra: o ideal é que as seções sejam o mais sintéticas possíveis, para abrirem para sub-seções. O problema é que algumas seções eram únicas, ou seja, talvez não haveria necessidade de haver um espaço no site somente para ela.

Percebi, então, que havia muitas informações que gostaria de englobar e outras poderiam ser sintetizadas em outras seções, caso o foco da plataforma e seu design fossem diferentes.

O foco do projeto foi definido como:

*Plataforma para **game makers**, tendo o papel de facilitador de conexões entre eles.*

Portanto, o principal da plataforma seria facilitar o processo de criação de novos **encontros e projetos**. Caso o desenvolvedor sinta a necessidade de documentar o seu projeto, ele o pode fazer mudando o status do seu projeto como “post-mortem” ou criando um projeto com este status desde o princípio. Esse status foi criado para que o documento contenha informações que podem ajudar futuros game makers, mas nada impede o criador do projeto o documentar para registro pessoal ou para divulgação da marca.

Para o desenvolvimento da segunda versão, foram tomados outros viés como principais. São eles:

- **Usuários:** são os **indivíduos** que vão compor a rede. Cada um deles é único e contribui para a comunidade de formas diferentes.

- **Projetos:** são os **objetos** criados. São planos embrionários, em busca de outros usuários; projetos já finalizados, sendo de caráter de “post-mortem”; ou projetos em andamento, sendo documentados ou à procura de feedback.
- **Espaços:** são os **encontros** dos usuários e projetos. Enquanto um é o potencial e o outro é a potência aplicada, o espaço pode proporcionar o encontro e maior conexão entre todos envolvidos.

Comparando-se com a estrutura anterior, apenas as seções de dashboard, projetos e usuários se mantiveram. A comunidade, academia e ativismo existem dentro da parte de espaço e a seção de wikia foi descontinuada, assim como o pilar de “consolidação”.

Seções em detalhe

Usuários

Na parte de usuários, todas as pessoas cadastradas poderão ser encontradas, caso permitam, através de pesquisa no banco de dados da plataforma. Pessoas que não se cadastraram podem realizar a pesquisa, mas não poderão se conectar através da plataforma. Eles poderão, entretanto, acessar links pessoais e redes sociais que o usuário cadastrado deixar aberto.

Os benefícios de ser um usuário Codemelo é que o mesmo pode participar do fórum, mandar mensagens, criar projetos e espaços. Além disso, terá visibilidade para toda a rede e para quem a acessar.

Sistemas de ranks

Haverá um sistema gamificado em ranks de usuários. Ele foi criado para a manutenção da comunidade: evitar trolls (pessoas que visam prejudicar a comunidade, pregar peças), ouvir os demais usuários, enfim, os maiores rankeados tem a possibilidade de serem moderadores das páginas do Codemelo.

Para ser bem colocado no ranking, o usuário deve ser ativo na comunidade, como postar no fórum, confirmar existência de um espaço ou projeto, dar feedbacks a projetos em andamento, criar projetos, comentar em todo tipo de post, solucionar dúvidas etc. Além disso, o usuário deve ser recomendado por outros usuários.

Com isso, espera-se que a manutenção da comunidade seja feita pelos próprios usuários e ela seja autossuficiente e colaborativa.

Projetos

Na parte de projetos, os usuários cadastrados poderão registrar jogos, artigos e todos os tipos de **espaços**. Depois de selecionar o tipo de coisa a ser cadastrada, o usuário deverá selecionar um dos seguintes status:

- **Andamento:** o projeto está ocorrendo e aceita comentários da comunidade. Serve também para documentar o processo de desenvolvimento dele.
- **Aberto:** além de o projeto estar em andamento, ele pode estar em estágio embrionário, em busca de outros usuários para

ajudar na sua criação.

- **Finalizado:** o projeto encontra-se em estado finalizado, aberto para comentários, com finalidade de documentação ou para aprendizado da comunidade.

Segundo Flusser, esse setor seria a parte de “coisa”, o desejo de ser *materializado*.

Espaços

Na parte de *espaços*, os assuntos tomam um caminho físico ou online, para interações diretas ou indiretas. Nela, usuários podem cadastrar espaços já existentes ou em desenvolvimento, apesar de que para esse último, seja recomendado o uso da área de projetos, em status de “andamento”.

As seguintes modalidades são aceitas na plataforma:

- **Evento:** são congressos, simpósios, eventos de fãs. São pontuais ou com uma frequência pré-estabelecida. Normalmente um grupo organiza um evento para seus participantes, entretanto pode ocorrer de os próprios participantes criarem o evento e o evento continuar a se modificar. Daí, a linha que separa o evento da comunidade se torna tênue. O criador do espaço determinará se se trata de um evento ou de uma comunidade.
- **Comunidade:** podem ser grupos de estudo, LARP^(*), grupos de cosplay, leitura, espaços de coworking etc. O que caracteriza essa modalidade é pessoas que se reúnem para uma determinada atividade e/ou interesse, com uma frequência maior que a dos eventos e normalmente tem um público que sempre o frequenta. Pode ter ou não um formulário para

(*) LARP, sigla para a palavra em inglês “live action role-playing game”, é uma vertente do RPG (jogo de narração de mesa), em que os jogadores agem como estivessem atuando a história. Ao invés de descrever suas ações, como a acontece no RPG, eles atuam.

aceitar novos membros. Os membros não necessariamente são usuários do Codemelo.

- **Estúdio/empresa:** são estúdios indies, empresas de grande porte, espaços caracterizados como “profissionais”, localizados no Brasil ou tem vínculo nacional. O cadastro nessa modalidade é importante para a visibilidade dos desenvolvedores para a própria comunidade e para o reconhecimento político e cultural dos game makers. Também é importante para futuros profissionais da área procurarem mentoria, emprego e inspiração.
- **Instituições de ensino:** são cursos técnicos, livres de graduação e de pós-graduação, faculdades, universidades, que possuem alguma relação com jogos e mídias interativas. O cadastro desses espaços facilitaria a educação de futuros estudantes dessas áreas que podem se transformar em profissionais ou estudiosos lúdicos.

A parte de espaço segue a lógica de Hakim Bey, em que a web é apenas uma plataforma para a criação de TAZ (Zonas Autônomas Temporárias):

“A TAZ é um lugar físico, no qual estamos ou não estamos.(...) Sem a web, a completa realização do complexo da TAZ não será possível. Mas a web não é um fim em si mesma. É uma arma” [BEY, 2003].

Sendo assim, o objetivo da seção “espaço” é facilitar e conectar usuários para concretizar as TAZ, sendo elas online e/ou offlines.

Ela procura auxiliar comunidades nos seguintes casos:

- Somos locais (offlines ou físicos) e gostaríamos de construir uma comunidade online, abrangente e sem limites físicos.

Offline => online.

- Somos somente online, mas queremos promover encontros locais ou em escala nacional/global. **Online => offline.**
- Somos uma comunidade e nos encontramos fisicamente, mas queremos ter um meio de nos comunicar e desenvolvermos coisas quando não estamos juntos.

Offline <=> online.

- E além.

À grosso modo, todas essas interações são vias de mão dupla, ou seja, elas transitam entre o físico e o virtual. Ao passar do tempo, essas interações virão a ter menos importância, levando em conta que o mundo das imagens e a *Internet das coisas* estão em ascensão.

Plataforma em formato ciclo

Essa estrutura informacional cria um ciclo que é aberto. Ou seja, em qualquer ponto, pode-se sair da plataforma de maneira relevante. Por exemplo, um usuário cria um projeto de evento - ele quer fazer um evento em sua cidade com foco nos desenvolvedores de jogos de tabuleiro. Para isso, ele cria uma entrada na seção projeto. Em seguida, essa entrada busca por outros usuários que possam ajudá-lo a criar o evento. Assim que concretizado, o evento é registrado na seção espaço, onde convidarão outros usuários para participar do evento já desenvolvido.

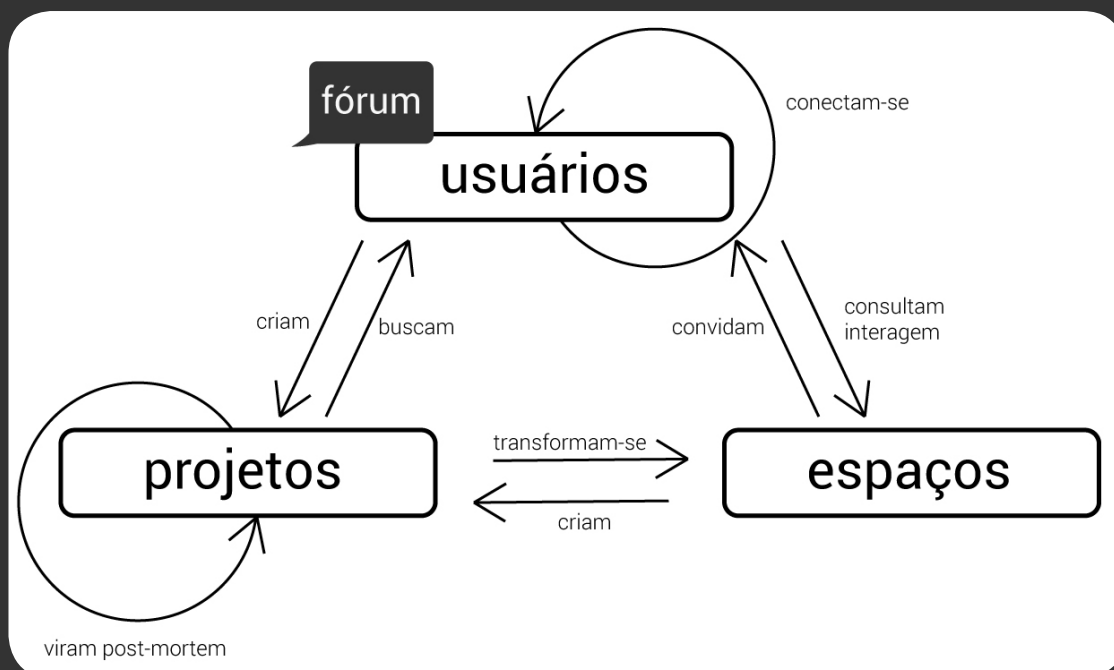


Diagrama que mostra a fluidez entre as seções

O usuário vai e volta, flutua entre as seções, com o fim de se conectar. O objetivo final do usuário é **sair da plataforma**. É ir ao evento local ou entrar em um grupo online de discussão, possivelmente fora da plataforma. **Se o Codemelo está conectando pessoas e ideias, ele está completo.**

Seguindo a lógica de Vilém Flusser, a plataforma segue a lógica de “cultura materializadora”.

“...agora o que está em jogo é preencher com matéria uma torrente de formas que brotam a partir de uma perspectiva teórica e de nossos equipamentos técnicos, com a finalidade de ‘materializar’ essas formas. (...) o que importa é tornar aparente um mundo altamente codificado em números, um mundo de formas que se multiplicam incontrolavelmente. (...) Isso é o que se entende por ‘cultura imaterial’, mas deveria na verdade se chamar ‘cultura materializadora’.” [FLUSSER, 2007]

Desse excerto, pode-se dizer que o mais importante atualmente é transformar toda a informação difusa em coisas materiais. Para fazer isso, o usuário não ficará no Codemelo. Ele encontrará informações e pessoas para auxiliá-lo ou auxiliar uma comunidade a materializar o seu projeto.

Sistema de autogerenciamento

Toda rede social, espaço, comunidade é composto por pessoas. Elas são o combustível, a engrenagem e definem o rumo de tal espaço, mas o design desse espaço, virtual ou não, pode determinar quem o usará. Por exemplo, **Twitch.tv** é uma plataforma de streaming de vídeo especializada em transmissão de jogos, online, e-sports, campeonatos, offline, de consoles etc. Por isso, o público esperado são jogadores de todos os níveis, speedrunners^(*) ou aqueles que simplesmente gostam de assistir jogos. O site de imagem 4chan e reddit, por outro lado, oferecem anonimato para quem posta e comenta e os usuários são direcionados para “boards”/categorias diferentes. Esses sites são infames pelo conteúdo postado e por comentários **racistas, homofóbicos, sexistas** e ameaças à **segurança pública**. A combinação de anonimato e livre expressão parecem não serem muito boas.

A internet é um espaço democrático, onde todas as pessoas podem se expressar da maneira que quiserem, seja por meio de sons, música, vídeos, tweets, textos em blogs etc. Na hora de pedir feedback para a comunidade de desenvolvedores de jogos, sobre o projeto Codemelo, percebi uma grande ênfase no quesito de que a plataforma deveria ter uma curadoria. Vindo de um background que acredita em comunidades online, isso me soou um pouco inadequado. Por que a comunidade não poderia se autossustentar e se autogerenciar?

(*) Speedrun é a modalidade de jogar que consiste em terminar um jogo (normalmente video game) o mais rápido possível, muitas vezes utilizando atalhos e bugs do próprio código. Existe uma instituição que regula os recordes dos jogadores chamada de SDA (Speed Demos Archive). Os jogadores de speedrun, chamado de speedrunners, normalmente recebem doações para continuar jogando e entreter quem os assiste.

Aí comecei a pesquisar sobre plataformas de recomendação e de votação digital. Deparei-me com o artigo sobre o Reddit, citado anteriormente. Reddit é um site de notícias em que usuários, cadastrados anonimamente, podem postar e comentar em categorias (chamados de subreddits). Apesar de requerer cadastro, o site não pede nenhuma informação, nem email, que comprometa a privacidade do usuário. Felix Gillette e Gerry Smith, em artigo do Bloomberg, falam brevemente da criação, valores e suposto declínio do site. O **número de usuários** assusta gestores, que por sua vez não conseguem manter a comunidade em pé, pois sentem dificuldade em monetizar o negócio. A imagem que o site passa é que é uma terra sem lei, suscetível à ameaças e manifestação de opiniões maliciosas. Seria impossível ter uma plataforma genuinamente colaborativa?

Entendendo melhor a comunidade de jogadores

Além do sistema de ranking, espero conseguir atingir a automanutenção da plataforma através dos tipos de pessoas que a frequentarão. A lógica é que os desenvolvedores e entusiastas foram primeiramente jogadores - e cada vez mais, mais pessoas se tornam "**gamers**", portanto, uso ensinamentos de um estudioso de jogos, especificamente de *jogadores*, para justificar a dinâmica das interações usuário-usuário.

Richard Bartle, pioneiro do gênero **MUD** (*multi-user dungeon*), tem muito a contribuir com a relação do usuário-comunidade online. Em seu artigo **HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS**, ele classifica os jogadores em: achievers, explorers, killers e socializers. Resumidamente, cada uma dessas categorias implica em:

Achievers

"Players give themselves game-related goals, and vigorously set out to achieve them." [BARTLE, 1996]

Jogadores determinam para si mesmos objetivos relacionados ao jogo, e se lançam vigorosamente para alcançá-los. (Tradução livre)

Esses tipos de jogadores são focados em terminar quests e completar objetivos. Fazem tudo com precisão e não tem interesse em descobrir todas as nuances que o jogo oferece. Conversam e matam outros jogadores quando necessário (para conseguir informação ou para ganhar pontos).

Explorers

"They try progressively esoteric actions in wild, out-of-the-way places, looking for interesting features (ie. bugs) and figuring out how things work. (...) The real fun comes only from discovery, and making the most complete set of maps in existence." [BARTLE, 1996]

Eles experimentam ações esotéricas na natureza, lugares escondidos, procurando por funções interessantes (tipo bugs/erros) e tentando descobrir como coisas funcionam. (...) A verdadeira diversão vem da descoberta, e fazer os mais completos mapas da existência. (Tradução livre)

Exploradores tem um desejo de descobrir tudo o que está dentro do jogo - descobrir todos os cantos do mapa, coletar todos itens especiais, achar todos os **easter eggs**. Tem grande prazer em mostrar que saber que conhecem e socializam majoritariamente para coletar informações. Interação com outros usuários quando necessário, para achar algo ou completar uma quest.

Socialisers

"Socialisers are interested in people, and what they have to say. The game is merely a backdrop, a common ground where things happen to players. Inter-player relationships are important: empathising with people, sympathising, joking, entertaining, listening; even merely observing people play can be rewarding." [BARTLE, 1996]

Socializadores se interessam em pessoas, e no que elas tem a dizer. O jogo é apenas um pretexto, um espaço comum onde coisas acontecem aos jogadores. Relacionamentos entre jogadores são importantes: sentir empatia pelas pessoas, simpatia, fazer piadas, se divertir, ouvir; até observar as pessoas pode ser recompensador. (Tradução livre)

São pessoas que usam a plataforma jogo para conversar com outros jogadores, saber sobre suas vidas pessoais, externas ao jogo. Elas eventualmente vão subir de nível para conseguir alcançar outras pessoas e mostrar o seus status.

Killers

"The more massive the distress caused, the greater the killer's joy at having caused it. Normal points-scoring is usually required so as to become powerful enough to begin causing havoc in earnest, and exploration of a kind is necessary to discover new and ingenious ways to kill people." [BARTLE, 1996]

Quanto maior for o estresse causado, maior será o prazer do killer em tê-lo causado. O sistema de pontuação normal é necessário para se tornar forte o suficiente para causar destruição, e explorar é uma maneira de descobrir novas e engenhosas formas de matar pessoas. (Tradução livre)

Killers são basicamente trolls no mundo dos jogos online. Eles sentem prazer em matar jogadores, só para imaginarem o outro, na vida real, sofrendo e não podendo fazer nada contra isso. Completam quests e exploram o mundo virtual para se fortalecerem.

A partir desses 4 tipos de jogadores em MUD, Bartle ainda criou um diagrama exibindo a relação quantitativa entre eles:

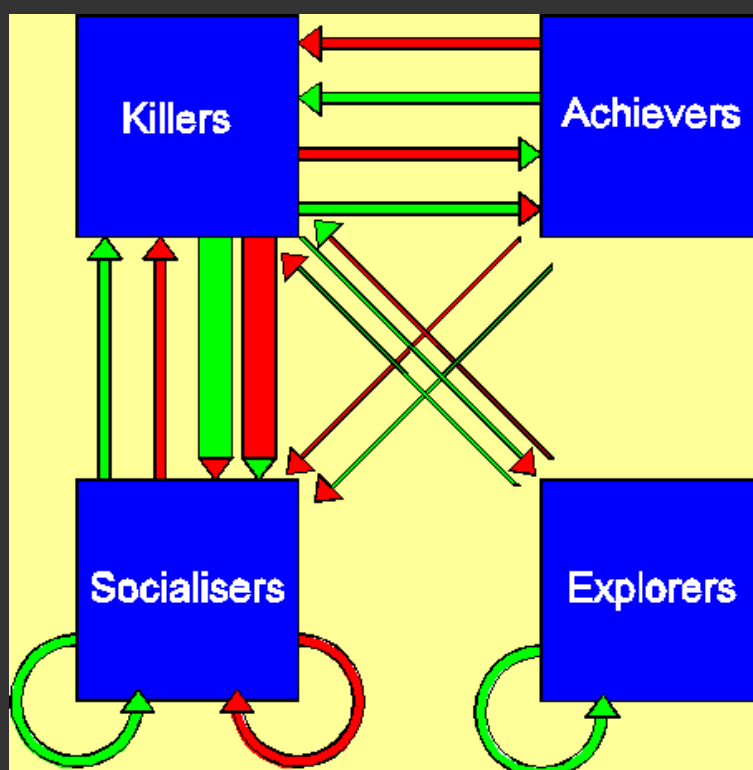


Diagrama entre relações de jogadores

Para que tal sistema online, no caso o MUD, funcione, o game designer deve criar mecanismos para manter esses jogadores em equilíbrio. Para ler o diagrama acima, deve-se entender que a base da flecha indica a quantidade de jogadores do tipo que ela está saindo e a ponta indica o tipo que é apontado. O vermelho indica diminuição e verde, o aumento na quantidade de tal tipo;

e o tamanho dela indica a influência. Por exemplo, a primeira flecha da esquerda pra direita, entre killers e socialisers, indica que o aumento de socialisers determina o aumento de killers. Se olharmos a terceira flecha, aquela que começa no killers e vai ao socialisers, podemos concluir que o aumento de killers diminui o significativamente o número de socialisers.

Duas coisas interessantes de se notar é que há tipos que influenciam mais ou menos os demais. **Os killers são os que mais influenciam e os explorers são os que menos o fazem.**

Aplicando o conceito de Bartle

Apesar de que esse estudo se refere a tipos de jogadores e não de usuários, quem usará o Codemelo são majoritariamente jogadores. A plataforma é alimentada, utilizada e mantida por usuários e mesmo que o ambiente do jogo e da plataforma faça com que as pessoas ajam de maneiras diferentes, elas manifestam certas atividades de maneiras similares. Resumidamente, no Codemelo, os:

- Achievers seriam aqueles que adicionariam conteúdo na plataforma;
- Explorers podem também adicionar conteúdo, mas também seriam revisadores dos materiais;
- Socialisers seriam moderadores de fórum, aqueles que teriam contato com toda a comunidade, identificando e afastando trolls.
- Killers seriam os trolls que teriam que ser controlados e terem seus poderes limitados. É na relação com esses usuários que o sistema de manutenção da comunidade é desafiado.

Usos comuns da plataforma

Uma vez colocando a plataforma online, as pessoas definirão os seus próprios usos. No entanto, ela foi pensada e desenhada para determinados fins que serão citados nessa seção.

O que são **game makers**?

Trata-se de uma mistura entre **cultura maker, hacker e games**. Desenvolvedores de jogos independentes levam essa cultura como emblema de seu trabalho - a internet, a abertura de código e de conhecimento fez com que eles pudessem criar jogos sem ser em uma grande empresa.

Outras pessoas podem ser identificadas como game makers: aquelas que jogam **RPG** e modificam as regras do jogo tradicional; profissionais de e-sports que desenvolvem estratégias que às vezes desafiam o design dos próprios desenvolvedores; pesquisadores que estudam jogos, suas manifestações culturais e divulgam para a comunidade. O meu desejo é criar um espaço para todos essas pessoas que se identificam como gamers, mas são mais do que gamers.

Para todos eles, criadores de projetos, estratégias, comunidades, conhecimento, o Codemelo pode servir para:

- Receber feedback de seus projetos;
- Receber visibilidade na comunidade;
- Recrutar e conectar-se a possíveis profissionais, pesquisadores e seguidores;
- Documentar seu processo de desenvolvimento;
- Encontrar espaços físicos de coworking;

- Dialogar com outras pessoas e agregar mais conhecimento;
- Outras coisas.

As redes sociais já não fazem isso?

Sim! Elas fazem isso e muitas outras coisas mais. O problema é esse: elas são abrangentes, para todos os públicos. As necessidades de game makers são diferentes e como bons makers, eles hackeiam a rede social ao seu favor.

Em *artigo do Wired*, David Pierce comenta a não necessidade de se criar mais um aplicativo de mensagem, mas criar um universal, para que o usuário não tenha que abrir todos os apps para descobrir se há alguma notificação nova. Ora, por que então criar uma outra rede social?

O Codemelo não é uma rede social. Pelo menos não tem essa função. Ela não quer que o usuário passe tempo nela, como foi *dito anteriormente*. Ela é um canal, **uma ponte para que projetos sejam concretizados**. Não há lugar onde um jogo possa ser documentado de maneira efetiva: *Behance* é voltado para projetos não interativos; *Steam* promove visibilidade para desenvolvedores de vídeo games em PC, Mac e Linux; Wordpress é efetivo, mas tem que contar com uma rede para auxiliar na sua difusão; Facebook e Twitter são obrigatórios para divulgação, mas dificilmente conectarão os desenvolvedores à comunidades e feedbacks necessários nos estágios iniciais. O Codemelo pretende ser um local onde game makers de todas as espécies possam se encontrar, trocar informações e materializar coisas.





STAGE 1

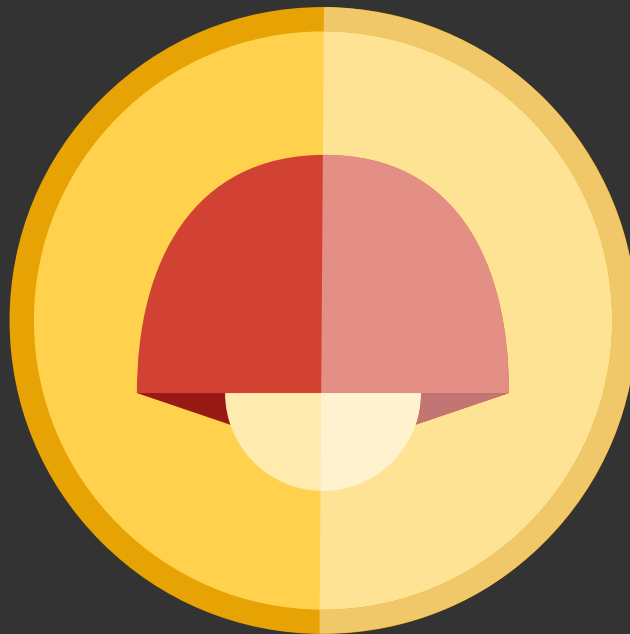
Identidade Visual

Logo, cores e tipografia

A primeira etapa da criação da identidade foi o nome, logo, tipografia e paleta cromática.

O nome veio da junção da palavra “Code” com “Cogumelo”. O resultado foi “Codemelo”, parecido com “Codename”, inglês para codinome. A palavra cogumelo tem maior significado para jogadores cujos primeiros jogos a serem experimentados na suas vidas foram os da Nintendo, em especial os jogos clássicos do Mario. O símbolo nos é introduzido desde a primeira fase e se mantém até hoje em vários jogos da série.

A escolha do desenho do logo e das cores ficaram registradas com formas simples de cogumelo. Elas são chapadas e tem um brilho que corta o desenho simetricamente.



Logo, sem o nome embaixo

Primeiramente, desenhei o logo e em seguida coloquei o escrito embaixo. Para a escolha de fonte, foram selecionadas cursivas, serifadas e sem serifa, resultando nos tipos abaixo:

codemelo

codemelo

codemelo

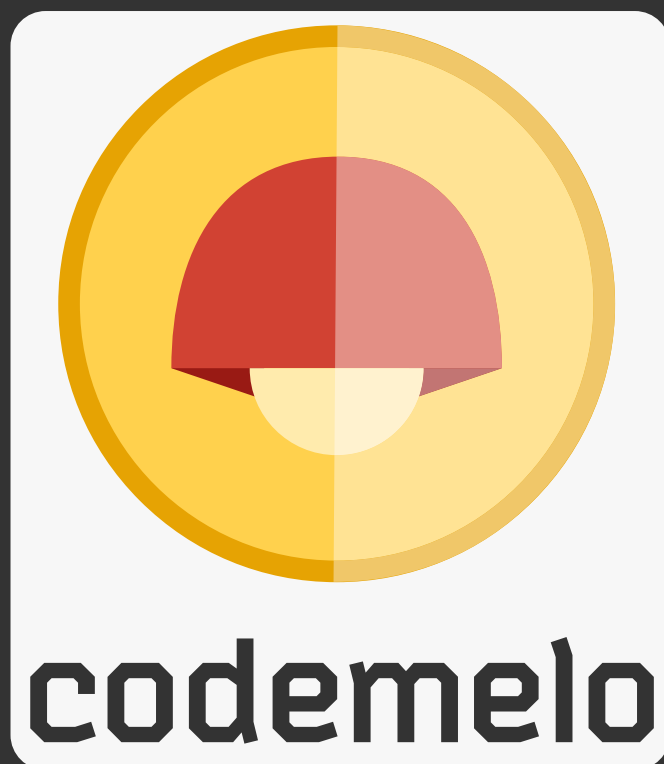
codemelo

codemelo

codemelo

Imagem com as tipografias selecionadas

No final, a fonte Bender bold, em caixa baixa foi escolhida.



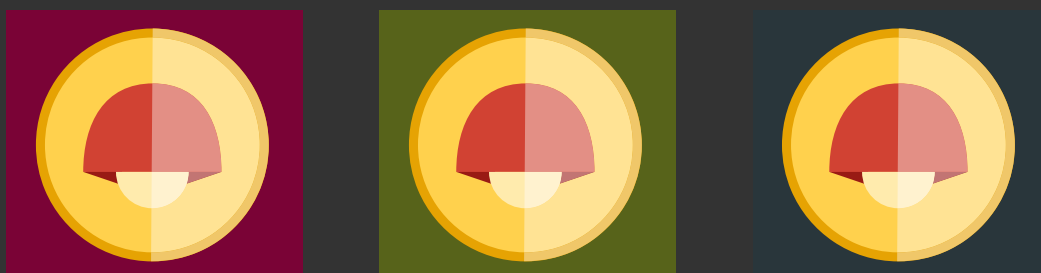
Logo com nome embaixo, sobre fundo branco

Os logos também foram criados em preto e branco (alto contraste) e monocromático. O contorno do “capacete” (parte superior maior) é maior que o “corpo” (parte inferior menor), para criar uma dinâmica visual. O monocromático também contém o brilho simulado na versão RGB colorida.



Versões colorida, branco e preto e monocromática, respectivamente

O refinamento de cor veio depois, com o auxílio da plataforma **Colourlovers**. Antes, a harmonização do amarelo interior e a borda faziam com que o amarelo de fora parecesse “sujo” (o que acontece quando é escurecido com a adição do preto nessa cor. [PEDROSA, 2010] Nesse caso, a harmonização teve que ser feita com ajustes dos canais RGB). Aí, uma das paletas do Colourlovers, feito por licorice104, chamada **Seasons**, me ajudou a ajustá-lo. Com ela, eu defini as cores da moeda principal e fiz alguns testes de aplicação de fundo.



Logos com testes de fundo sobre vinho, verde e azul, respectivamente



Paleta completa de cor. Cores do logo estão na primeira linha, monocromáticos auxiliares na segunda e cores de fundo na terceira.

Ícones

Foram criados ícones para agilizar a leitura. O critério era manter a paleta de cor estipulada, manter as cores chapadas e, se necessário, inserir *hard-shadow*.

Primeiramente, como o Codemelo se organiza por seções, foram criadas uma para cada.

Ícones de seção



usuários



projetos

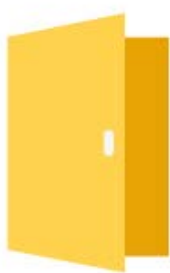


espaços

A partir daí, outros ícones que se derivam das seções foram desenvolvidos.

Dentro da seção *projeto*, há os status. Como é uma informação chave para muitos usuários e pode ser traduzido em imagem, foram desenvolvidos ícones para eles.

Ícones de status



aberto



finalizado



andamento

O *aberto* simboliza uma porta aberta; o *finalizado*, um documento, com ar de oficial; e o *andamento*, uma imagem se materializando por meio de pixels.

Dentro da seção *espaço*, havia a necessidade de criar-se ícones para inserção no mapa e de rápida visualização, já que há 4 modalidades dentro dela.

ícones de modalidade de espaço



instituição
de ensino



estúdio



evento



comunidade



A partir de cada grande imagem foi criada a versão em “pin” dele, para localização no mapa.

Para os ícones de *estúdio* e de *comunidade*, foram usados como módulo o ícone de *usuário*, mesmo que todas as modalidades possuam a participação de indivíduos.

Por fim, há ícones gerais que serão usados nas 3 seções e também na barra de navegação, que é universal.

ícones gerais



jogo



seguir?/seguindo



deslogar



enviar
mensagem



site
pessoal



tags



fórum



formulário



dashboard

Segue breve descrição de cada ícone:

- O ícone de *jogo* foi criado especialmente para a seção *projetos*. Ela não segue a lógica dos outros ícones de espaço, pois ela não possui local físico ou online, ou é pouco relevante ou difuso. No entanto, caso a equipe de criação/ desenvolvimento deseje especificar sua localização, esta estará disponível para fazê-lo.
- A opção *seguir* existe para *usuários*, *projetos* e *espaços*. As coisas seguidas serão mostradas na *dashboard*, página de novidades do usuário.
- O *deslogar* aparecerá na barra de navegação somente quando houver um usuário logado na plataforma.
- O *envio de mensagens* aparecerá também em todas as seções, já que projetos e espaços criados terão um responsável. Este será contactado, no caso.
- O ícone de *site pessoal* não era tão necessário, mas foi criado para manter uma coerência entre as imagens das redes sociais, também links pessoais.
- As *tags* estarão entre projetos e espaços e tem um papel importante na visibilidade e filtragem das informações.
- O *fórum* é acessado por meio da dashboard e barra de navegação, apenas se o usuário estiver cadastrado. Ele é um espaço especial, fora das 3 seções do site.
- A *dashboard* é acessível somente através do cadastro do usuário. Nela, ele poderá acessar os projetos, espaços e usuários que escolheu seguir, além de receber notícias da comunidade.

Padrões

Os padrões, ou *patterns*, foram criados para reforçar a identidade e auxiliar na composição geral da plataforma e do presente documento. Eles são criados a partir de um módulo que é formado por círculos que com dois tamanhos de raios diferentes: um maior e outro menor. A harmonia da composição do módulo se dá pela cor que cada círculo adquire.

O formato que o padrão cria é marcado por linhas retas, pois o seu módulo foi desenhado em rede quadrada e depois rotacionado em ângulo de 45°. Dependendo de como organizado, ele pode produzir uma visão carregada em peso e em cor, como talvez alguns achem dos padrões desse documento.



Módulo do padrão



Exemplo de padrão com módulos de tamanhos iguais





STAGE 2

Objetivos da rede

Objetivos

Os objetivos tem sido discutidos no decorrer deste ensaio, mas essa seção reunirá todos eles, justificando com embasamento teórico e exemplos. Vamos a eles:

- **Materialização dos encontros e projetos/materializar na web:** a plataforma realiza o encontro e a comunidade o materializa em formas diversas. Hakim Bey sobre a web perante a Zona Autônoma Temporária (TAZ) diz que ela é

“um lugar físico, no qual estamos ou não estamos. (...) Sem a web, a completa realização do complexo da TAZ não será possível. Mas a web não é um fim em si mesma. É uma arma” [BEY, 2001].

Talvez Bey tenha sido radical em sua citação, pois manifestações somente na rede podem ter altos benefícios informativos, usando o conceito de Flusser. Nesse caso,

estaremos confirmando a teoria de Bey, já que os resultados dessa interação online será físico ou real, conceitos que estão na liquidez da teoria.

- **Facilitar e catalisar encontros:** é incontestável que há vários encontros que poderiam ocorrer mesmo sem a ajuda de plataformas online. Nesses casos, a web serve como compressão de espaço e tempo, no que diz respeito à localização física dos usuários e o tempo que levaria para se encontrarem, se estivessem em um ambiente descontextualizado. Como os usuários estarão em uma plataforma cujos maiores frequentadores são game makers, isso agiliza o fato de se encontrarem por pularem etapas. Segundo Bey,

“A TAZ possui localização temporária mas real no tempo e uma localização temporária mas real no espaço. Porém, obviamente, ela também precisa ter um local dentro da web, outro tipo de local: não real, mas virtual; não imediato, mas instantâneo.” [BEY, 2001]

- **Fornecer um espaço livre e colaborativo:** hoje em dia grandes empresas dominam o espaço da internet. Pessoas passam maior parte do tempo em redes sociais de portes globais, mas isso não quer dizer que o conteúdo seja imparcial. Quem paga mais é o mais relevante. Hakim Bey fala de contranet ou web, que são as entrelinhas da net, espaços que não são regulamentados. O objetivo do Codemelo é ser a contranet para a comunidade de jogos. O conteúdo vai ser relevante para os usuários e não para uma empresa que ganhará com publicidade. Outro interesse é que, servindo de contranet, a plataforma se torne uma net para esses usuários e eventualmente contranets dentro dela se formarão.

“A TAZ deseja, acima de tudo, evitar a mediação, experimentar a existência de forma imediata.” [BEY, 2001]

- **Causar remix, trabalhos colaborativos, inovações por meio de novas conexões:** apesar não ser pré-requisito os projetos serem abertos e colaborativos, é totalmente aconselhável e incentivado. Há tempos estudiosos dizem o trabalho autoral deixará de existir e os receptores de informação deixarão de ser passivos. A segunda consideração é muito mais perceptível - a própria plataforma em questão trata desses receptores ativos. A primeira vem se transformando com resistência por causa das grandes empresas autorais. O fato é que o universo cultural está muito mais diverso em termos de visibilidade e oportunidade. Levy cita 3 atrativos culturais do ciberespaço:

- As mensagens girarão em volta do receptor. Inversão do papel dos meios de comunicação em massa
- Não haverá mais distinções entre autores e leitores, produtores e espectadores. Acontecerá um continuum de leitura-escrita.
- Fim do trabalho autoral. Plano semiótico desterritorializado.

“Ela nos insere em um ciclo criados, em um meio vivo do qual já somos sempre os coautores. Work in progress? Ela descola o acento do work para o progress.(...) Trata-se de uma arte sem assinatura.” [LEVY, 1994]

A manifestação cultural se dará em “obras abertas”, que faz com que os receptores sejam convidados à participar da criação da obra. Criação contínua.

- **Se divertir a fazer com que outras pessoas se divirtam também:** há uma magia que cerca os jogos e tudo o que é relacionado a ele - não importa como se é comunicado, de uma maneira ou outra, as pessoas envolvidas neles estarão

se divertindo. Partimos do pressuposto de que *quem joga é livre e que o faz porque quer*, pois uma vez que é feito por obrigação, o mesmo deixa de ser jogo. Bey reforça o festival como maneira de se manifestar: na era do Espetáculo, levantes são como festivais. Negar a mídia controladora. Espontaneidade, esforço dos participantes.

“Lute pelo direito de festejar’ não é, na verdade, uma paródia da luta radical, mas uma nova manifestação dessa luta, apropriada para uma época que oferece a TV e o telefone como maneiras de ‘alcançar e tocar’ outros seres humanos, maneiras de ‘estar junto!’.” [BEY, 2001].

Portanto, se divertir pode ser mais do que puro entretenimento, se o jogador, desenvolvedor ou espectador desejar. Porém, primeiramente, a prioridade é diversão.

Considerações

Jogos, aqui, são entendidos como sistemas lúdicos. Jesper Juul define como jogo aquela coisa que possui os seguintes aspectos:

“1) Rules: Games are rule-based. 2) Variable, quantifiable outcome: Games have variable, quantifiable outcomes. 3) Value assigned to possible outcomes: That the different potential outcomes of the game are assigned different values, some being positive, some being negative. 4) Player effort: That the player invests effort in order to influence the outcome. (I.e. games are challenging.) 5) Player attached to outcome: That the players are attached to the outcomes of the game in the sense that a player will be the winner and “happy” if a positive outcome happens, and loser and “unhappy” if a negative

outcome happens. 6) Negotiable consequences: The same game [set of rules] can be played with or without real-life consequences.” [JUUL, 2003]

*“1) Regras: jogos são baseados em regras. 2) Variáveis, com consequências quantificáveis: jogos possuem consequências variáveis e quantificáveis. 3) Valores atribuídos a possíveis resultados: que os diferentes resultados potenciais do jogo lhes é atribuídos diferentes valores, alguns sendo positivos e outros negativos. 4) Esforço do jogador: que o jogador aplica um certo esforço para influenciar o resultado (por exemplo, jogos são desafiadores.) 5) Jogador é ligado ao resultado: que os jogadores são ligados aos resultados do jogo, no sentido de que ele será o ganhador e ‘feliz’ se um resultado positivo acontecer, e perdedor e ‘infeliz’ caso um resultado negativo aconteça. 6) Consequências negociáveis: o mesmo jogo [conjunto de regras] pode ser jogado com consequências na vida real ou não.”
(Tradução livre)*

Dessas, levando em consideração a complexidade do universo dos jogos, a ascensão dos **punk games** (jogos que muitas vezes não possuem objetivos, às vezes não são divertidos e são considerados mais como vias de expressão própria), *art games* e outras modalidades, vou considerar jogos apenas como **sistemas lúdicos**. Até esse conceito pode ser desafiado, na medida que mais pessoas joguem, desconstruam e resignifiquem jogos.

Quanto ao ato de jogar. um dos maiores mestres da minha vida é o Bernard DeKoven. Ele é um teórico de jogos, mais especificamente de *play*, que conseguiu traduzir o meu sentimento pelos sistemas lúdicos.

Ele faz um belíssimo resumo do que é o jogar:

"We can play for growth. For knowledge of the human condition. For therapy. We can play for release, for freedom. We can play for dignity, acceptance, tolerance. But, no matter what the stakes are, if we play for anything we can't afford to lose, we can no longer afford to play."
[DEKOVEN, 2013]

"Podemos jogar por crescimento. Para conhecimento da condição humana. Para terapia. Podemos jogar por fuga, liberdade. Podemos jogar por dignidade, aceitação, tolerância. Mas, não importa quais serão as consequências, se jogarmos por coisas que não teremos condições de perder, não estaremos mais jogando."
(Tradução livre)

Jogos são livres, tanto em condição quanto em participação. Apenas participa quem quiser, se não, não é jogo. É o que acontece com a maior parte dos sistemas que hoje fazemos parte - o educacional, econômico, social, político. Esses cenários podem ser transformados em sistemas lúdicos, mas vivemos nos sistemas sérios em que foram criados. Atos anarquistas como a TAZ ocorrem pois muitas vezes não estamos neles porque queremos e uma mudança nessa estrutura é necessária.

Um experimento interessante seria deixar as crianças livres e observar o que ocorreria. Elas iriam se auto-organizar? Criariam um próprio sistema com líderes ou agiriam em maneira conjunta para resolver problemas coletivamente? DeKoven promoveu um experimento em uma instituição educacional, em que as crianças podiam ou não participar do jogo. Ele mesmo questiona se isso seria possível em qualquer esfera da sociedade atual.

"We found a way of describing, from genuinely shared personal experiences, the significance of providing children with the freedom to opt out. Is that something that we can allow to take place in an educational institution? What are the penalties and the advantages of such a freedom? How can we keep it from going too far? When does it ever go too far?" [DEKOVEN, 2013]

"Nós encontramos uma maneira de descrever, a partir de genuínas experiências pessoais, o significado de prover à criança a liberdade de não participar. Podemos permitir isso numa instituição educacional? Quais são as penalidades e vantagens dessa liberdade? Como fazemos com que não vá longe demais? Quando é longe demais?" (Tradução livre)

Acredito que há possibilidade de criarmos sistemas que queremos estar e modificar, por meio do estudo dos jogos. A abertura e complexidade de informações contribuiu para as pessoas perceberem que não há apenas uma maneira de fazer determinada coisa e que talvez uma tribo no pacífico resolva melhor que a sociedade ocidental. Que também há experiências que nunca imaginamos, que chegaram a nós por meio das novas tecnologias.

"O novo homem não é mais uma pessoa de ações concretas, mas sim um performer (Spieler): Homo ludens, e não Homo faber. Para ele, a vida deixou de ser um drama e passou a ser um espetáculo." [FLUSSER, 2007]

Flusser retrata isso muito bem: o que conta são experiências, não coisas já materializadas, concretas. **O ser humano há de valorizar o processo**, não o resultado final.

E nesse processo de encontrarmos essas experiências que nos satisfaçam, estamos sempre em busca da comunicação perfeita, pois já notamos que as redes sociais possuem buracos, que no final das contas, quem está usando errado somos nós.

“A conhecida queixa de que ‘não se pode mais comunicar’ é um bom exemplo. O que as pessoas pensam certamente não é que sofram de falta de comunicação. Nunca antes na história a comunicação foi tão boa e funcionou de forma tão extensiva e tão intensiva como hoje. O que as pessoas pensam é na dificuldade de produzir diálogos efetivos, isto é, de trocar informações com o objetivo de adquirir novas informações. E essa dificuldade deve ser conduzida diretamente ao funcionamento hoje em dia tão perfeito da comunicação, a saber, deve ser dirigida para a onipresença dos discursos predominantes, que tornam todo diálogo impossível e ao mesmo tempo desnecessário” [FLUSSER, 2007]

Estamos em busca de um diálogo perfeito, feito de maneira lúdica, como os jogos fazem há muito com maestria. Estamos em busca de uma game maker community.

Em busca de uma game maker community

No início de seu livro “The Well-Played Game”, DeKoven cita as orientações da criação de uma *play community*. Elas são:

- *“Willingness to play: the people that are about to get involved need to want to play a game and find that state of a community;*
- *Safety: players have to be sure they will not get hurt or*

not be threatened by any way when playing the game;

- *Trust: players have to trust each other in order to feel comfortable. Playing is such a vulnerable and freeing experience that if that comfort level is not reached, the play community cannot be established.*
- *Familiarity: either being familiar with the game or the people helps to concretize the play community.*
- *Conventions: these are usually rules set by the players, rules that are not said in order to play a certain game.”*
[DEKOVEN, 2013]
- *“Ter vontade de jogar: as pessoas que estão prestes a se envolver precisam querer jogar e achar esse estado na comunidade;*
- *Segurança: jogadores tem que ter certeza de que não serão machucados ou ameaçados por nada enquanto jogam;*
- *Confiança: jogadores tem de confiar uns nos outros para se sentirem confortáveis. Jogar é uma experiência vulnerável e libertadora que se um nível de conforto não foi atingido, a “play community” não pode ser estabelecida.*
- *Familiaridade: estar familiarizado com o jogo ou com as pessoas ajuda a concretizar a “play community”;*
- *Convenções: são normalmente regras que são estabelecidas pelos jogadores, regras que não são ditas na hora de jogar.” (Tradução livre)*

O ideal é criar um espaço em que os usuários não tenham medo de se manifestar, mas que também respeitem os outros,

para que sua liberdade não afete a segurança do outro. É uma linha bem estreita, mas que pode se conseguir com empatia, respeito e a coordenação da comunidade para a sua própria manutenção, seja afastrando *killers*, seja criando movimentos em repúdio a maus comportamentos. Muitas vezes a comunidade vai falhar, mas tudo faz parte do aprendizado e do *próprio processo de desenvolvimento* dela mesma, que se parece muito com o processo de criação de jogos: cria-se um protótipo que é rapidamente levado à teste e se inicia um ciclo de iterações até chegar ao resultado desejado.

Um outro aspecto que rodeia a *play community* é que ela é para todos. Se o designer projetar para todos ou se todos desejarem modificar o jogo para suas necessidades. Existe o caso do New Games Foundation que foi um espaço para pessoas jogarem não novos jogos, mas jogos de maneiras diferentes.

“There were thousands of people playing—children, adults, senior citizens, abled, differently abled. There were people that you might have lived with all your life and never seen before, and you’d meet them in a hug. There were professionals and amateurs, gang members and police officials, and, for the first time, they were all playing together, all part of the same community, but never like this, never in this gentle an embrace.” [DEKOVEN, 2013]

“Há milhares de pessoas jogando - crianças, adultos, idosos, portadores e não portadores de necessidades especiais. Há pessoas que podem ter morado com você a sua vida inteira e você nunca viu antes, e você os verá em um abraço. Há profissionais e amadores, membros de gangue e policiais, e, pela primeira vez, eles todos estão jogando juntos, todos fazem parte da mesma comunidade, mas nunca foram visto assim, nunca nesse gentil abraço.” (Tradução livre)



Jogos conseguem criar essa conexão entre desconhecidos, entre pessoas que, na vida real, se encontram em lados opostos. O NGF também incluía pessoas que normalmente eram esquecidas pelos game designers, como deficientes e idosos. Todos eram colocados no mesmo espaço e jogavam juntos. Espero criar um espaço em que todos possam criar e se divertir colaborativa e coletivamente.





CONCLUSÃO

Conclusão em movimento

Vivemos um momento de alta diversidade em todos os aspectos. Para muitas pessoas, isso é difícil de lidar, pois a complexidade não é fácil de entender. Talvez nunca seja entendida, pois uma vez que uma forma é digerida, ela se transforma em outra, mais complexa ou diferente da anterior. Talvez ela foi feita apenas para ser apreciada.

Por meio da plataforma, espero criar um sentimento de compartilhamento, fortalecer as comunidades, especialmente as *bottom-up*, e assistir e participar da criação de projetos estranhos, extravagantes, fabulosos, coloridos.

Não há limites para a criação das comunidades ou, melhor dizendo, **os limites se tornarão invisíveis.**





BIBLIOGRAFIA

ABEL, Van Bas et al. (Org.). *Open design now: Why Design Cannot Remain Exclusive*. Amsterdam, The Netherlands: BIS publishers, 2011. Disponível em: < <http://opendesignnow.org/> >

BARTLE, Richard. **Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs**. 1996. Disponível em: < <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm> >. Acesso em 10 set. 2015.

BEY, Hakim. **Zona Autônoma Temporária**. São Paulo: Conrad Editora, 2000.

BROWN, TIM. **Design Thinking**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2010. 249 p.

CARROLL, Lewis. **Aventuras de Alice no País das Maravilhas através do espelho e o que ela encontrou por lá**. São Paulo: Zahar, 2010.

Campus Party. Disponível em: < <http://campuse.ro/login/?next=/me/business> >. Acesso em 10 set. 2015.

Codemelo. Disponível em: < <https://codemelo.wordpress.com/> >. Acesso em 10 set. 2015.

Cohouze. Disponível em: < <http://www.cohouze.com/> >. Acesso em 10 set. 2015.

CORTÁZAR, Julio. **O jogo da Amarelinha**. São Paulo: Cia. das Letras, 2005.

CUKIER, K. e MAYER-SCHÖNBERGER, V. **Big Data**: Como extrair volume, variedade, velocidade e valor da avalanche de informação cotidiana. Rio de Janeiro: Elsevier, 2013.

Creative Commons. Disponível em: < <http://creativecommons.org/> >. Acesso em 10 set. 2015.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs** - Capitalismo e Esquizofrenia. São Paulo: 34, 2000, v.4.

DEKOVEN, Bernard. **The Well-Played Game**. Cambridge: MIT Press, 2013.

Fazedores. Disponível em: < <http://blog.fazedores.com/> >. Acesso em 10 set. 2015.

Founder Dating. Disponível em: < <http://founderdating.com/> >. Acesso em 10 set. 2015.

FLUSSER, V. **O Mundo codificado**. Cosac Naify, 2007.

Game Dev Map. Disponível em: < <http://www.gamedevmap.com/index.php?location=Sao%20Paulo> >. Acesso em 10 set. 2015.

Google Material Design. Disponível em: < <http://www.google.com/design/spec/material-design/introduction.html> >. Acesso em 10 set. 2015.

JOHNSON, Steven. **Emergência**. A dinâmica de Rede em formigas, cérebros e cidades. Jorge Zahar, 2003.

JUUL, Jesper. **The Game, the Player, the World**: Looking for a Heart of Gameness. 2003. Disponível em < <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> >. Acesso em 10 set. 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da cultura. Perspectiva, 2008.

LEVY, Pierre. **O que é o Virtual?** Col. Trans, Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

_____. **Inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 1998.

PEDROSA, I. **Da cor à cor inexistente**. Rio de Janeiro: Senac Editoras, 2010.

Porpentine. Disponível em: < <http://aliendovecote.com/> >. Acesso em 10 set. 2015.

SAFFER, Dan. **Microinteractions**. California: O'Reilly, 2013

SCOTT,Bill e NEIL,Theresa. Design Web Interfaces. California: O'Reilly, 2009

Sagui Labi Wikia. Disponível em: < http://www.saguilab.wiki.br/index.php?title=Sagui_Lab&redirect=no >. Acesso em 10 set. 2015.

SALEN, Katie, ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**. Fundamentos do design de jogos. Vls.1, 2, 3, 4. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2012.

SANTAELLA, L. **O que é Semiótica?** São Paulo: Brasiliense, 2003.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus Editora, 2007.

_____. FEITOZA, M. **Mapa do Jogo**. A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

Startup Culture. Disponível em: < <http://www.startupculture.com.br/> >. Acesso em 10 set. 2015.

Startus. Disponível em: < <https://www.startus.cc/> >. Acesso em 10 set. 2015.

SWINK, Steve. **Game Feel**: The Secret Ingredient. Gamasutra, 23, nov. 2007. Disponível em: < http://www.gamasutra.com/view/feature/130734/game_feel_the_secret_ingredient.php?print=1 >. Acesso em 10 set. 2015.

We Pinch. Disponível em: < <http://wepinch.com/?lang=br> >. Acesso em 10 set. 2015.

