

Dúvidas de pais e mães de gamers, respondidas por quem trabalha, pesquisa e vive de game

Meu filho é gamer **E AGORA?**

Victor Prado

ISBN: 978-65-993647-1-6



9 786599 364716

CBL

 **FOR GAMES**

ÍNDICE



Introdução

04

O que são
jogos e como
engajam

06

Jogar e seus
impactos

16

Trabalhando
com Games

22

Qual é a sua primeira lembrança?

A mais antiga, aquela que não vem completa, sem um antes ou depois, você lembra só do momento? A minha é de muito choro. Uma tragédia - eu tinha três anos e meu *video game* tinha acabado de quebrar.

Jogar sempre fez parte da minha vida, e desde que eu me lembre, sempre quis trabalhar com isso. Hoje trabalho com *games* há quase dez anos. Concluí um mestrado pesquisando os impactos dos *games* na educação, e posso dizer, com convicção, que jogar ajudou muito na minha formação.

Uma coisa que pode fazer toda a diferença no desenvolvimento humano é o acolhimento. Principalmente de pais e professores, cuja ascendência - para o bem e para o mal - são cruciais.

Criei esse *ebook* para ajudar os milhares de pais que estão em dúvida sobre o papel dos *games* no desenvolvimento de seus filhos. E para os filhos que muitas vezes tentam defender seu ponto de vista, mas não têm o referencial para a argumentação.

Espero estar colaborando com vocês!

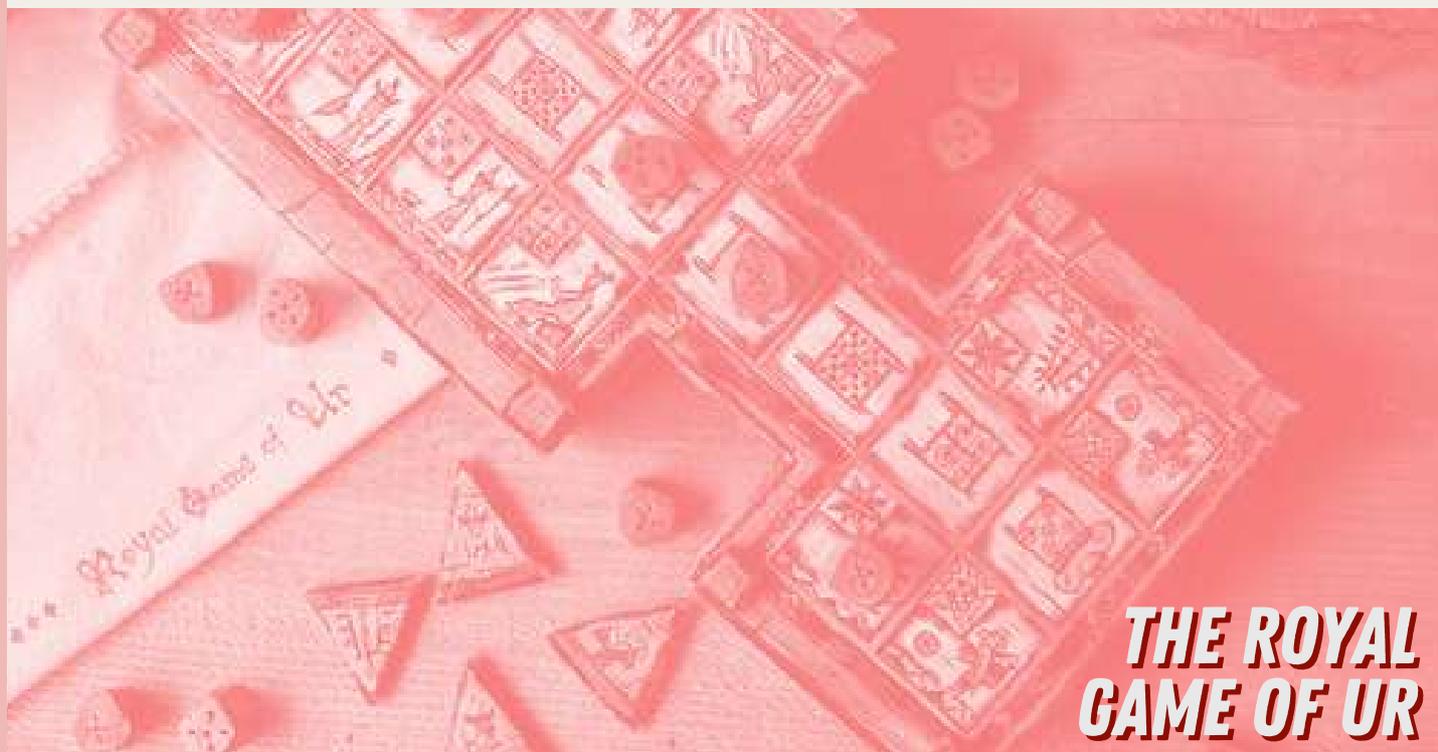


 @victorhdoprado

Você sabia que os primeiros Jogos de Tabuleiro têm mais de cinco mil anos?



De acordo com Johan Huizinga – um dos filósofos mais citados quando o assunto é jogo – eles precedem a civilização, e tem parte fundamental na nossa cultura. De fato, jogar é o *hobby* mais comum que existe – dos esportes aos *video games* – e não consigo pensar em outra atividade de lazer que um idoso possa ter em comum com um garoto.



**THE ROYAL
GAME OF UR**

Com a era digital, os jogos passaram a estar em todos os lugares: torneios milionários de *video game* com jogadores profissionais, considerados atletas; bolsas de estudo em faculdades para jogadores profissionais; celebridades da *internet* vivendo de vídeos sobre jogos no *YouTube*...

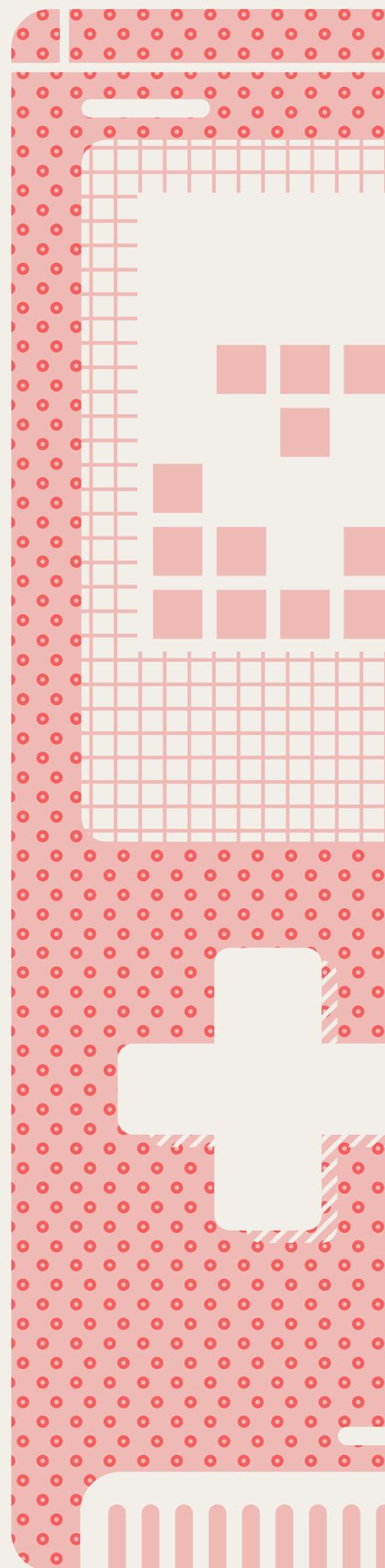
E tudo isso é fruto de uma indústria que fatura mais que a indústria do cinema e da música juntas! Parece história de ficção, mas até treinamento de médicos, policiais e pilotos tem sido feito com *games*.

MAS SE OS JOGOS DIGITAIS SÃO SÓ A VERSÃO MAIS MODERNA DESSA ATIVIDADE, O QUE, DE FATO, É UM JOGO?

Essa foi uma das primeiras perguntas que tentei responder no mestrado e, para meu azar, após incontáveis artigos e livros a respeito, descobri que não há uma única resposta.

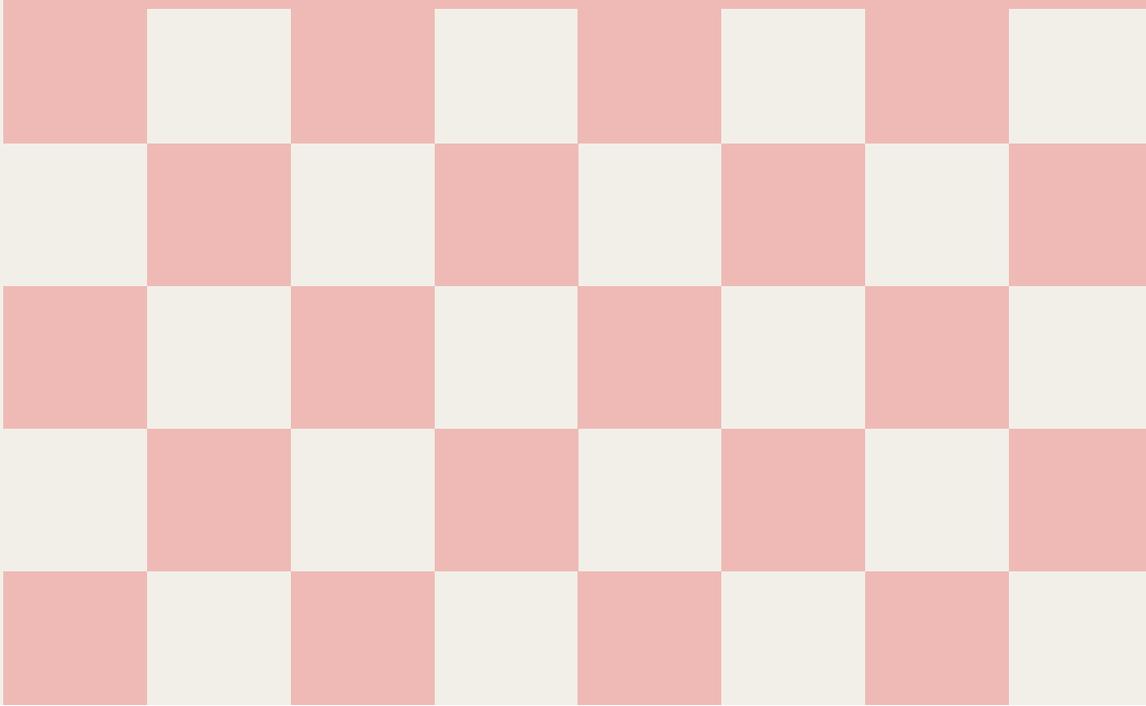
No entanto, essa procura me mostrou que os jogos são fundamentais para a cultura humana – não existe um sem o outro – algo que eu imaginava, mas até então não passava de uma opinião.

Foi assim que percebi que, assim como amor, liberdade e justiça, jogos não têm definição, mas todo mundo sabe o que é.



**Para responder a essa pergunta,
sugiro outra abordagem:
ao invés de tentar explicar
"em que consiste um jogo",
passe a pensar no que não
pode faltar em um.**

**Qualquer jogo – do futebol ao
mais moderno *video game* –
precisa ter três características:**



Objetivo

O que o jogador precisa fazer?
Ganhar do oponente, fazer mais pontos,
derrotar o chefe, salvar um personagem etc.

Feedback

Como o jogador sabe do próprio progresso?
Através de um sistema de retorno de informações.
Pontos, placar, níveis, fases etc.

Voluntariedade

Ninguém pode ser obrigado a jogar.
Se for por dinheiro ou por força,
a pessoa não está jogando!

E essas três
características
são amarradas
por regras!

Você já se perguntou como alguém consegue passar horas jogando, sem levantar da cadeira, como se nada estivesse acontecendo ao seu redor?

A resposta não é "mágica" ou vício.

MOTIVAÇÃO INTRÍNSECA

o que move cada um de nós. E esse estado não é exclusivo dos jogos. Qualquer pessoa pode se dedicar e focar bastante em uma atividade, mesmo ela não sendo remunerada. Basta ver a quantidade de *hobbies* que existem.

Resumidamente, as motivações intrínsecas são inúmeras, mas costumam ser divididas em três grandes áreas:

Propósito

a direção das nossas ações, o porquê delas, as metas que queremos alcançar e onde queremos ir;

Maestria

nossa vontade de sermos cada vez melhores;

Autonomia

nosso senso de liberdade, nossas escolhas e vontade de nos expressarmos.



Tudo bem!

Cada pessoa tem suas motivações e, mesmo sem receber, uma pessoa poderia se dedicar e ficar bastante engajada, até em uma atividade perigosa, como um esporte radical.

ENTÃO, COMO ISSO EXPLICA A POPULARIDADE DOS GAMES E POR QUE JOGAR É O HOBBY MAIS COMUM?

Lembra das três características que não podem faltar em um jogo: objetivo, *feedback* e voluntariedade?

Pois é, elas 'combinam' completamente com as três áreas da motivação intrínseca, funcionando como uma atividade extremamente estimulante. É por isso que costumo dizer que há um jogo para cada tipo de pessoa. É só uma questão de encontrar!

JOGO

Objetivo

Feedback

Voluntariedade



MOTIVAÇÃO INTRÍNSECA

Propósito

Maestria

Autonomia

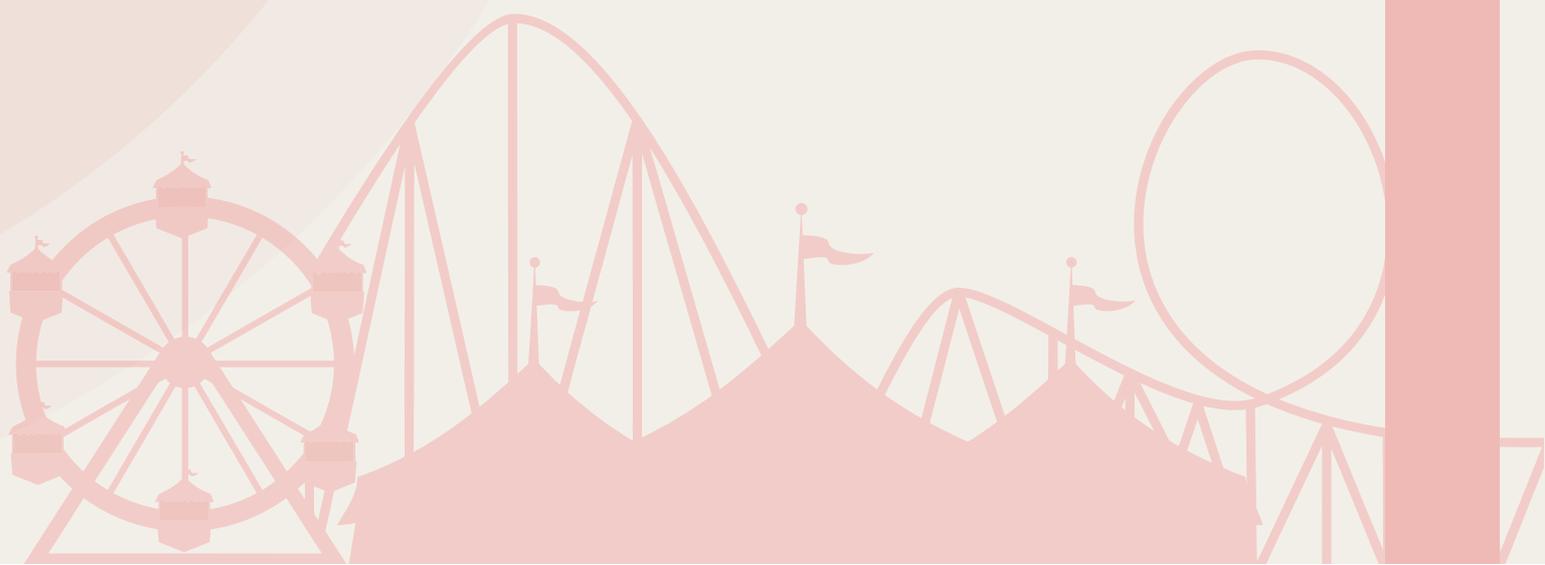
Agora, se isso não fosse o suficiente, os jogos possuem outra grande vantagem em comparação a outras atividades, e essa costuma ser uma surpresa positiva para muita gente. De acordo com o psicólogo polonês Mihaly Csikszentmihaly, o estado de foco 'alienante', onde a pessoa fica totalmente compenetrada no que está fazendo, possui o nome de "flow" - o estado da melhor experiência.



Para ele, algumas atividades são mais propensas a estimularem esse 'ultra' foco, e elas parecem ter as seguintes características em comum: "possuem regras que requerem o aprendizado de habilidades, estabelecem objetivos, proporcionam um retorno de informações e permitem o controle", parece até que ele está descrevendo jogos, não?

***JOGAR É APRENDER,
É CULTURA
E FAZ PARTE DA
FORMAÇÃO.***

***OS GAMES SÃO UMA
EVOLUÇÃO NATURAL
DOS JOGOS!***



Jogar um jogo é essencialmente uma experiência de aprendizado na qual o jogador adquire as habilidades necessárias para superar os desafios de tal jogo.

- Jesper Juul



A primeira coisa que precisamos fazer para jogar é aprender as regras. Precisamos aprender para jogar, e isso não é só decorar, já que isso não garante que você seja bom no jogo.

Por exemplo, saber o que cada peça do xadrez pode ou não pode fazer, não garante que você se torne um enxadrista profissional, isso também é válido para *video games* – que, inclusive, já possuem competições milionárias.

De fato, o que mais fazemos enquanto jogamos é aprender. Encaramos uma curva de aprendizado que vai desde o começo – decorando regras – até o desafio final, quando enfim, dominamos o jogo completamente.

Quando finalmente aprendemos tudo que há para saber do *game*, está na hora de pegar um jogo novo, pois aquele ficou chato. Depois de 10 anos estudando e trabalhando com jogos, ainda não tenho uma definição exata para a pergunta “o que é um jogo?”, mas quando me perguntam por que jogar é divertido, eu digo:



**Diversão é outra
palavra para
aprendizado.**

- Raph Koster
Game Designer e Pesquisador

JOGAR E SEUS IMPACTOS

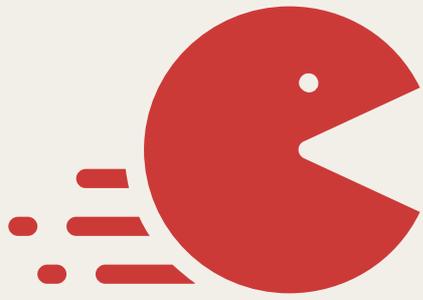
Jogar pode estimular a violência?

Não! Essa questão felizmente já não é tão comum. Mas só para registrar: não há pesquisas que mostrem jogos estimulando pessoas a ficarem violentas. Na verdade, há o extremo oposto, jogos estimulando o autocontrole, inteligências sociais – como colaboração – e aproximando pessoas.



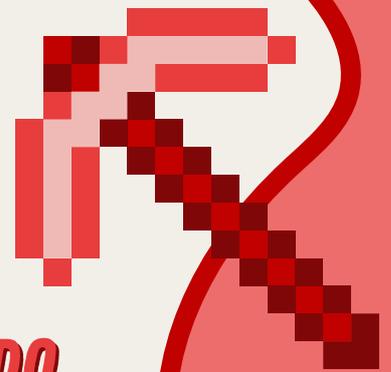
Assista ao TED de
Daphne Bavelier

Por exemplo, a pesquisadora Daphne Bavelier mostrou como os jogos de tiro aumentam a percepção visual e tempo de reação. Ela tem uma fala no TED incrível sobre isso!



Mas então o conteúdo não importa?

Eu nunca vi um jogador de *Pacman* sair do jogo querendo comer tudo que vê pela frente! Ou um jogador de *Minecraft* querendo mineirar a calçada!!



BRINCADEIRAS À PARTE, O CONTEÚDO NOS GAMES SERVE PRINCIPALMENTE PARA CONTEXTUALIZAR AS ATIVIDADES, DANDO SENTIDO ÀS REGRAS DO JOGO E FACILITANDO A COMPREENSÃO - UMA VERDADEIRA 'ROUPAGEM LÚDICA'.

Por exemplo: na brincadeira 'polícia e ladrão', fica muito mais fácil de entender as regras com esse nome, pois remete a ideia de um time (polícia) correndo atrás de outro time (ladrão). O contexto/tema dos *games* é uma das minhas áreas de pesquisa preferidas e recomendo o livro "*Half-real - Video games entre regras reais e mundos ficcionais*", do pesquisador e desenvolvedor de jogos Jesper Juul.

Então os jogos não estimulam nada?

Jogos diferentes estimulam competências diferentes. Porém, não é muito sobre o conteúdo, e sim sobre as dinâmicas de interação que ocorrem no jogo, afinal, essas dinâmicas são verdadeiros exercícios mentais.

Por exemplo: sabe aqueles exercícios de matemática da escola, que tinham exemplos absurdos? “João comprou 1000 maçãs e comeu 400. Quantas ele tem agora?” Ele realmente comeu 400 maçãs?? Esses cenários nas questões de matemática servem para facilitar a compreensão do problema, já que o torna mais visual e interessante do que a simples pergunta 1000 menos 400. Nesse sentido, de exercícios cognitivos que os jogos acabam sendo, já há pesquisas mostrando alguns benefícios como:

- 1.** Estimulam a memória.
- 2.** Estimulam a coordenação motora.
- 3.** Estimulam o pensamento estratégico. Esse, a humanidade já sabe faz tempo! É só perguntar para um jogador de xadrez ou de go, dois jogos antigos de estratégia, que eram jogados justamente para isso.

4. Tomada de decisão e solução criativa de problemas.

JÁ ASSISTIU UMA PARTIDA COMPETITIVA DE GAMES?

Jogos considerados esporte eletrônico como, *League of Legends*, *Dota 2*, *Valorant* e *Counter Strike*, quando são assistidos por quem não é *gamer*, parece que são só luzes coloridas muito rápidas e barulho. As ações acontecem em frações de segundo e mesmo assim, *gamers* conseguem distinguir tudo que está acontecendo, e ainda pensar e decidir sobre as melhores jogadas. Não é à toa que o diretor de educação da OCDE, Andreas Schleicher disse recentemente:

**“Habilidades para resolução criativa de problemas”
é sobre a interação com o problema e a natureza desse
problema mudando conforme interagimos.**

“Isso só é possível em ambientes simulados por computador”

Ele não está sozinho. A pesquisadora Jane McGonigal, conhecida por mostrar e defender alguns dos benefícios dos *games* (tem duas falas no TED incríveis sobre isso!) disse que além dos jogos estimularem colaboração, eles também podem melhorar a autoestima e tornar *gamers* mais confiantes.

**JOGAR CONSTRÓI A AUTOCONFIANÇA
E AS HABILIDADES DE RESOLUÇÃO DE
PROBLEMAS DO MUNDO REAL.**

Então de onde vem essa visão negativa dos jogos?

Todas as mídias já sofreram uma rejeição, é um processo natural e social, até nos acostumarmos com o novo.

Por exemplo, televisão e rádio já foram rejeitados, vistos como alienantes ou 'emburrecedores', assim como revistas em quadrinhos, e até a própria escrita já sofreu crítica de ninguém menos do que Sócrates, que acreditava que faria mal a memória das pessoas!

Dito isso, os *games* digitais são a última versão dos jogos, que precedem a civilização e acompanham a humanidade como um elemento fundamental da nossa cultura e desenvolvimento!



Confira a primeira parte desse ebook



Como posso estimular essas coisas no meu filho?

Não há como forçar alguém a jogar, então eu sempre recomendo oferecer estilos e jogos diferentes, assim ampliamos as possibilidades de estímulos, além de aumentar a literacia *gamer*!

Porém, aqui vão alguns jogos interessantes e cooperativos para jogar com seu filho ou filha!

IT TAKES TWO



Gênero: Ação, Aventura
Desenvolvedor: Hazelight
Distribuidora: Electronic Arts
Lançamento: 26 de março de 2021

CASTLE CRASHERS



Gênero: Ação, Aventura, Casual, Indie, RPG
Desenvolvedor: The Behemoth
Distribuidora: The Behemoth
Lançamento: 26 de setembro de 2012

OVERCOOKED



Gênero: Ação, Casual, Indie, Simulação
Desenvolvedor: Ghost Town Games Ltd.
Distribuidora: Team17 Digital Ltd
Lançamento: 03 de agosto de 2016

HEAVE HO!



Gênero: Aventura, Indie
Desenvolvedor: Le Cartel Studio
Distribuidora: Devolver Digital
Lançamento: 29 de agosto de 2019

TRABALHANDO COM GAMES

Eu sempre quis trabalhar com *games*. Durante o meu último ano na escola, diante dos vestibulares, optei pela graduação 'menos pior', já que não havia a opção de graduação em desenvolvimento de jogos. Escolhi direito (o curso), mas a escolha foi péssima.

Se tivessem me dito que no futuro, faculdades americanas dariam bolsas integrais de estudo, para jovens que encarassem o *video game* como esporte, eu não teria acreditado. Ainda mais fictícia, seria a ideia de celebridades milionárias, não por filmes de Hollywood, mas por vídeos gratuitos de jogos colocados na *internet*.

Agora, se tivessem me dito que médicos e policiais, utilizariam jogos para treinamento em suas respectivas áreas... isso, com certeza, teria soado como loucura!

Pois é exatamente nesse mundo 'futurista' que vivemos hoje. E o que não falta são exemplos de oportunidades ligadas à indústria dos *games*.



Em 1972, quando o primeiro jogo comercial de sucesso foi lançado – o *Pong*, para fazer um jogo eletrônico era necessário ser um engenheiro elétrico. Não só isso, pois não havia mais que três empresas desenvolvedoras de *games* no mundo – nem imagino a concorrência para uma vaga de emprego!

Contudo, a evolução dessa indústria foi rápida e em poucos anos ela já havia se tornado bilionária – faturando mais que a indústria do cinema e da música juntas – e pioneira em inovações tecnológicas. Com isso, mais oportunidades surgiram nessa indústria. E os prerequisites para ingresso diminuíram.

Para você ter uma ideia, quando eu comecei a desenvolver jogos, o cenário já era completamente diferente da década de 70 – e totalmente diferente do que é hoje.

Já havia milhares de empresas de jogos, e um incipiente mercado para desenvolvedores independentes, os chamados – *INDIE*. Hoje, qualquer pessoa pode criar e lançar um jogo sozinho e acabar fazendo um sucesso, há inúmeros exemplos de desenvolvedores que vivem de criar *games* sozinhos ou com amigos – nem todos são ricos – mas trabalham com o que gostam. Se isso parece distante, dê uma olhada nesse texto mostrando a diferença do empreendedorismo digital e do empreendedorismo tradicional:



Por que o
empreendedor
digital vai mais
longe?



Por exemplo, os programas utilizados para desenvolvimento de jogos evoluíram assim como o processo para editar uma foto – são feitos para que qualquer pessoa consiga fazer – não exigem muito conhecimento técnico, diferentemente de quando a indústria de *games* começou.

Jogar também é fundamental, pois, assim como não há escritor sem ler, não há desenvolvedor sem jogar, e o jogador precisa de uma boa bagagem de conhecimento acumulado – mecânicas, dinâmicas e outros elementos – de jogos diferentes para formar a sua literacia *gamer*.

São tempos incríveis para trabalhar com jogos, mas isso não se resume só a profissão do desenvolvedor, o esporte eletrônico já concede prêmios maiores que as competições de esportes convencionais, sem falar que superou o convencional em termos de visibilidade!



Por que você tem mais chance de ser um famoso jogador de vídeo game do que de futebol?

Nesse texto aqui, expliquei por que é mais fácil ser um atleta profissional de games do que de esportes convencionais.

Até música tem crescido bastante dentro do universo dos *games*, com shows gigantescos acontecendo dentro de jogos *online*:

Como o Fortnite que já recebeu grandes nomes como Travis Scott e BTS. O brasileiro Emicida também realizou um show dentro do game!



além de uma crescente demanda por sons e trilha sonora específica para jogos.

Como começar a trabalhar com games?



Nas oficinas que realizo com *gamers*, sempre digo que o mais importante para trabalhar com jogos são as competências gerais, como comunicação, estruturação de ideias, interpretação de texto, habilidade de apresentação (algo desenvolvido com a técnica de *pitching*) etc.

Essas competências servem tanto para quem quer ser *Youtuber*, quanto para quem quer criar jogos ou ser jogador profissional. Saber se comunicar, por exemplo, é fundamental para apresentar uma ideia – seja na *live stream*, no vídeo, para o time, durante uma partida, ou para a equipe de desenvolvedores.

Estruturar ideias tem a mesma importância. Afinal, para criar bons vídeos e fazer boas *lives* é necessário roteirizar as ideias. Isso também é válido para elaborar estratégias com o time de esporte eletrônico. Senão, como criar e revisar os planos de jogo?

Para desenvolver *games*, isso acaba sendo ainda mais importante, pois o processo é longo e precisamos criar uma planta para seguir com o desenvolvimento.

Naturalmente, tudo isso requer interpretação de texto, até porque há muita informação gratuita na *internet* para quem quer trabalhar nessa área. Então a leitura deve ser constante!



Mas, então, o que falta? Qual é a idade ou prerequisite para começar?

Um dos pontos que mais demonstra a acessibilidade dessa indústria é a idade com que as pessoas conseguem ingressar nela profissionalmente.

Não faltam exemplos de jogadores profissionais, *youtubers* e desenvolvedores novos, mas isso também indica que são importantes a orientação e a precaução por parte dos pais!



The image shows a screenshot of a news article from G1. The header includes the G1 logo and the category 'POP & ARTE'. The main headline reads: 'Faturando R\$ 105 milhões, menino de 8 anos é youtuber mais bem pago do mundo pelo 2º ano'. To the right of the text is a stack of five red coins with a dollar sign on top. Below the text is a video player interface with a play button, a progress bar, and a volume icon.

De fato, há inúmeras oportunidades na indústria audiovisual 4.0 (ligadas à *internet* e à era digital) que não requerem ensino superior, porém, o estudo deve ser constante, já que indústria evolui rápido demais! Dito isso, é possível aprender muita coisa sozinho com a *internet*, e os programas de criação (tanto de vídeos, de *games* etc.) estão cada vez mais fáceis de utilizar.

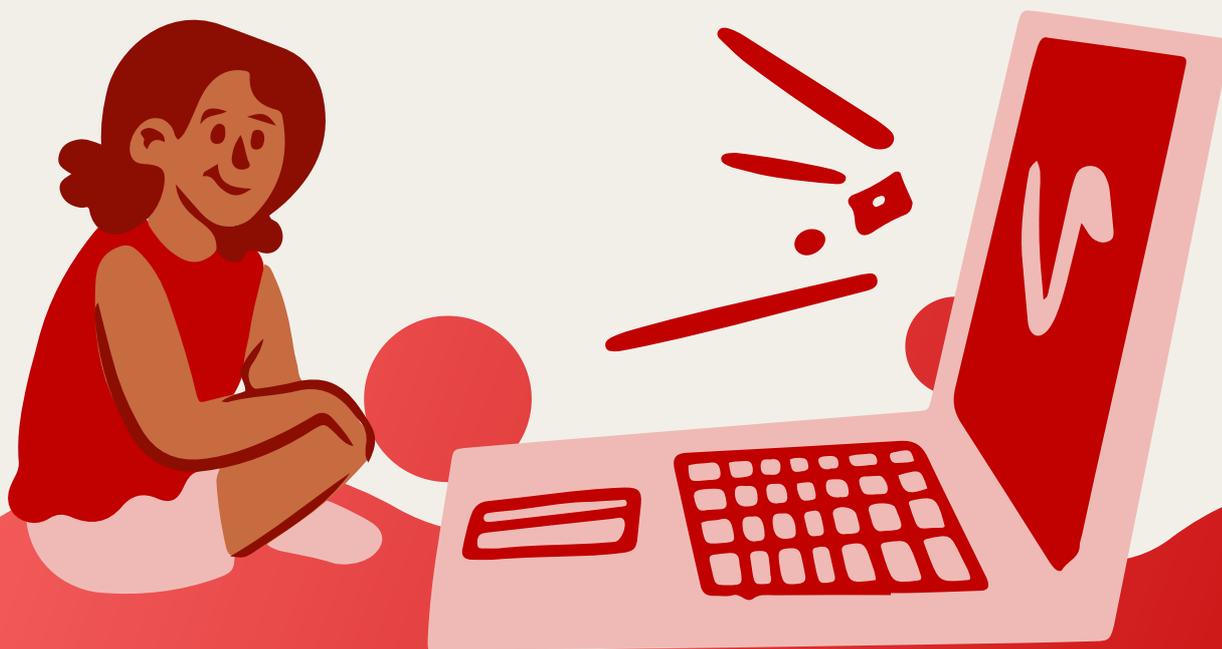
Como identificar qual área meu filho/filha tem maior propensão de sucesso?

Essa é pegadinha!!! O mais importante é saber qual a área mais interessante para o *gamer*!

SE VOCÊ AMA, VOCÊ APRENDERÁ SOZINHO.

SE VOCÊ NÃO AMA, OUTROS TE ENSINARÃO.

Yukitaka Yamaguchi



+ COISAS QUE APRENDI JOGANDO

“Jogos me ensinaram a lidar com a frustração”

“NÃO QUER BRINCAR, NÃO DESCE PRO PLAY!”

O ditado pode estar se referindo a brincadeiras, mas a mensagem faz ainda mais sentido em relação aos jogos, pois a principal diferença entre jogos e brincadeiras são as regras fixas que os jogos requerem. Para uma atividade ser considerada um jogo, é preciso que ela seja feita de forma voluntária, esse é um dos prerequisites fundamentais e uma das três características dos jogos. No entanto, isso implica aceitar as regras de antemão, e se submeter a elas - aceitando as consequências mesmo diante do fracasso, e pode ter certeza de que isso vai acontecer...

“Se você não está preparado para errar, você nunca fará algo original”

– Sir Ken Robinson

Enquanto jogamos, passamos a maior parte do tempo aprendendo – regras, como fazer o que, o que é melhor para cada situação etc. – mas é errando e perdendo que isso acontece. Perder é muito comum nos jogos, e deve ser bem mais comum que a vitória; um jogo em que a vitória é mais comum que a derrota, é um jogo chato. Jesper Juul, um renomado pesquisador e desenvolvedor de jogos, escreveu sobre o paradoxo do fracasso que ocorre quando jogamos:

SE NINGUÉM GOSTA DE FRACASSAR NA VIDA, E NOS JOGOS ISSO É O QUE MAIS ACONTECE, POR QUE JOGAR É TÃO DIVERTIDO A PONTO DE SER O HOBBY MAIS COMUM?

Já respondi isso anteriormente, mas aqui, o importante é lembrar de outro ditado, “é errando que se aprende!”.

"Sucesso não é final, fracasso não é fatal: é a coragem de continuar que conta"

— Winston S. Churchill

Nesse processo de lidar com o erro, os jogos acabam estimulando o autocontrole, pois é necessário aprender a aceitar as inúmeras derrotas, para melhorar e avançar. É por isso que a pesquisadora e defensora dos benefícios dos jogos para a formação, Jane McGonigal, diz que jogar estimula o otimismo e confiança. Afinal, é nos momentos de superação que percebemos a nossa força.



Levei esse aprendizado para a faculdade, o trabalho e o mestrado, e sigo acreditando. Nem sempre temos o controle de uma situação, há inúmeros fatores que influenciam os resultados e nem todos são justos. Porém, assim como nos jogos, o mais importante na vida é tentar, pois é tentando que melhoramos, e é tentando que temos uma chance.

Como qualquer novo negócio, o começo é sempre mais difícil. Nos primeiros anos da For Games, o preconceito contra jogos na educação ou como plano de carreira ainda era muito forte, e poucos estavam dispostos a ouvir o que eu tinha a dizer.

Somado a isso, eu não tinha parâmetros, já que utilizar games como ferramenta educacional e social no Brasil era algo quase inimaginável – jogos eram vistos apenas como entretenimento. Em outras palavras, os ‘nãos’ eram constantes e a frustração fazia parte do meu dia a dia. Ter aprendido a lidar com isso, e conseguir distinguir situações negativas dos meus erros, foi, com certeza, o que não me deixou desmotivar e permitiu que a For Games crescesse.

Nem sempre conseguimos o que queremos, mas tentar é o mais importante!

“Jogos me ensinaram a ser organizado”

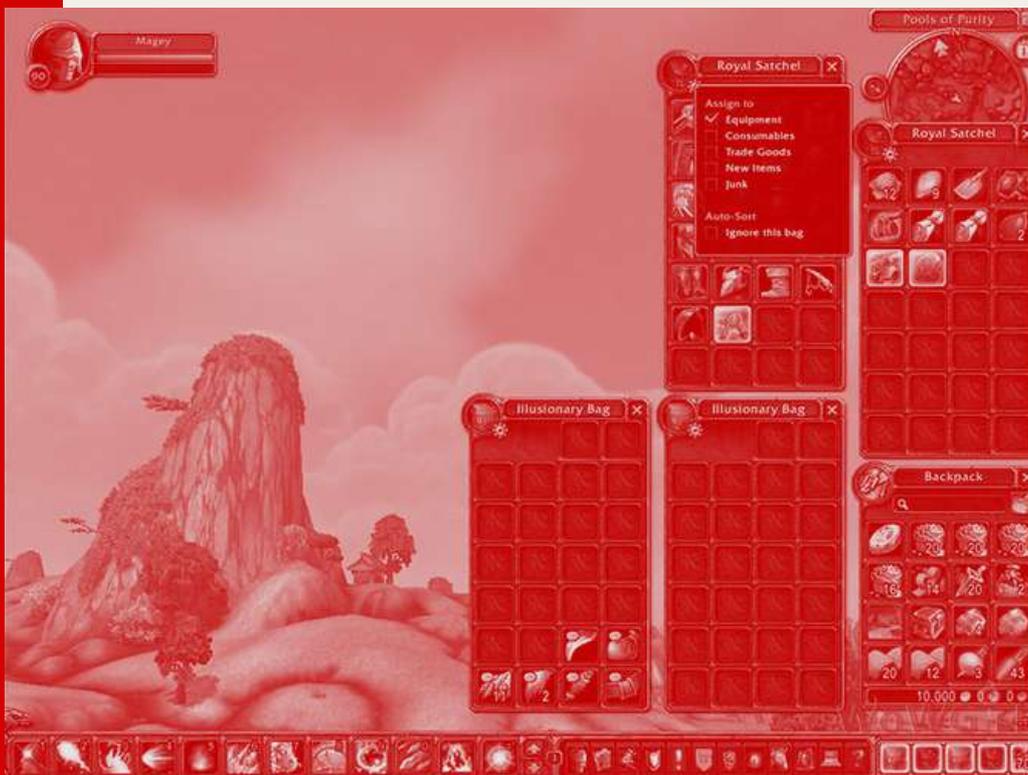
Organização é quase um palavrão para uma criança – “se vou bagunçar de novo, por que vou guardar agora?”, “arrumar pra quê?” ou simplesmente, “eu não acho que está bagunçado!”, é o que ouvimos depois de pedir a uma criança para se organizar.

Eu não era diferente. Fui bagunceiro durante boa parte da escola, e durante o começo da faculdade eu ainda não era organizado. Hoje, há dez anos trabalhando com *games*, sou chamado de metódico por ter todo um sistema de organização e estudo. Quem trabalha comigo me pergunta: Como você ficou assim? Eu respondo: Jogando!



Nos jogos em que você vive uma aventura fantástica, com cavaleiros e magos enfrentando dragões e terríveis vilões, o principal indicativo de progresso costuma ser o equipamento do personagem: armaduras, poções mágicas, armas medievais e outros incontáveis itens são achados ao longo da jornada.

Pergunte para qualquer jogador de *Minecraft* ou um jogo de aventura (especialmente os jogados *online*), qual parte consome mais tempo: derrotar um chefe difícil ou organizar o inventário (as tralhas mágicas que acumulamos)? Organizar o inventário é quase sempre a resposta. Nesses jogos, organização de itens é uma parte fundamental para resolução dos desafios, afinal, não há como ter uma boa ideia sem levar em consideração o que se tem. Uma ação muito comum entre *gamers* é armazenar poções para recuperar vida, antecipando um desafio muito difícil que acaba nunca chegando. Otimizar o tempo de jogo é uma das principais razões para os *gamers* se organizarem nos jogos.



Inventário
World of
Warcraft

É necessário estar preparado para se preparar! Saber o que cada item significa e possibilita é fundamental para podermos avançar. Os jogos tendem a facilitar essa compreensão fazendo uma pré-organização – separam e classificam os itens em diferentes categorias, assim, na hora de enfrentar um vilão, não há como confundir uma poção mágica com uma limonada.

“Design é um plano para organização de elementos de forma que melhor cumpra um propósito específico”

— Charles Eames

Muitas vezes os jogos exigem soluções criativas para os desafios lançados. E o jogador precisa se organizar antes de suas aventuras, para garantir o melhor resultado, principalmente se o sucesso do grupo depender do esforço de cada jogador. Imagine ver seu grupo de 10, 20 ou 50 amigos *online*, perdendo para um Dragão porque você trouxe um balde no lugar do capacete...

COMO OS JOGOS ONLINE EXIGEM UM GRAU ELEVADO DE COOPERAÇÃO ENTRE JOGADORES, NÃO HÁ ESPAÇO PARA NÃO ACHAR OS ITENS NECESSÁRIOS PARA O DESAFIO NO MOMENTO CERTO.

Tendo jogado inúmeros jogos de aventura ao longo dos anos, acabei incorporando práticas positivas de organização – algumas que os jogos me ensinaram, e outras, que desenvolvi para ter sucesso nos desafios, principalmente nos jogos *online*. Organizar minhas tarefas por cores – cada uma relativa ao tipo de tarefa – é um exemplo do que aprendi jogando, e que faz parte do meu dia a dia no trabalho. Outro aprendizado importante, que me ajuda muito nos estudos, é saber visualizar e separar os recursos de que preciso – quais livros, quais cadernos, o que preciso estudar, onde procurar etc.- isso me permitiu aprender *game design* sozinho e encarar um mestrado.



“Jogos me ensinaram a me esforçar pelo que eu quero”

Essa lição pode ajudar qualquer pessoa, mas foi fundamental para mim, já que eu sempre quis trabalhar com jogos, e por muito tempo isso parecia um sonho distante. Tive que aprender sozinho tudo que eu sei sobre *game design* e desenvolvimento de jogos, mas digo logo que ser autodidata não é um poder especial, e para trabalhar com tecnologia isso é praticamente o único prerequisite.

Na época, ter um ótimo inglês me ajudou bastante, já que não havia muito material de estudo em português, porém, felizmente isso já não é a realidade, até pela força que o Brasil representa na indústria dos jogos.

PERSISTÊNCIA E ESFORÇO FORAM E AINDA SÃO O SEGREDO PARA AVANÇAR NESSA ÁREA QUE EVOLUI BASTANTE E MUITO RÁPIDO

Tem uma gíria em inglês, criada e usada em jogos *online*, que simboliza o esforço monótono para obtenção de recompensa – *to farm* ou a versão ‘abrasileirada’ – *farmar*.

Farm é fazenda em inglês e é também o verbo cultivar, a gíria deriva da ideia de um esforço repetitivo, monótono e previsível, que terá como resultado uma recompensa certa – é basicamente a ideia de se esforçar todos os dias para conseguir o que queremos nos jogos. Se tem uma coisa que eu fiz bastante (e milhares de outros jogadores fazem) durante todos esses anos jogando o *rpgonline* e *World of Warcraft*, foi *farmar* para conseguir equipamentos melhores.



Para alguém que não joga, a ideia de se esforçar diariamente, através de ações repetitivas e chatas, está mais para trabalho do que jogo e simplesmente não faz sentido. No entanto, a diferença entre trabalho e diversão está primeiramente ligada à não obrigatoriedade da atividade, e em segundo lugar, à forma com que encaramos a tarefa.

“Escolha um trabalho que você ame, e não terá que trabalhar um dia na vida”

– Confúcio

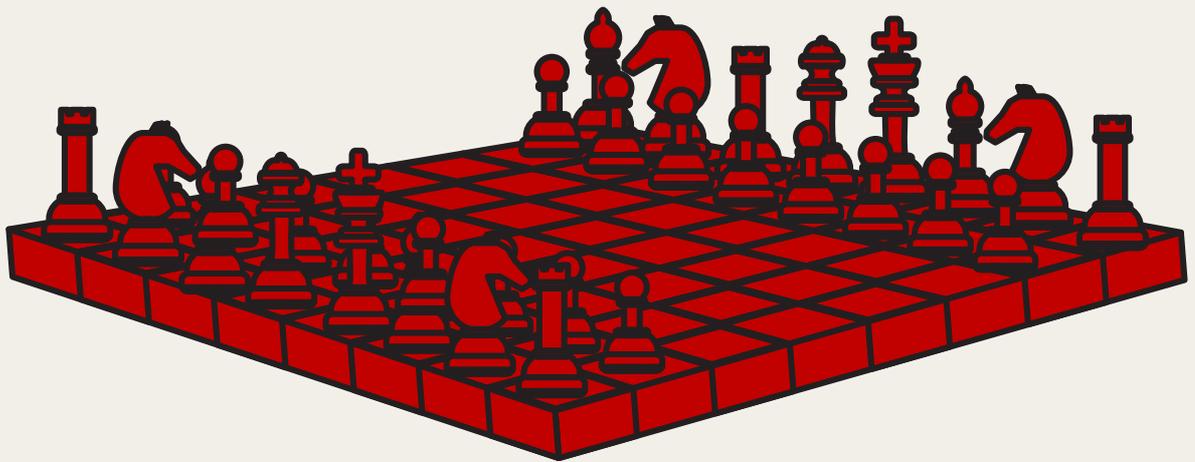
Nos jogos há normalmente três maneiras de atingir o sucesso: Sorte, habilidade e esforço.



Qualquer *gamer* sabe - ou descobre cedo - que não dá para contar com a sorte. Ela age mais como um bônus, sem falar que todos estão sujeitos a ela. Fica difícil se destacar entre os jogadores *online*, se todos podem ter a mesma ou até mais sorte para conseguir equipamentos. Habilidade é o caminho mais natural para muitos jogadores, já que jogar é um aprendizado constante e a tendência é a pessoa ficar cada vez melhor no *game* com a prática.

Contudo, dependendo do jogo, pode não ser um caminho garantido, pois se a recompensa depender de superar a habilidade de outros jogadores, talvez o *gamer* não tenha tempo de jogo o suficiente para tornar a recompensa algo certo. Por fim, quase sempre é possível *farmar* - garantir a recompensa por meio do esforço repetitivo e constante - essa costuma ser a escolha de quem tem pouco tempo para jogar, não quer depender do acaso, e sabe o que quer.

Trabalhar com games pode não exigir uma formação específica, porém, requer muito esforço.



“É de grão em grão que a galinha enche o papo!”

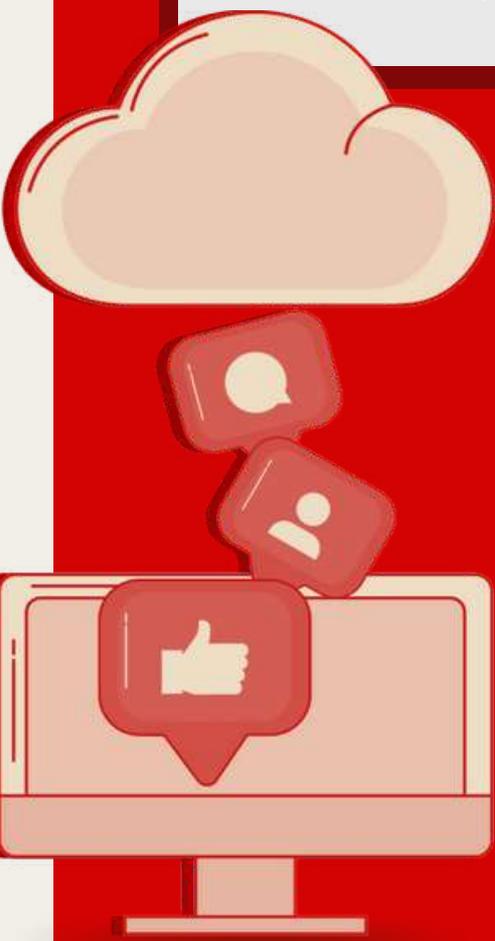
Trabalhar com *games* pode não exigir uma formação específica, porém, requer muito esforço. O estudo é constante, já que tudo evolui muito rápido nessa indústria, e é preciso acompanhar o seu desenvolvimento. Com os jogos aprendi a estudar um pouco todos os dias, até nos finais de semana. Passei a jogar com um olhar crítico de *game designer*, e sempre anotando, pesquisando e refletindo sobre tudo que eu estava consumindo desse universo. A constância dos estudos resultou em novas práticas de aprendizado e uma facilidade maior para adquirir conhecimentos da área, além de ampliar meus horizontes profissionais.

Esse pequeno livro reflete o que nós, da For Games, aprendemos na última década, tanto como gamers quanto como profissionais na área de Jogos e Educação.

Nosso propósito não vai além de ajudar a pais, mestres e alunos a olharem os Games de uma forma mais pragmática, despreconceituosa e participativa.

Por isso gostaríamos de ler ou ouvir seus comentários e experiência com o tema.

Você encontra informações sobre Games, sobre nossa equipe e sobre a For Games nas nossas redes sociais e site indicados aqui abaixo.



**Acompanhe nossas
redes sociais!**

 @forgames_brasil

 @forgamesoficial

**+ informações
no nosso site**

www.forgames.biz/

Meu filho é gamer
E AGORA?

Meu filho é gamer: e agora?

Victor Heluy do Prado

Designer: Anamaria Almeida

Todos os Direitos Reservados - For Games - Educação e Cultura Gamer Eireli

Editora Leia Brasil - ONG de Promoção da Leitura

Obra registrada na Câmara Brasileira do Livro e no International Standard Book Number System - ISBN