

**UNC – UNIVERSIDADE DO CONTESTADO
FISAM - FACULDADES INTERNACIONAIS SAN MARTIN
INSTITUTO FABER-LUDENS**

ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN DE INTERAÇÃO

**PROJETO ENTROPIA:
MINDGAME E CONVERSAS ENTRE JOGOS E INTERAÇÃO**

**EDMARLON SEMPREBOM
RODRIGO FREESE GONZATTO**

**CURITIBA - PR
2010**

**EDMARLON SEMPREBOM
RODRIGO FREESE GONZATTO**

**PROJETO ENTROPIA:
MINDGAME E CONVERSAS ENTRE JOGOS E INTERAÇÃO**

Projeto de Interação apresentado a área de Design de Interação como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Design de Interação.

Orientador: Ms. Frederick van Amstel.

**CURITIBA - PR
DEZEMBRO DE 2010**

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
1. PROJETO ENTROPIA	7
1.1 K@0Z & O.R-D.E.M	7
1.2 APRESENTAÇÃO COMO UM JOGO	10
1.3 ERGO LUDENS	11
1.4 ECCE HOMO/ EIS O HOMEM	13
2. ARG DO ROBÔ SEM SENTIMENTOS	16
3. MINDGAME	20
CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
DOCUMENTOS CONSULTADOS.....	32

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Desenvolvimento dos jogos do Projeto Entropia (à esquerda, as intersecções entre os projetos e à direita, uma comparação entre os seus estágios de desenvolvimento)	5
Figura 2. Telas de jogos de simulação de vida (da direita para a esquerda: The Sims, SimVida, Spore e Flow).....	8
Figura 3. Fotos da apresentação como um jogo.....	10
Figura 4. Protótipos para o conceito do jogo Ergo Ludens	12
Figura 5. Protótipo em baixa fidelidade da interface gráfica do jogo Ecce Homo/Eis o Homem.....	15
Figura 6. Participantes do ARG reunidos na finalização do jogo	17
Figura 7. Mapa da Psicogeografia de Paris, por Guy Debord.....	18
Figura 8. Fotos da realização do ARG (acima) e parte das imagens registradas pelos participantes (abaixo)	19
Figura 9. Primeiro protótipo gráfico da tela inicial do mindgame	22
Figura 10. Primeiro protótipo funcional da seção de jogo do mindgame	23
Figura 11. Protótipo experimental para o site do mindgame.....	24
Figura 12. Experimentações estéticas para visualização de mensagens do mindgame.....	24
Figura 13. Tela inicial do último protótipo funcional	25
Figura 14. Área para cadastro de novo usuário do último protótipo funcional	26
Figura 15. Diagrama com o fluxo de troca de mensagens no mindgame.....	27
Figura 16. Diagrama com o fluxo de interação do site do jogo (em amarelo: desenvolvido, em cinza: propostas futuras)	28
Figura 17. Diagrama com o fluxo de interação do jogo mindgame (em amarelo: desenvolvido, em cinza: propostas futuras)	29

INTRODUÇÃO

Este não foi um projeto de interação focado em um tema específico. Tampouco seguiu uma única linha de estudos. Por este motivo, também não se focou em um processo de design que resultasse em um único projeto. Ao todo, este projeto propôs seis jogos, dos quais desenvolveu três (mindgame, ARG do Robô Sem Sentimentos e apresentação como um jogo) e propôs outros dois como conceito (K@0Z & o.r-d.e.m, Ergo Ludens e Ecce Homo/Eis o Homem).

Figura 1. Desenvolvimento dos jogos do Projeto Entropia (à esquerda, as intersecções entre os projetos e à direita, uma comparação entre os seus estágios de desenvolvimento)



Denominamos Projeto Entropia o conjunto de estudos, pesquisas e experimentações desenvolvidas no período que compreende os meses de março a outubro de 2010, com a ajuda de diversos amigos e a preciosa atenção dos colegas da especialização em Design de Interação. Apesar de este ter sido o nome inicial do projeto – enquanto este ainda tinha foco em preocupações estritamente sobre interação, pós-modernidade e filosofia – o nome se manteve como referência para

denominar o conjunto de idéias e propostas que surgiram durante seu desenvolvimento, mesmo tendo tomados outros rumos e recebido outras influências diferentes da proposta inicial.

É preciso admitir que o formato linear de texto não contribui para descrever a trajetória deste projeto, visto que sua evolução aconteceu por caminhos simultâneos, multi-orientados. Mesmo assim, tentamos mostrar aqui a progressão dos estudos, dos protótipos e seus resultados, iniciando pelo primeiro capítulo com a ideia original de projeto de interação e as referências que o ampliaram para outros conceitos. Já no segundo capítulo, o ARG do Robô Sem Sentimentos mostra o direcionamento do projeto, que se volta para as relações dos sentimentos nas interações. Por fim, no terceiro capítulo temos o processo que levou à definição de um jogo mais conciso, explorando a subjetividade na comunicação a fim de emergir a empatia como um jogo cotidiano, que acontece durante a mediação de conversas.

1. PROJETO ENTROPIA

As pesquisas do projeto tiveram como ponto de partida a vontade de explorar discussões sobre Filosofia com Design de Interação. O nome de Entropia é um conceito que sintetiza o direcionamento destas primeiras pesquisas, escolhido também por abarcar o crescimento de propostas geradas no caminho do projeto.

Entropia é a identificação de uma tendência universal de todos os sistemas (sejam econômicos, sociais ou ambientais) de passar de uma situação de ordem à crescente desordem (RIFKIN, 2000 apud PROVIERO, 2001). É uma palavra originária do grego *em* (em, sobre, perto de) e *sqopg* (lê-se tropêe: mudança, o voltar-se, alternativa, troca, evolução).

Dentro da termodinâmica, entropia se baseia em alguns conceitos da física que sugerem que a energia não pode ser criada nem aniquilada, apenas transferida, ou que dois corpos, ambos em equilíbrio térmico com um terceiro, se colocados em contato, encontram-se em equilíbrio entre si. Em suma, "(...) a energia total do universo é constante e a entropia (a desordem) total está em contínuo aumento" (PROVIERO, 2001).

1.1 K@0Z & O.R-D.E.M

O primeiro jogo, que chamaremos de K@0Z & o.r-d.e.m, surgiu da proposta de criar um jogo de simulação de vida. Jogos deste estilo, como The Sims, SimVida, Spore ou Flow (Figura 2) propõem que o jogador possa controlar a vida de seres (criaturas, pessoas, entre outros) em um mundo, seja tentando simular o mundo tal

como “ele é” ou admitindo-se criar espaços ficcionais onde estes seres irão se desenvolver.

Figura 2. Telas de jogos de simulação de vida (da direita para a esquerda: The Sims, SimVida, Spore e Flow)



No K@0Z & o.r-d.e.m, a intenção foi projetar uma simulação de vida onde o jogador não pudesse controlar os seres, mas somente seu ambiente. Assim, a partir da interferência no espaço, poder-se-ia tentar compreender as regras do mundo e influenciar os seres. A ideia central do jogo baseia-se na ideia de que um ente que está no mundo procura modos de se relacionar com este, mas o modo como estas relações acontecem estão em constante transformação, pois, tanto ele quanto o mundo não param de mudar. Para fundamentar este jogo, foram buscadas teorias de vanguardas sobre a contemporaneidade, como as teorias do pós-modernismo¹ e

¹ O livro “O que é Pós-Moderno” aponta que o Brasil “...é um misto de Bélgica com Índia, a Belíndia. Monza com miséria. Somos um país em vias de industrialização, mas mercadorias vedetes pós-industriais já pintam no eixo Rio-São Paulo (...) os signos de pós-modernismo estão nas ruas, nos mass media. (...) recentemente fulgurou na Belíndia uma verdadeira diva pós-moderna: o travesti Roberta Close. (...) para nós, é informação: só passou a existir depois de produzida pelos mass media. Depois, porque ela é um ardil bem-sucedido de simulação: a bioestética, com o silicone, fez dela uma hipermulher (repare como Close, um simulacro, é mais muher que as mulheres), (...) porque

o pensamento de filósofos que apontaram direções para romper com os paradigmas modernidade tais como Nietzsche, Heidegger, Deleuze, Wittgenstein, Derrida e Huizinga. A intenção foi buscar, nos conceitos destes pensadores, os fundamentos de “funcionamento” de mundo, para serem aplicados no jogo, como uma forma de inspiração para trazer aos games o que há de mais avançado no pensamento da humanidade sobre o que é a realidade e a vida².

Neste primeiro projeto de jogo o conceito de entropia foi importante visto que serve ao questionamento da noção de progresso, típica da visão de mundo moderna (a qual o pós-moderno viria superar), colocando em xeque a idéia de que a ciência e a tecnologia criam um mundo ordenado. Se para a entropia não é possível reduzir a desordem atômica, apenas movê-la de um sistema para outro, assim seria o jogo: cada vez que fosse jogado, uma situação diferente poderia acontecer a partir das relações que emergem. O que é considerado problema nunca é realmente resolvido: no jogo os problemas vão sendo transferidos de um lugar para outro, em um movimento constantemente entrópico. Apesar de muitas referências terem sido coletadas este jogo, não foi desenvolvido por limitações técnicas para o desenvolvimento previsto do projeto.

ela ampliou a liberação sexual na Belíndia machocêntrica, ao favorecer, pela banalização, pela frivolidade, a aceitação das minorias eróticas." (DOS SANTOS, 2000)

² Um exemplo desta quebra pode ser compreendida neste trecho de NIETZSCHE (2006): “Eu coloco de lado, com elevado respeito, o nome de Heráclito. Se o povo dos outros filósofos rejeitou o testemunho dos sentidos porque esses indicavam a multiplicidade e a transformação, ele rejeitou seu testemunho porque indicava as coisas como se elas possuíssem unidade e duração. Também Heráclito foi injusto com os sentidos (...) eles não mentem de forma alguma. O que nós fazemos com seus testemunhos é que introduz pela primeira vez a mentira. Por exemplo, a mentira da unidade, a mentira da coisidade, da substância, da duração... A "razão" é a causa de falsificarmos o testemunho dos sentidos. Até onde os sentidos indicam o vir-a-ser, o desvanecer, a mudança, eles não mentem... Mas Heráclito sempre terá razão quanto ao fato de que o Ser é uma ficção vazia.”

1.2 APRESENTAÇÃO COMO UM JOGO

A proposta do K@0Z & o.r.d.e.m foi apresentada para uma pré-banca, como um dos requisitos do processo de projeto de interação. Para tal, a própria apresentação foi realizada na forma de um jogo que expressava os conceitos como os de complexidade, entropia e desordem, mostrando várias das referências e tentando demonstrar os conceitos que seriam abordados.

Assim, ao invés de uma apresentação linear de slides, foi desenvolvida uma roleta, na qual os temas a serem abordados na apresentação do projeto eram escolhidos aleatoriamente durante o momento da apresentação, exigindo que os apresentadores criassem uma narrativa em tempo real para explicar o que era o projeto. Ao mesmo tempo, cada um dos presentes recebeu um papel com uma sugestão de atividade para ser realizada durante a apresentação, como “levantar e sentar durante cinco vezes”, “bater palmas quando determinada palavra for mencionada” ou “ligar o som do celular no meio da apresentação”.

Figura 3. Fotos da apresentação como um jogo



Assim, o que de início seria apenas uma apresentação do projeto se tornou um jogo entre os presentes, tirando o foco da apresentação como “narrativa principal” do acontecimento e fazendo emergir os atores, os quais participaram da experimentação e permitiram que o acontecimento fosse mais rico, justamente pela pluralidade de experiências que podem ser compartilhadas a partir dele.

1.3 ERGO LUDENS

Depois da apresentação a pesquisa para o projeto passou, dos jogos de simulação de vida, a buscar outras possibilidades em temas que começaram a atrair o interesse, como os jogos sem fim e os jogos poéticos. Estes estilos chamaram a atenção por não buscarem uma concepção estritamente histórica em suas narrativas, por vezes até negando-a, por não proporem jogos com começo-meio-e-fim, mas buscando outras maneiras de cativar os jogadores.

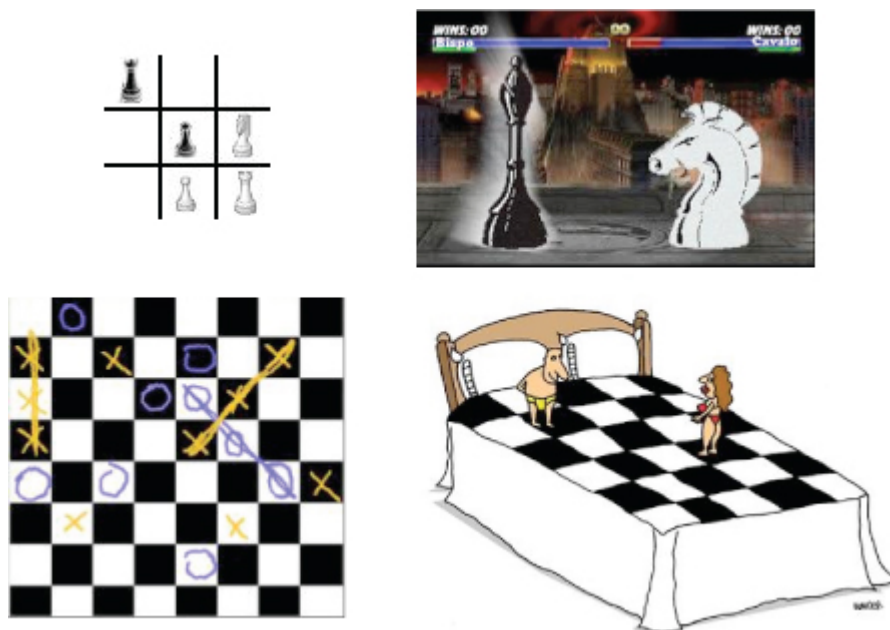
O Ergo Ludens é uma proposta de jogo inspirado na filosofia de Huizinga, que coloca o jogo como elemento da cultura, partindo do princípio que:

...o jogo é uma realidade originária, corresponde a uma das noções mais primitivas e profundamente enraizadas em toda a realidade humana, sendo do jogo que nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e poesia, permanecendo subjacente em todas as artes de expressão e competição, inclusive nas artes do pensamento e do discurso, bem como na do tribunal judicial, na acusação e na defesa polêmica, portanto, também na do combate e na da guerra em geral. (HUIZINGA 2008)

O conceito central do Ergo Ludens é o de “jogo de jogos”. Para jogar o jogo "maior" deve-se jogar jogos "menores". A proposta traz a possibilidade de misturar

jogos: como seria jogar um jogo-da-velha misturado com xadrez? É possível? Ou o contrário, um xadrez com regras do jogo-da-velha? E, com relação a esse novo jogo, poder-se-ia misturar as suas regras com as regras de outros jogos?

Figura 4. Protótipos para o conceito do jogo Ergo Ludens



Huizinga explica que todo jogo tem suas regras e que elas se determinam aquilo que é possível dentro do mundo temporário por ele circunscrito. Porém, as regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Assim, Ergo Ludens se configura como um jogo dentro de outro jogo: um jogo que tem como regra mudar suas regras e que permite jogos com regras mutantes.

Com esta constante mutação, o jogo busca emergir as próprias regras do jogo, tornando possível e visível as relações surgem a partir destas mudanças. O jogo “maior” deixa de ser apenas jogar os jogos para se tornar o brincar com as regras dos jogos, podendo compartilhá-las com outras pessoas e jogar a partir destes

novos jogos e regras que foram inventados³. O Ergo Ludens não foi desenvolvido, mas é uma proposta interessante por flertar com a questão da (convenção de) realidade, propondo novas formas de ver relações já estabelecidas, como as das regras dos jogos.

1.4 ECCE HOMO/ EIS O HOMEM

Outra vertente explorada, junto com as que foram mostradas no capítulo anterior foi a de jogos críticos, na qual os jogos buscam despertar no jogador o senso de criticidade, levando-o a questionar paradigmas enraizados, utilizando-se de recursos como o humor, a ironia ou a emergência explícita do funcionamento dos sistemas criticados.

O Ecce Homo/Eis o Homem trabalha com objetivos e propostas parecidas com a do Ergo Ludens. Entretanto, neste jogo explicita-se a proposta crítica: se tudo são jogos, podemos usar esta visão de mundo como "metáfora" da realidades e mostrar os jogos que acontecem na vida cotidiana, colocando cada interação social como um jogo, com interesses e reflexos políticos.

Como é nossa relação com as coisas? De que modo acontece a interação entre o que existe no mundo? Por meio da filosofia do neopragmatismo, entendemos que não importa discutir qual a substância do mundo: "... os termos que até então estávamos usando, um tanto reificados como pedra, homem, terra, leão, computador, amor e fraude (...) cada uma dessas "coisas" é um feixe contingente de relações" (GHIRALDELLI, 2010, p.132). Não o átomo, não a terra, nem o fogo e nem

³ A principal referência encontrada para este conceito foi o jogo Little Big Planet, onde os jogadores podem criar jogos com os demais participantes.

a água. Não o homem, nem a ideia: mas a relação. É neste *entre*, na relação entre o que entendemos como coisas, é que discutimos e sustentamos o mundo. Esta é uma visão pragmática justamente porque está sempre se reconfigurando:

...deixemos de lado a ideia de que o mundo tem que ser feito de uma substância (...) Ele pode ser aceito como um conjunto variável de relações. (...) Em vez de falarmos de coisas, vamos falar de relações. Assim, quando fazemos isso, libertamo-nos da ideia de substância - algo perene, imutável, que seria o núcleo de cada coisa - e passamos a viver com a ideia de que tudo está em contínua mudança segundo as relações que vão se estabelecendo. (...) o mundo é um conjunto de relações, ou, falando de outro modo, um conjunto variável de experiências. (GUIRALDELLI, 2010, p.132)

Assim, a pergunta pode deixar de ser apenas como interferimos no mundo ou como o mudamos, mas também no que acontece enquanto estamos em interagindo? O que está acontecendo agora? Se se entende as relações sociais como um jogo, então deve haver propostas éticas de como direcionar o agir perante as regras do jogo. De acordo com este pensamento, o *Ecce Homo/Eis o Homem* tenta colocar situações comuns como jogo, colocando em xeque as intenções daquela relação: o simples ato de comer, por exemplo, vira um jogo quando deve-se comer de uma determinada maneira, com aqueles talheres, em tal lugar, para impressionar alguém. Da mesma maneira, as decisões cotidianas também aparecem como jogo: ajudar uma pessoa na rua pode ser algo bom de ser feito, mas pode ocupar um tempo do qual se precisa para fazer outras coisas que lhe propiciariam mais “pontos”.

Figura 5. Protótipo em baixa fidelidade da interface gráfica do jogo Ecce Homo/Eis o Homem



O nome Ecce Homo vem do latim e significa Eis o Homem e é o nome da autobiografia de Nietzsche, que reforça a conotação crítica do jogo e trazendo à pauta o questionamento de como o homem se relaciona com o mundo⁴. Este jogo foi apenas conceitualizado, tendo a produção de protótipos em baixa fidelidade, mas sem uma continuidade ao seu desenvolvimento.

⁴ Ecce Homo também são as palavras que Pôncio Pilatos teria dito ao apresentar Jesus Cristo aos judeus, antes de lavar as mãos para condená-lo.

2. ARG DO ROBÔ SEM SENTIMENTOS

*"Somente dois tipos de pessoas podem conversar sem inibições:
estranhos ou amantes. Os demais estão apenas negociando."*

James Grippando

O projeto e realização do ARG⁵ (Jogo de Realidade Alternativa ou Alternada) marcou um redirecionamento para o Projeto Entropia, que se voltou para explorar questões da subjetividade, que já estavam em pauta anteriormente, mas sem receber tanta atenção.

A ideia surgiu como resposta a um dos desafios propostos durante o projeto de interação, no qual foi exigido relacionar o tema do projeto de interação com questões sobre urbanidade. Assim, a perspectiva de trabalhar a cidade como espaço de jogo levou ao ARG que, enquanto intervenção urbana e manifestação artística, sugere a interação com e em ambientes urbanos.

Com o nome de O Robô sem Sentimentos, este ARG propôs um cenário lúdico os jogadores deveriam sair à rua e fotografar um sentimento que fosse considerado verdadeiro, a fim de ajudar um robô extraterrestre a entender melhor isso que os seres humanos chamam de "emoções". Os jogadores caminharam pela cidade tirando fotos e coletando objetos, apresentando-os depois ao robô (Figura 6), que o

⁵ Segundo o site ArgBrasil < <http://www.argbrasil.net/>> o ARG é: Um gênero "trans-midiático" de ficção interativa que usa múltiplas mídias de comunicação, incluindo televisão, rádio, jornais e revistas (mídia impressa), Internet, e-mails, SMS, telefonemas, mensagens gravadas em secretárias eletrônicas, e os correios. Os jogos são tipicamente compreendidos por um grupo secreto de PuppetMasters (que escrevem, manipulam e controlam de modo geral a história), situações correlatas, puzzles (charadas ou riddles) e um grupo de jogadores, o coletivo que tenta resolver as charadas e conquistar a continuidade da história.

avaliou medindo o grau de tensão e emoção daquele que havia encontrado uma emoção de verdade. O ARG foi realizado em Curitiba⁶ durante uma tarde de domingo, e contou com seis participantes.

Figura 6. Participantes do ARG reunidos na finalização do jogo



Este cenário lúdico foi desenvolvido tendo como base as experimentações artísticas com mapas afetivos, que tem sua origem na crítica da geografia urbana da Psicogeografia:

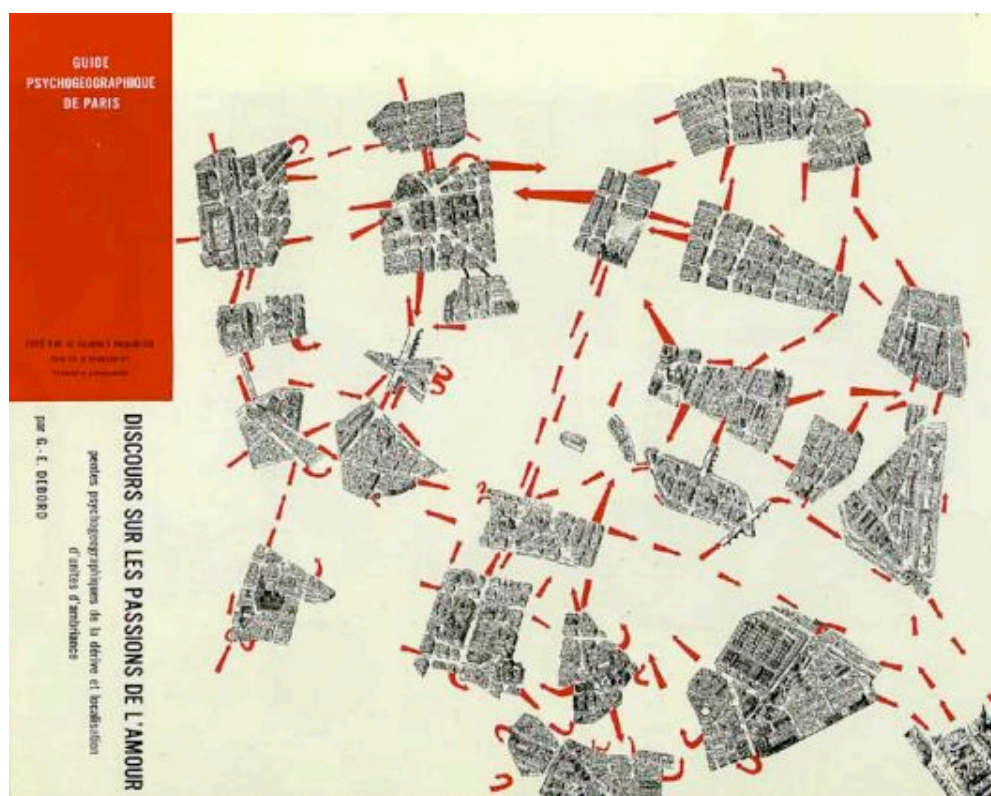
A psicogeografia se propunha o estudo das leis precisas e dos efeitos exatos do meio geográfico, conscientemente organizado ou não, em função de sua influência direta sobre o comportamento afetivo dos indivíduos. O adjetivo

⁶ Mais informações disponíveis no site: <<http://entropia.faberludens.com.br/ARG>>

psicogeográfico, que conserva uma incertitude bastante agradável, pode então ser aplicado as descobertas feitas por esse tipo de investigação, aos resultados de sua influência sobre os sentimentos humanos, e inclusive de maneira geral a toda situação ou conduta que pareça revelar o mesmo espírito de descobrimento. (DEBORD, 1955)

O Mapa Afetivo tem como objetivo mapear a afetividade pela cidade, exemplificando e especificando-a de forma visual. O banco da praça onde seus pais encontraram aquela pessoa, a rua onde seu amigo viu algo que te incomodou tornam-se possíveis de serem vistas, contrariando o que geralmente é encontrado nos mapas “comuns”. Guy Debord, por exemplo, criou um mapa da psicogeográfico de Paris, ressaltando o cenário cultural da cidade, como pode ser visto na Figura 7.

Figura 7. Mapa da Psicogeografia de Paris, por Guy Debord



Desta forma, o conceito de Mapa Afetivo foi adaptado ao ARG, o Robô sem Sentimentos, para valorizar as relações afetivas das pessoas com o espaço urbano, em detrimento à tentativa de descrever o espaço urbano, baseado em relações de características físicas e geográficas ou de relações políticas, as quais, pouco dizem sobre quem realmente vive e utiliza este espaço.

Figura 8. Fotos da realização do ARG (acima) e parte das imagens registradas pelos participantes (abaixo)



3. MINDGAME

"Um procura um parceiro para os seus pensamentos, outro alguém a quem possa ajudar: é assim que nasce uma boa conversa."

Friedrich Nietzsche

O mindgame foi a proposta mais desenvolvida dos jogos criados durante o Projeto Entropia. Este jogo teve como base o afunilamento teórico orientado pelo ARG, mas que mesmo assim manteve uma grande quantidade de influências. Serviram como inspiração: filosofia, Homo Ludens, Huizinga, comédias de situação, How I Met Your Mother, flerte, *speed dating*, jogos de flerte, *blind date*, Show do Milhão, Imagem & Ação, comunicação, conversa, bate-papo, Chatroulette, Histórias em Quadrinhos, humor, memes da internet (como o Mindfuck, o Tenso e os diálogos com recortes de filmes), entre outros. Todos estes temas direcionaram este projeto a aprofundar os conceitos sobre afetividade, jogos e a interação, sob o ponto de vista da comunicação.

Desta forma, explorando a questão da subjetividade e da visão das interações cotidianas como jogos, o mindgame expõe a conversa como um jogo, trazendo aspectos lúdicos que propõem a empatia entre os interagentes. Algumas das questões do jogo são: como falar o que se quer dizer? Entendemos realmente o que o outro está dizendo? Até onde construímos a mensagem do outro? Quais as relações entre sentimentos, emoções e meios de comunicação? Como podemos nos expressar online? Existem sentimentos nas palavras? Estas são questões que foram levantadas juntamente com a discussão do ARG d'O Robô sem Sentimentos, mas que se potencializaram no mindgame.

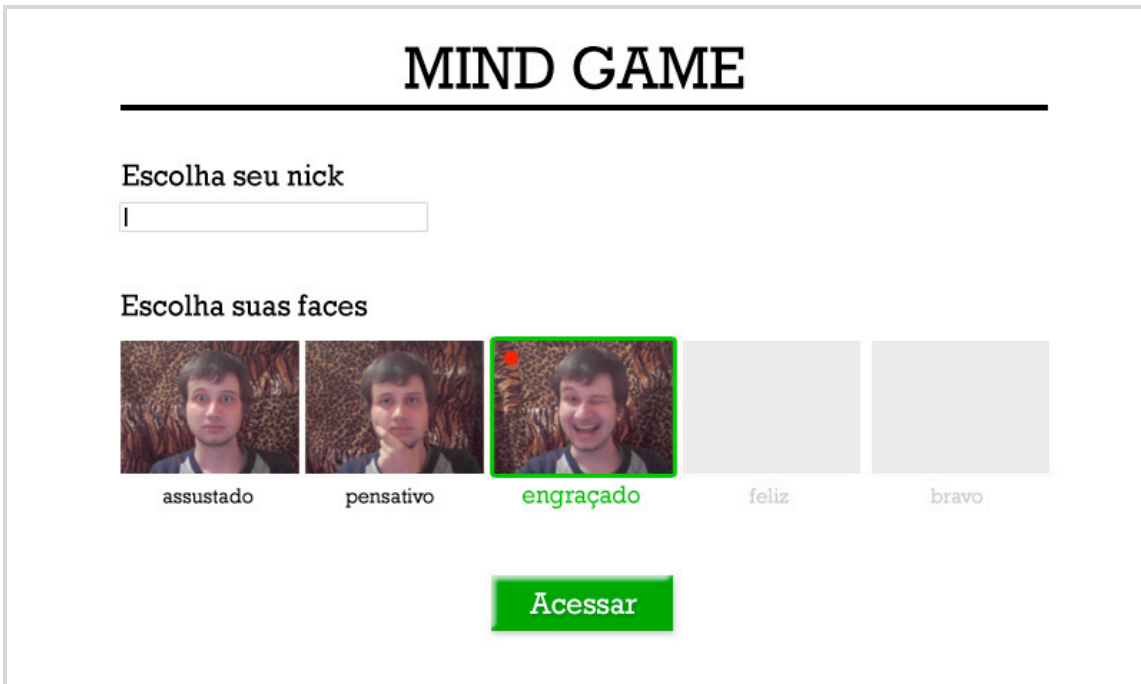
Para tal, foram estudadas referências de comunicação, como: Máfia Wars, Fazenda Feliz, Buddypoke, Skype, MSN, Mirc, Chatroulette, Chat, Twitter, Talk, orkut, Facebook, Plurk, Nimbus, Haboo Hotel, Jaiku, E-mail, Telefone, SMS, Telégrafo, Cartas, Livros, Código Morse e a própria comunicação face a face. Todos estes são meios pelos quais as pessoas se comunicam, mas que possuem singularidades que fazem com que as pessoas prefiram um ao invés dos outros. Afinal, por que ,na comunicação por chats online, difundiu-se o uso dos *smiles*? Qual a função dos sinais gráficos e com que intenção são utilizadas linguagens como o tiopês e o miguxes? Como representar o próprio corpo em telas de computadores? Há uma grande diferença em dizer: “[estou te dando um abraço]”, “um abraço”, “abs” e dar um abraço em uma pessoa. Será que as palavras dizem tudo? Se não, o que não dizem? Analisando desta forma, encontramos o valor do Buddypoke como uma proposta para permitir a expressão de um sentimento sem precisar usar as palavras.

O nome mindgame vem da ideia de "jogo mental". O insight deste conceito veio de uma passagem do seriado How I Met Your Mother, no qual um dos personagens tenta "adivinhar" o que o outra está sentindo, e neste processo muda-se todo o sentido do que está sendo dito. Este tipo de situação é comum na ironia, quando o que se quer dizer é o contrário do que realmente está sendo dito.

Desta forma, um dos jogos de conversa propostos pelo mindgame é o do “embaçado”. Tudo o que os jogadores escreverem para a outra pessoa aparece de forma embaçada e cada um deve utilizar recursos para poder ler parte do que o outro está escrevendo, propiciando que cada um conheça e suponha o que o outro realmente quer dizer na frase completa.

Para o desenvolvimento desta proposta foram criados vários protótipos do mindgame, em diferentes versões (alguns exemplos podem ser vistos nas figuras 9, 11 e 12), além de experimentações estéticas para permitir uma conversa online que fugisse das visualizações convencionais.

Figura 9. Primeiro protótipo gráfico da tela inicial do mindgame



MIND GAME

Escolha seu nick

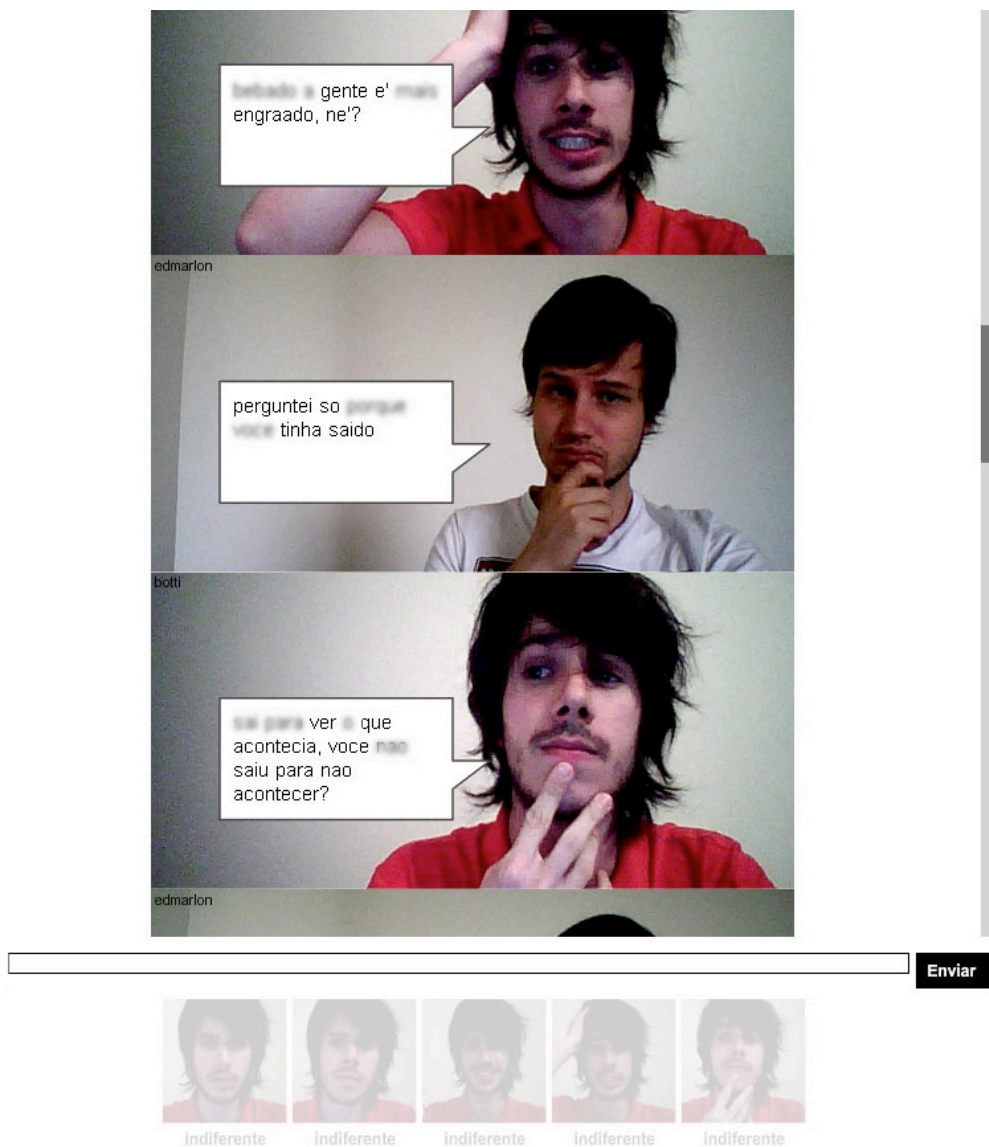
Escolha suas faces

assustado pensativo **engraçado** feliz bravo

Acessar

Outros protótipos foram desenvolvidos, buscando melhorar a usabilidade da interface do início de jogo e a dinâmica do próprio jogo. A partir deste momento, foi produzido um protótipo funcional que permitiu que o jogo fosse testado e experimentado por outras pessoas. O primeiro protótipo funcional exibia a tela inicial com as mensagens dos jogadores (Figura 10). Com ele pode-se sentir mais claramente o funcionamento do jogo e qual caminho deveria ser direcionado.

Figura 10. Primeiro protótipo funcional da seção de jogo do mindgame



Os primeiros protótipos buscaram melhorar a usabilidade e tiveram como foco principal o desenvolvimento de um sistema que valorizasse as mensagens exibidas em seqüência, tendo em visto que o valor do jogo está na troca de mensagens e na visualização da interação com o outro jogador.

Figura 11. Protótipo experimental para o site do mindgame



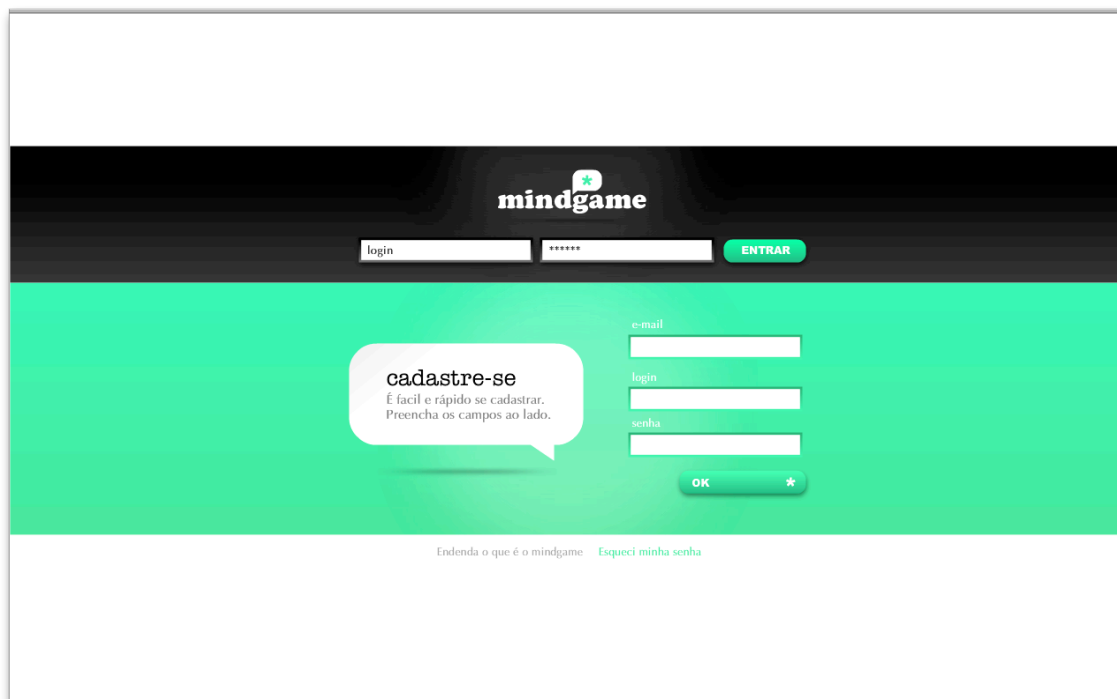
Figura 12. Experimentações estéticas para visualização de mensagens do mindgame



Enfim, a tela inicial do último do protótipo funcional para o mindgame pode ser visualizado na Figura 13. Ali o jogador pode se cadastrar ou acessar o jogo com seu login e senha. Na área de cadastro (demonstrada na Figura 14), o jogador cadastra

as imagens, chamadas de “faces”, que serão publicadas juntamente com o conteúdo das mensagens durante as conversas. Após seu cadastro, é direcionado para o ambiente do jogo.

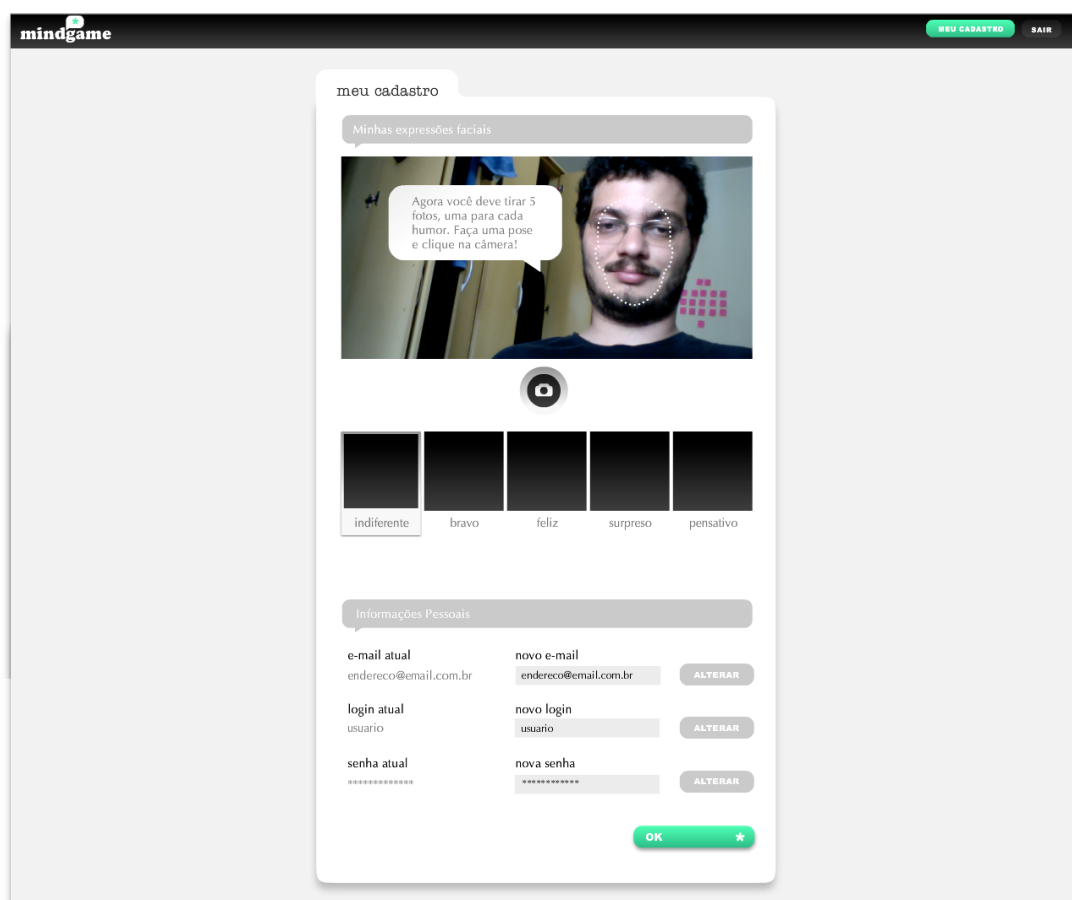
Figura 13. Tela inicial do último protótipo funcional



Acessando o jogo e o outro jogador já estiver conectado, começa-se a troca de mensagens. Se ainda não houver outro jogador online, deve-se aguardar a conexão. Caso o jogo comece com meu turno, posso escolher uma das faces e digitar minha mensagem. Se for a vez do outro jogador, aguardo meu turno. Ao receber a mensagem de outro jogador, ela será exibida com o texto todo embaçado, o que dificulta e as vezes até inviabiliza sua leitura. Desta maneira, tenho que adivinhar o que o outro escreveu, a partir de indícios como o tamanho das palavras, o formato das letras, o contexto da mensagem e a imagem da face do outro jogador. Para facilitar o entendimento das mensagens, cada jogador possui como recurso o "Revelar 3 palavras" e o "Relevar mensagem embaralhada", os quais pode-se

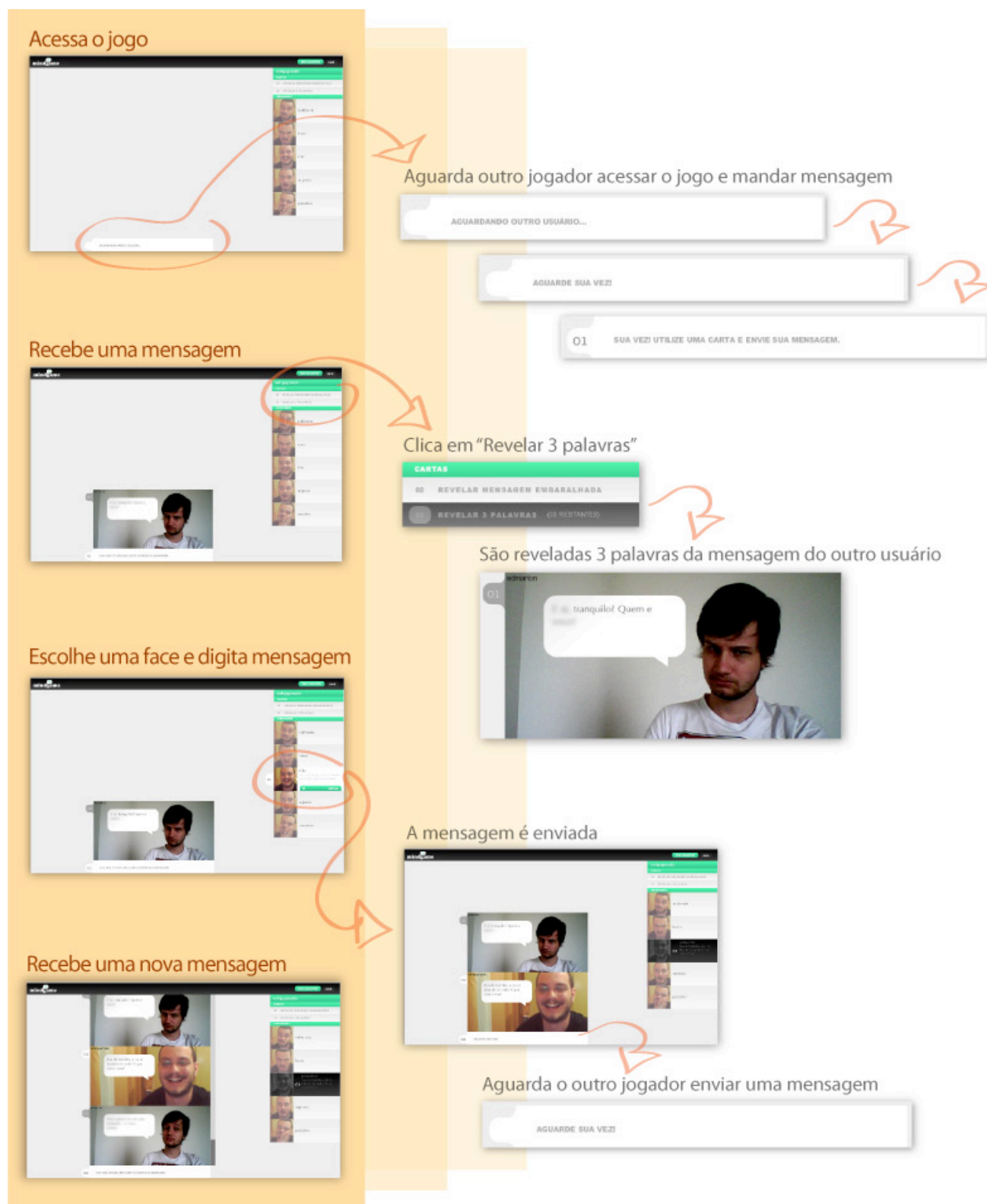
utilizar somente em um número limitado de vezes e que revelam parte da mensagem (no caso do primeiro) ou revelam toda a mensagem, mas em uma ordem confusa (no segundo caso). Este fluxo de jogo está exposto na figura 15, com um exemplo de troca de mensagens e detalhes das informações visuais do jogo.

Figura 14. Área para cadastro de novo usuário do último protótipo funcional



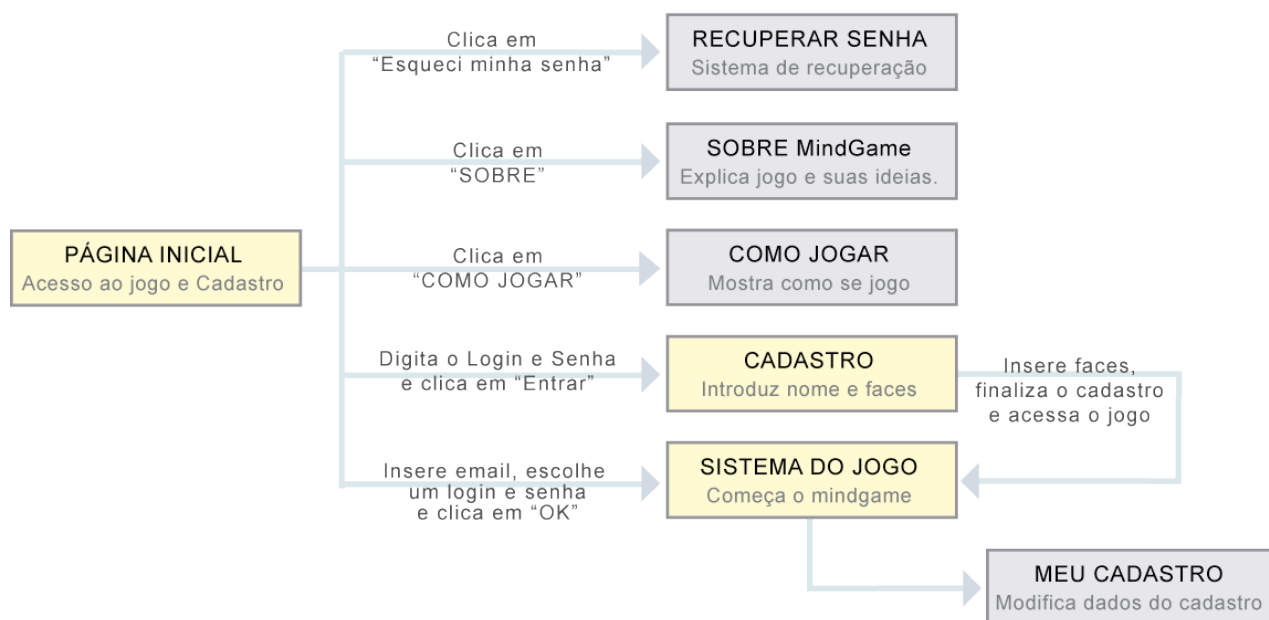
O funcionamento do jogo como um todo pode ser compreendido a partir do diagrama de interação demonstrado na Figura 17. Ele demonstra a previsão do fluxo de interações que pode ser realizado por meio da interface do mindgame.

Figura 15. Diagrama com o fluxo de troca de mensagens no mindgame



Na figura 16 temos um diagrama com o fluxo de interação do site do jogo, onde o jogo foi considerado como uma área do site que o jogador acessa para poder jogá-lo. Entre os testes realizados durante o desenvolvimento do mindgame, a prototipação do jogo pelo Twitter⁷ trouxe ideias de como tornar o jogo social: os jogadores, por exemplo, poderia escolher no início do jogo se desejam que as mensagens sejam publicadas no Twitter. As frases codificadas podem propor uma linguagem absurda e sugestiva, incitando (ou não) a curiosidade de outros possíveis participantes. Estas propostas não foram implementadas no protótipo funcional, mas podem ser visualizadas na figura 17, anteriormente citada, com o diagrama com o fluxo de interação do jogo mindgame.

Figura 16. Diagrama com o fluxo de interação do site do jogo (em amarelo: desenvolvido, em cinza: propostas futuras)



⁷ Disponível para consulta em: <<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/5957>>

A partir de regras simples, o objetivo foi criar um jogo divertido, no qual a mediação do jogo (o próprio sistema do jogo) não seja mais importante do que as próprias pessoas que estão jogando.

Figura 17. Diagrama com o fluxo de interação do jogo mindgame (em amarelo: desenvolvido, em cinza: propostas futuras)



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante todo o Projeto Entropia, alguns preceitos norteadores mantiveram a unidade das idéias propostas, como a vontade de produzir um jogo que fugisse do senso comum em jogos, reunisse propostas inspiradas na Filosofia e permitisse ao jogador uma abordagem crítica de algum aspecto de seu cotidiano.

Outra característica do Projeto Entropia foi o grande repertório de referências alcançado para embasar e inspirar os jogos criados. O resultado, de seis propostas de jogo, está muito ligado a constante renovação de influências nas discussões entre o que se queria projetar e o que seria possível com os recursos técnicos do grupo. Os estudos do projeto trouxeram muitos questionamentos, inclusive metodológicos (seria o Design Centrado no Usuário uma metodologia moderna [sujeito – objeto] ou serão os modelos iterativos mais condizentes com uma realidade pós-moderna?), os quais levaram a diferentes abordagens de design: como, por exemplo, a preocupação com aspectos poéticos, críticos e emocionais, que contradizem o discurso de design centrado em eficiência e utilidade.

O mindgame foi o jogo que, durante o projeto, recebeu mais esforços para seu desenvolvimento. Apesar de ter chegado a um protótipo final jogável, faltaram mais experimentações, um melhor direcionamento a usabilidade do jogo, a expansão suas funções e o teste das possibilidades de regras do jogo. Alguns dos seus potenciais não experimentados, por exemplo, foram à integração com mídias sociais e outras opções estéticas para a visualização das mensagens.

Enfim, os resultados do projeto foram ricos e tiveram todo seu processo documentado e disponibilizado online⁸ de modo aberto a colaboração, a fim de que não se finalize com o término deste projeto de interação. Estão acessíveis para serem continuados ou para servirem de inspiração para outros projetos que visem buscar um modo de se comunicar que valorize o ser humano no seu melhor potencial.

⁸ Todos os registros estão disponíveis em: <<http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/4903>>

DOCUMENTOS CONSULTADOS

DEBORD, Guy E. **Introdução a uma crítica da geografia urbana**. Publicado originalmente na ed. 6 de Les l'évres unes, em set. 1955. Disponível em: <<http://www.oocities.com/autonomiabvr/urb.html>>. Acesso em 30 nov. 2010.

DOS SANTOS, Jair Ferreira. **O que é Pós-moderno**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000.

GHIRALDELLI, Paulo. **História Essencial da Filosofia**. Vol. 4. Editora Universo dos Livros. 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**, São Paulo: Perspectiva. 2008.

NIETZSCHE, Friedrich W. **Crepúsculo dos ídolos: ou como se filosofa com o martelo**. São Paulo: Cia. das letras, 2006

RIFKIN, Jeremy. **Entropia**. Milano, Baldini & Castoldi, 2000. apud SPROVIERO, Mario Bruno. Entrevista concedida a Jean Lauand para o artigo **Entropia: "Progresso" para a Destruição!** Publicado em 10 de jul. de 2001. Disponível em <<http://www.hottopos.com/vdletras2/mario.htm>> Acesso em 30 de nov. de 2010.