

A relação entre narrativa e interesse em jogos de cartas analógicos, focado em Magic: the Gathering

Ana Carolina F.¹, Giancarlo S. T. Junior¹, Levi B. Ribeiro¹, Maria Estela de O. Paiva²

¹ Instituto UFC Virtual – Universidade Federal do Ceará (UFC)
Caixa Postal 12.140 – 60440-900 – Fortaleza – CE – Brasil

² Departamento de Engenharia de Teleinformática – Universidade Federal do Ceará (UFC)
Caixa Postal 6007 – 60455-97 – Fortaleza – CE – Brasil

{kazenishi, mr.giancarloschaffer, maristela1010}@gmail.com, levi@virtual.ufc.br

Abstract. *Under different formats and methods, games have always been present in mankind. Regardless of form, which changes every civilization in which it is found, it always generates interest in those who are willing to practice it. Today, besides entertainment, it is also the subject of studies, including the reason for the generation of this interest. In simplified form, its main components are mechanics, interface and plot, or narrative. This one, although important for the study of games, in certain styles, such as in card games, is underutilized. Thus, it aims to show that these can be captivating for a good story. In order to achieve this goal, shall use Magic: The Gathering, a collectible card game known worldwide among its target public, with a deep intrinsic fantasy narrative widely spread among its practitioners. From brief explanations about his plot and a questionnaire containing open and multiple-choice questions applied between players, an analysis of the relationship between the interest and the narrative present in this game will be made.*

Resumo. *Sob diferentes formatos e métodos, os jogos sempre estiveram presentes na Humanidade. Independente da forma, que muda a cada civilização em que é encontrado, sempre gera interesse naqueles que se dispõe a praticá-lo. Hoje, além de entretenimento, também é objeto de estudos, inclusive do porquê da geração deste interesse. De forma simplificada, suas componentes principais são mecânica, interface e enredo, ou narrativa. Esta, apesar de importante para o estudo dos jogos, em certos estilos, como nos de cartas, é subutilizada. Assim, objetiva-se mostrar que estes podem ser cativantes por uma boa história. Para alcançar tal objetivo, utilizar-se-á o Magic: The Gathering, um jogo de cartas colecionáveis mundialmente conhecido entre seu público alvo, com uma profunda narrativa fantástica intrínseca, amplamente difundida entre seus praticantes. A partir de breves explicações sobre seu enredo e um questionário contendo perguntas abertas e de múltipla escolha, aplicado entre jogadores, será feita uma análise da relação entre o interesse e a narrativa presente neste jogo.*

1. Introdução

Ao falar de jogos, é importante destacar que podem ser agrupados em diferentes categorias. É possível destacar cinco delas, sendo jogos de tabuleiro, cartas, atléticos, infantis e

eletrônicos [Crawford 1984].

Os jogos eletrônicos são divididos em três elementos principais, enredo, mecânica e interface [Battaiola 2000]. Ao analisar os jogos de cartas, estes elementos estão presentes. A interface é equivalente à arte e estrutura das cartas, a mecânica, às regras e funcionamento do jogo, e enredo, à narrativa presente por trás da mecânica, se existir. Cada um deles tem um papel na geração de interesse do jogador com relação ao jogo, mas é necessário focar em somente um destes aspectos, que será a narrativa.

Entre os tipos de jogos com o foco em seu enredo, os de cartas também conseguem explorar bem esse elemento principal. Dentre eles está *Magic: The Gathering*. Neste, pode-se observar a forte presença de uma narrativa profunda e bem estruturada, que está diretamente ligada às cartas e aos seus respectivos efeitos. Como um exemplo, cada uma de suas edições traz cartas com os personagens do mundo que vai sendo construído, entrelaçando suas histórias e citações no rodapé do texto.

Criar mais de 300 cartas por edição, com sua mecânica e arte interligadas a uma história imanente ao universo criado não é tarefa simples. Por que isto seria feito, ao invés de somente focar na mecânica, o principal elemento em um jogo de cartas? É possível que a narrativa tenha fator preponderante na construção e ampliação do interesse do jogador por ele, e explorar isto é o objetivo deste trabalho, através da aplicação de um questionário para extrair esta informação de um grupo de jogadores de *Magic*.

Nas segunda seção, serão analisadas as histórias de algumas edições do *Magic*, com seus simbolismos e narrativa ligados à mecânica das cartas, além de algumas ideias gerais do jogo. Na seguinte, serão explicadas, rapidamente, a narrativa e as bases psicológicas para a utilização do interesse em jogos, a fim de fazer uma ligação destes elementos com *Magic*. Na quarta, será apresentada a pesquisa efetuada e seu público alvo, assim como seus resultados, confirmando a hipótese prevista. Por fim, a conclusão do estudo, e os trabalhos futuros.

2. Magic The Gathering



Figura 1. Logotipo Magic the Gathering

Magic the Gathering é um jogo de cartas estratégico baseado em turnos, no qual cada jogador é um mago que invoca feitiços e criaturas para lutar pelo domínio de um plano mágico de existência. Criado em 1993 por Richard Garfield, tomou uma abrangência mundial por sua forte mecânica, constantemente renovada e adaptada com suas sucessivas expansões. Hoje, o primeiro TCG, *Trading Card Game*, conta com cerca de 12 milhões de jogadores ao redor do mundo [Wikipedia 2017b].

Como consegue tamanho público? Além de sua mecânica e arte aprimoradas constantemente, dentre outros aspectos, ele tem uma grande influência de atrair jogadores pela identificação com a narrativa, baseada em aspectos míticos e simbólicos, e com

os arquétipos das cartas. Seus vivos personagens povoam os jogos, além de prover um pano de fundo para todo o cenário. Até mesmo sua divisão básica de cores contém um simbolismo latente [Wizards 2017].

2.1. Simbolismo das cores

As grandes forças do jogo são cinco, correspondendo aos elementos e às forças da natureza, identificadas através das cores azul, vermelho, verde, preto e branco. Elas representam a energia vital imprescindível para a existência do universo. Apesar do aspecto prático do jogo, evocam arquétipos naturais e personalísticos, levando os jogadores a ter mais simpatia por um ou mais de um deles, e se sinta representado pelas cartas. Faz-se necessário explanar cada uma delas.

2.1.1. Azul



Figura 2. Símbolo de Mana Azul

- **Terreno** - Ilha
- **Valores relacionados** - conhecimento, manipulação e ilusão
- **Características** - jogam alterando pontos inesperados das regras, atrasando as jogadas do inimigo ou ganhando por meios não convencionais. Os elementos relacionados são magia, ar, água, gelo. Jogadores mais estrategistas e manipuladores costumam escolher esta cor, por poder ser uma extensão de sua personalidade, uma oportunidade de mostrar suas faculdades. O Azul faz aliança com o Branco e o Preto, opondo-se ao Verde e Vermelho apesar de existirem muito *decks* com essas combinações.

2.1.2. Vermelho



Figura 3. Símbolo de Mana Vermelha

- **Terreno** - Montanha
- **Valores relacionados** - liberdade, emoção e impulso

- **Características** - vencem seus jogos com ataques fulminantes, e diretos ao jogador, com força e rapidez. Os elementos relacionados são magma, fogo, trovão e terra. Jogadores mais impulsivos e extrovertidos tendem a escolher essa cor por corresponder aos seus desejos de destruição rápida e fulminante. O vermelho faz aliança com Preto e Verde por compartilhar instinto, ação e ligação com a terra, e se opõe ao Branco e ao Azul.

2.1.3. Verde



Figura 4. Símbolo de Mana Verde

- **Terreno** - Floresta
- **Valores relacionados** - crescimento, instinto e natureza
- **Características** - joga de forma tradicional, com criaturas e através de sua grande força no campo de batalha, seja em quantidade ou em força acumulada em um indivíduo. Os elementos relacionados são vida, plantas, veneno e animal. Os jogadores que gostam da natureza tendem a preferir *decks* verdes, assim como os apreciadores a selvageria e da força bruta. O Verde faz aliança com o Branco e o Vermelho, opõe-se ao Preto e ao Azul por conflitos entre o natural e o artificial.

2.1.4. Preto



Figura 5. Símbolo de Mana Preta

- **Terreno** - Pântano
- **Valores relacionados** - escuridão, ambição e morte
- **Características** - tem alguma ligação com o passado e com a morte, suas cartas se beneficiam com as criaturas jogadas no cemitério, retornando as criaturas da morte ou drenando a vida do adversários com a força negativa. Danificar o jogo do oponente e causar perdas são cartas chave para estratégia de jogo preta. Os elementos relacionados são escuridão, doença e males. Pessoas mais soturnas e introspectivas tem boa relação com essa cor de *deck* pelo ar sombrio de suas cartas. Afinal, a noite é um mistério. O Preto tem ligação com o Vermelho e o Azul opondo-se ao Verde e ao Branco.

2.1.5. Branco



Figura 6. Símbolo de Mana Branca

- **Terreno** - Planície
- **Valores relacionados** - ordem, proteção e luz
- **Características** - resistência e cura são tipos de carta comumente encontradas nos *decks* brancos, formados com poderosas defesas no campo de batalha e bons exércitos. Elementos relacionados a cura, luz, lealdade, sagrado. Pessoas leais, religiosas e calmas tendem a apreciar *decks* brancos. O Branco tem ligação com Verde e Azul, e se opõe ao Vermelho e ao Preto.

2.2. Edições

A história do *Magic* é contada, há muito, em forma de arcos de histórias, chamados ciclos. Cada um contém três edições. O objetivo aqui é mostrar, resumidamente, a narrativa por trás de três ciclos, seu entrelaçamento com as próprias cartas, e um pouco de seu simbolismo.

2.2.1. Tempestade



Figura 7. Logotipo Bloco de Tempestade, edição de estreia

Após ter abandonado a tripulação do Bons Ventos, nau voadora com capacidade de traslado interdimensional, Gerrard (Figura 8), capitão de armas de Benália, dedica-se ao mercenarismo. Junto com a belonave, abandona também sua busca pelos Artefatos do Legado. Sisay, nova capitã, continua a busca, mas é raptada por Volrath (figura 9), sétimo evincar do sombrio semiplano de Rath. Gerrard retorna e retoma o comando da tripulação, assim como uma série de aliados em seu caminho. A tripulação toda viaja pelos planos, indo a Rath para resgatar sua capitã. Lá, enfrentam o Predador, belonave inimiga, e seu comandante, Greven Il-Vec, capataz de Volrath. Conseguem, depois de muitas provas, adentrar a Fortaleza de Rath, e Gerrard tem sua batalha contra seu arqui-rival. Aparentemente derrotando-o, retorna ao Bons Ventos, mas são novamente atacados por Greven. Vencendo mais este inimigo, retornam ao plano de Dominária, não sem deixar mortos, feridos e inimigos vivos para trás.

Uma série de cartas está ligada ao enredo principal do ciclo. Há as cartas de todos os tripulantes dos Bons Ventos (Gerrard, Sisay, Karn, Tahngarth, Orim, Squee, Crovax), assim como do próprio navio. Também há as cartas dos aliados (Mirri, Ertai, Hanna, Eladamri, Starke, Oráculo En-Vec) e inimigos (Volrath, Greven, Selênia). Todos os monstros, como os fractius, e a maioria das criaturas (moggs, Soltarianos, os en-Vec, elfos de Skyshroud, Dauthis e Thalagos, criaturas de rochafluyente, tribos en-Dal e en-Kor). Algumas cartas trazem partes da história, como na carta “Bode expiatório”, que mostra a “morte” de Volrath.

A essência deste ciclo é aventura de Gerrard, seguindo os passos da Jornada do Herói [Campbell 2007]. Ele nega seu destino, mas acaba por cair nele. Faz sua aproximação da caverna escura indo a Rath, onde vai constantemente encontrar aliados e inimigos, em uma sucessão de testes. Enfrenta sua provação derrotando Volrath, e seu tesouro resgatando Sisay e O Legado. Seu retorno ainda é conturbado por Greven. Somente é falho ao final, pois não finaliza com uma ressurreição do herói, ou com seu retorno com o elixir. Sua história continua, como adequado ao universo criado por *Magic*.



Figura 8. Gerrard



Figura 9. Volrath

2.2.2. Mirrodin



Figura 10. Logotipo Bloco de Mirrodin, edição de estreia

Após Karn criar o plano *Argentum*, feito de metal e sem vida, ele deu vida ao Memnarca, para que governasse esse novo mundo. Tornando-se seu guardião, ele decidiu renomear e recriar o mundo, chamando-o de Mirrodin. Alterando sua paisagem, torna-o um lugar habitável com o seu núcleo de mana como sua fonte de energia. O Memnarca sempre teve a ambição se tornar muito poderoso, igualando seu criador. Assim, o poder de guardião de Mirrodin subia à sua cabeça, enlouquecendo-o. Em meio a essa incansável busca pelo poder, ele teve conhecimento do Aço Negro, o metal mais poderoso do universo, ganhando assim muito poder. Havia uma criatura que estava disposta a enfrentar o Memnarca, uma elfa de nome Glissa. Juntando os três artefatos de Kaldra, a espada (Figura 11), o escudo (Figura 12) e o elmo (Figura 13), invoca o Avatar de Kaldra e assim derrota o Memnarca. Apesar de derrotado, não morre, e com todo o poder adquirido, ele toma o controle do Avatar e a elfa acaba fugindo. Enquanto isto, uma esfera de pura mana é liberada do núcleo de Mirrodin, criando assim o Quinto Sol, por conta do desequilíbrio energético causado pela luta. Com o Quinto Sol erguido em Mirrodin, ocorreu o evento chamado de Quinta Aurora, proporcionando grande energia para que ele pudesse criar seu novo corpo imortal. Após capturar Glisse pela segunda vez, eles lutaram e o Memnarca caiu na fornalha de mana de Mirrodin, voltando a ser um artefato sem vida.

O ciclo de Mirrodin é dividido em três edições: Mirrodin, *DarkSteel* e A Quinta Aurora. Cada edição tem seu símbolo, que são os três artefatos de Kaldra. Na edição Mirrodin, emblema da espada de Kaldra, tem-se a carta da Glissa, Perscrutadora do Sol, que como na sua história tem a função de destruir artefatos, também encontramos o artefato Espada de Kaldra, um dos três itens lendários. Em *DarkSteel*, temos a figura do Memnarca, cuja habilidade é transformar criaturas em artefato e possuir o controle de artefatos, encontra-se o segundo item lendário, o Escudo de Kaldra. Em A Quinta Aurora podemos encontrar o último e não menos importante, Elmo de Kaldra. Em conjunto com os outros dois traz ao campo de batalha o Avatar de Kaldra, que é uma criatura muito poderosa. É possível encontrar outras cartas associadas à história, como Núcleo de Mirrodin, um terreno gerador de mana, e outras cartas de personagens secundários que possuem habilidades de acordo com o ocorrido no ciclo.

Simbolicamente, o Memnarca representa uma figura das tradições e cosmogonias bem recorrente, o corrompido pelo poder. Na tradição cristã, sendo a melhor de todas as criações de Deus, Lúcifer volta-se contra Ele [Bíblia 2016]. A elfa Glissa representa o balanço de forças do Universo, conceito oriental nomeado de karma. Em meio a essa luta, a harmonia restabelece-se por meio do Quinto Sol. Por fim, o Memnarca é destruído na própria essência do planeta, ou seja, o único local mais poderoso que ele. É o retorno à origem da Jornada do Herói [Campbell 2007].



Figura 11. Espada de Kaldra



Figura 12. Escudo de Kaldra



Figura 13. Elmo de Kaldra

2.2.3. Kamigawa



Figura 14. Logotipo Bloco de Kamigawa, edição de estreia

Em um mundo onde humanos, *oroichis* (povo serpente) e *kitsunes* (povo raposa) viviam em harmonia com os *kami* (espíritos), havia um excepcional *Daimyo* (lorde feudal), Konda (Figura 15). Este havia unido toda *Kamigawa*, mas ele desejava mais poder. Sob a tutela do *kami* da lua crescente e utilizando-se do nascimento da própria filha, Michiko Konda, ele rouba o filho do maior dos *kamis*, O-Kagachi, desencadeando a guerra dos espíritos contra quase todos os seres vivos. 20 anos depois, Michiko descobre o que seu pai havia feito e, querendo se redimir com os *kamis* e para a guerra antes que fosse tarde, ela foge do castelo de Eiganjo em busca dos guias espirituais *oroichis* para saber como devolver o filhote de *kami*. Em sua jornada, encontra Toshiro Umezawa, um ladrão e bruxo que desejava se redimir de seus pecados. Ao ouvir a história da princesa, prontifica-se a ajudá-la a salvar o filhote de *kami*. A batalha intensifica-se, e quando O-Kagachi finalmente chega para destruir todos, Michiko surge vitoriosa, tendo destronado seu próprio pai com a ajuda de Toshiro, devolvendo o filhote de *kami* para seu legítimo lugar, acalmando os espíritos e assim salvando toda a *Kamigawa*.

O bloco de *kamigawa* pareceu muito estranho para os jogadores ocidentais que não tinham contato íntimo com a mitologia Japonesa, foi um choque a entrada de seres espirituais *kami* em um jogo de mitologia ocidental, principalmente pela característica disforme dos *kami* (espíritos), que representam lugares como o *kami of Tended Garden* ou que representam as leis antigas como o *kami of Ancient Law*, algo que não é estranho para jogadores orientais pois esta é a essência da tradição nacional. As criaturas que habitam o mundo de *Kamigawa* não se limitam apenas aos espíritos, várias raças e tipo de criaturas foram inseridos nesse mundo.

O Bloco de *Kamigawa* é dividido em 3 edições *Salvadores de Kamigawa*, *Traidores de Kamigawa* e *Campeões de Kamigawa*. Dentro delas, temos as tradicionais cartas dos personagens principais (Konda, *Lord of Eiganjo*, Toshiro Umezawa, Michiko Konda, *kami of the crescent Moon*, *Julgamento Final (O-kagachi arrival)*, mas também uma série de seres, *oroichi*, *oni*, *nezumi*, *akki*, *sokenzan*, etc.

Estes seres, juntamente com muito da tradição japonesa, foi representada com perfeição no ciclo. Assim, está repleto de mitologia e de riqueza de tradição da civilização de forma bem direta, como:

- **Salvadores de Kamigawa** (*Chouchin Moji* ou *Toro*) - as conhecidas lanternas japonesas feitas de papel, madeira ou pedra são sempre encontradas acompanhando as criaturas espírito de *Kamigawa*. Além de objetos de decoração, elas tem um profundo significado espiritual, pois são usadas como parte dos rituais xintoístas. Em *Kamigawa*, representam a essência dos espíritos.

- **Campeões de Kamigawa** (*Torii*) - portais Japoneses, são um símbolo da cultura nipônica, mas poucos conhecem sua raiz espiritual. No Xintoísmo, são passagens para o Mundo dos Espíritos. Geralmente são entradas para seus templos.
- **Traidores de Kamigawa** (*Shuriken*) - significa “lâmina atrás da mão”, popular por ser a arma usada pelos ninjas em seus ataques furtivos



Figura 15. Konda

Tendo-se percorrido um pouco do mundo mágico de Magic: The Gathering, é possível ver como a narrativa está intrinsecamente ligada à mecânica e à arte. Seria possível que ela gerasse mais interesse do jogador pelo jogo, mesmo não sendo seu principal elemento? Para responder a esta pergunta, é necessário antes conhecer um pouco melhor estes conceitos.

3. Narrativa em jogos e interesse

O elemento da narrativa está intimamente relacionado a jogos e sua imersão. Por transportar o jogador para o mundo do jogo [Dubiel and Battaiola 2007], ela é base a uma série de jogos (*The Witcher*, *Life is Strange*, *The Wolf Among Us*, *The Walking Dead*, etc), e o principal fator de imersão para uma parte deles (*Heavy Rain*, por exemplo). Assim, seu estudo e inter-relação deve ser feita como uma base para o estudo na área.

3.1. Narrativas

“Narrativa”, segundo o dicionário Michaelis [Michaelis 2017], é “*Narração. Relato de um acontecimento ou fenômeno.*”. Já “*narração*”, no mesmo dicionário, é “*Ato ou efeito de narrar; narrativa, raconto. Representação de fatos reais ou fictícios, com utilização de signos verbais e não verbais, que apresente começo, meio e fim em sua sequência narrativa; narrativa, raconto.*”

A habilidade em contar histórias acompanha o ser humano desde o início da civilização, desde as famosas pinturas rupestres nas paredes das cavernas até as modernas

formas transmídias. Como diria Aristóteles, o ser humano é um ser social, e uma eficiente forma de socialização é a contação de histórias [Aristóteles 1999].

Assim, há histórias de caçadas contadas nas paredes, datando de dezenas de milhares de anos. Até hoje, como faziam seus ancestrais milenares, os bosquímanes contam suas histórias e mitos ao redor da fogueira, para ensinar os mais jovens. A Babilônia, “berço da civilização”, deixou-nos uma série de escritos em tabuletas de pedra, das quais os historiadores extraírem o que temos de conhecimento desta civilização. Paredes de templos milenares e papiros aparentemente indestrutíveis continuam contando, nas cidades do Egito, as histórias dos Deuses, sua mitologia. Na Grécia, a filosofia e política eram tópico fluente nos diálogos e contações nas praças abertas, como nos evidenciam, por exemplo, os diálogos platônicos.

Assim, a arte de falar e contar histórias sempre foi importante, para falar sobre os Deuses ou sobre os homens. Em Roma, a oratória tornar-se-ia fundamental para os senadores e grandes generais. O livro intitulado “As Mil e Uma Noites” mostra como a arte de contar uma boa história foi importante a esperta Sherazade tocar o coração do xeique, que intencionava matá-la. Os trovadores e bardos celtas e nórdicos, e, posteriormente, medievais, eram responsáveis por levar o conhecimento a todos, dando vida às contações e mitos palacianos ou populares.

Desde que a escrita passou a ser utilizada pelo homem, a narrativa é tanto a arte de contar histórias como a de escrevê-las. Nos tempos atuais, muitos autores falam sobre isso, como Vogler, em seu livro *Jornada do Escritor* [Vogler 2006]. Ele fala sobre como utilizar a ideia da *Jornada do Herói* de Joseph Campbell [Campbell 2007] e na escrita de roteiros, dada sua experiência cinematográfica, expandindo-a para outras mídias.

Os jogos também passaram por sua mudança durante os tempos. Hoje, os digitais ocupam um importante papel neste cenário, com fãs e estudos científicos inúmeros. Ainda assim, os chamados analógicos, em contraposição a eles, também têm sua parcela de mercado e pesquisas aplicadas.

Unindo-se estes dois mundos, as narrativas e jogos percorrem hoje múltiplas mídias, transitando entre elas [Juul 2005]. Assim funciona o *Magic*, que possibilita ao jogador também ser um criador da história, enquanto controlador, a cada partida, de um mundo complexo e ricamente detalhado. Este só está disponível ao jogador pela narrativa que permeia seu universo, composto de diversos mundos divididos em diferentes planos, interconectados, e cada vez mais bem descritos. Estes mundos, assim como seus protagonistas e suas histórias, estão disponíveis não só pelos textos das próprias cartas, mas por outras mídias.

Todos estes fatores podem influir no aumento do interesse do jogador pelo jogo em si. Assim, é necessário saber um pouco melhor como este conceito.

3.2. Interesse

Interesse, segundo a Psicologia, é uma disposição de juízo orientada a uma ação ou atividade, é o que diz se uma atividade é atrativa ou não [Wikipedia 2017a]. O professor Ovide Decroly, no início do século XX, pela primeira vez postulou o interesse como pressuposto básico para a aprendizagem na Educação. Segundo ele, somente o interesse leva ao conhecimento.

O fenômeno da experiência de fluxo, proposto por Csikszentmihalyi [Csikszentmihalyi 1990], está presente em jogos e isso contribui para a motivação, interesse intrínseco e concentração. A experiência do fluxo permite a quem está sob o seu efeito sentir-se divertido, envolvido, satisfeito e absorvido com o que está fazendo. Esta satisfação tem como efeito positivo fazer com que o indivíduo seja encorajado a repetir e a se concentrar na tarefa proposta [Abrantes and Gouveia 2007].

Assim, é possível notar uma relação entre a educação e as narrativas? Será possível que esta interfira diretamente na capacidade de aprender do jogador? Para o médico e psicólogo suíço Édouard Claparède, estudioso de pedagogia e da influência de jogos no aprendizado, a afetividade e necessidade estão intimamente interligados ao aprendizado. Édouard Claparède percebeu que os jogos são catalisadores de afetividade e divertimento, também são criadores de necessidades, mesmo que internas ao jogo (resolvendo objetivos e gerando prazer da recompensa).

“O prazer assim obtido lhes inspirará o desejo de novos esforços e, por fim, lhe dará o gosto e a necessidade do esforço. Eis o fato denominado dinamogênese dos processos adequados à situação presente” [Claparède 2015]

Para Édouard Claparède, primeiramente estaria o desejo, e só depois a inteligência.

“Embora possa parecer, não é nunca a massa [aperceptiva] como tal que suscita o interesse: ela não intervém senão quando o interesse já foi despertado por uma necessidade ou por um fator afetivo” ([Claparède 2015]

Deste modo o psicólogo percebeu as falhas no sistema pedagógico de sua época e que em muitos aspectos permanece até hoje.

“poderíamos reservar o nome de ‘falsa inaptidão’ desta incapacidade, o que não vem de uma falta de disposição para um trabalho específico, mas de uma rejeição de causas emocionais” [Claparède 2015]

Claparède desde modo propôs a “Educação Funcional”, na qual captava o interesse dos alunos através da ludicidade e seu poder de gerar interesse.

“Captar o interesse. Não está nisso o nó da arte didática? Captado o interesse, o resto vai ou quase pode ir por si só.” [Claparède 2015]

“Os meios extrínsecos que apelam para móveis estranhos ao próprio trabalho que se tem de executar e que lançam o indivíduo fora de si mesmo, a bem dizer: tais são os prêmios, os castigos, a emulação, a necessidade de passar nos exames, etc. Os meios intrínsecos, que consistem em por o aluno numa situação tal que sinta a necessidade, o desejo de executar a tarefa determinada.” [Claparède 2015]

Assim, é possível notar como o interesse é o que realmente induz em direção a algo, neste caso, o aprendizado. Mas o que um jogador pode aprender com um jogo? Além dos óbvios aspectos motrizes, o tom mental do jogo é dado por sua narrativa e história. Não seria este, então, o ponto específico para estudar e trabalhar o interesse gerado dentro dos jogos?

Esta é a proposta. Popularidade mundial, arte e narrativa aprimoradas durante décadas e os prêmios ganhos por sua mecânica fazem do *Magic* o mais forte candidato

para uma pesquisa de interesse em jogos de cartas. Apesar de possuir regras complexas, o desejo de vencer e usufruir da identificação arquetípica unida à experiência de fluxo fazem o jogador interessar-se e se sentir motivado pelo jogo.

4. Pesquisa

Dado todo o exposto, faz-se necessário pesquisar a influência real da narrativa no interesse do público de jogadores de *Magic*. Assim, foi montado um questionário, aplicado em locais onde pessoas costumam se reunir para jogá-lo, assim como outros jogos de carta. Ele foi respondido por 141 pessoas, em um período de duas semanas.

Inicialmente, perguntou-se quais jogos de cartas os participantes já teriam experimentado ou sentiriam interesse em jogar. Nesta questão, os jogadores podiam marcar mais de uma opção, logo, um jogo não exclui o outro. Foram listados então alguns exemplos, como: *Magic The Gathering*, *Yu-Gi-Oh!*, *Pokémon TCG*, *UNO*, baralho tradicional, entre outros.

Nesta lista foram colocados jogos de categorias diversas, tanto com foco em mecânica como jogos que apresentam narrativa. *Magic* foi o que apresentou maior quantidade de respostas, 127 (90,1%), mostrando ser amplamente aceito neste nicho. Superou até mesmo a quantidade de jogadores de baralho tradicional (*Poker*, truco, canastra, buraco, entre outros), com 112 (79,4%) de aceitação (Figura 16).

3. Quais desses jogos de cartas você já jogou, ou sente interesse em jogar?

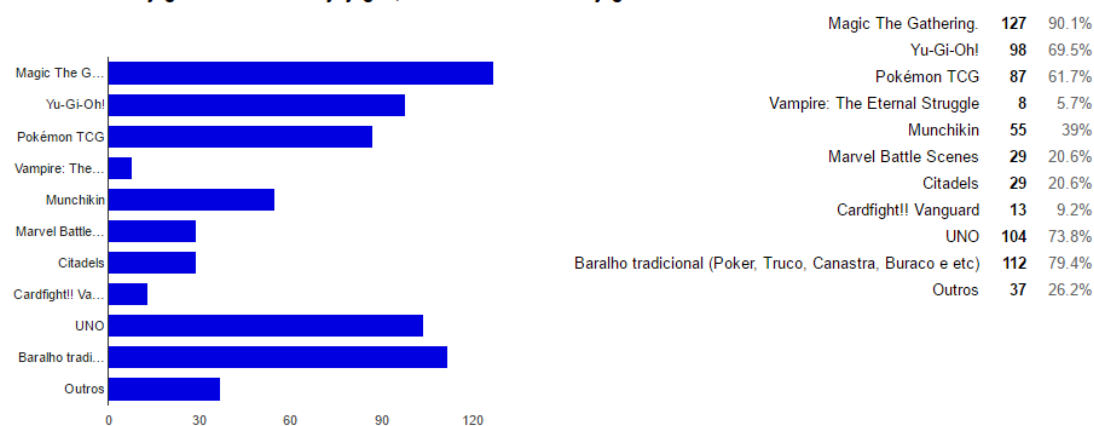


Figura 16. Jogos mais jogados e interessantes para os participantes

Buscando, então, saber que importância cada jogador dá a cada um dos três pilares dos jogos, narrativa, mecânica e arte, pediu-se para que eles dessem notas de 1 a 5 (na qual cinco é o mais importante) levando em consideração o quanto eles acham relevante determinada categoria. As figuras mostram gráficos representando a importância em nível crescente de 1 à 5 e a quantidade de pessoas que escolheram a opção. A Figura 17, mostra o nível de importância da narrativa de um jogo para os participantes da pesquisa, indicando que a maioria considera a narrativa um fator importante. A Figura 18, mostra a importância da mecânica para os participantes, indicando que em jogos analógicos a mecânica ainda é um fator de extrema importância. A Figura 19, por fim mostra a importância da arte, tendo um nível similar ao da narrativa.

Narrativa [4. Defina a importância dos aspectos abaixo em um jogo.]

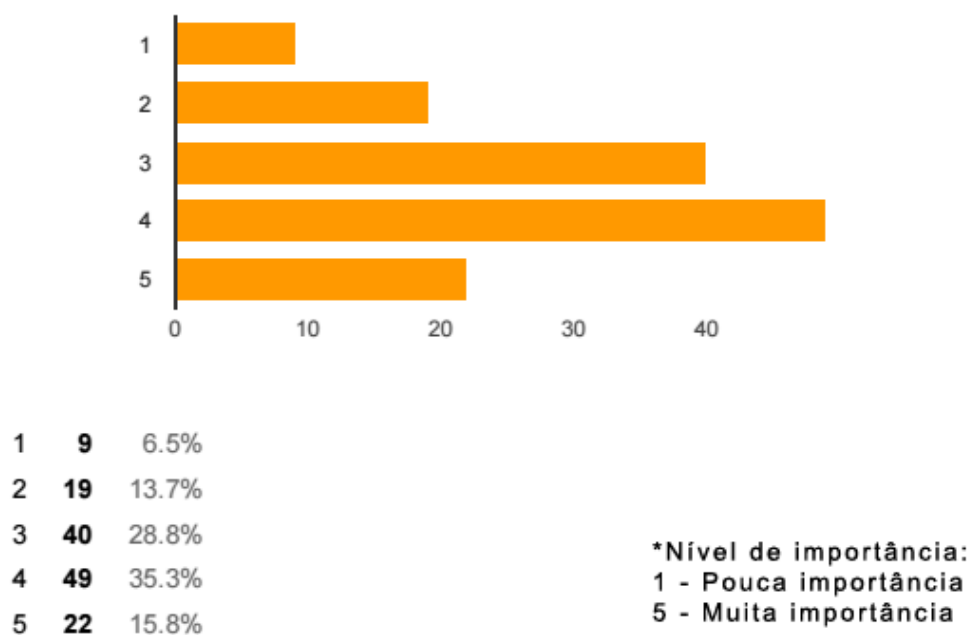


Figura 17. Nível de importância da narrativa em um jogo, de 1 a 5, pelos entrevistados

Mecânica [4. Defina a importância dos aspectos abaixo em um jogo.]

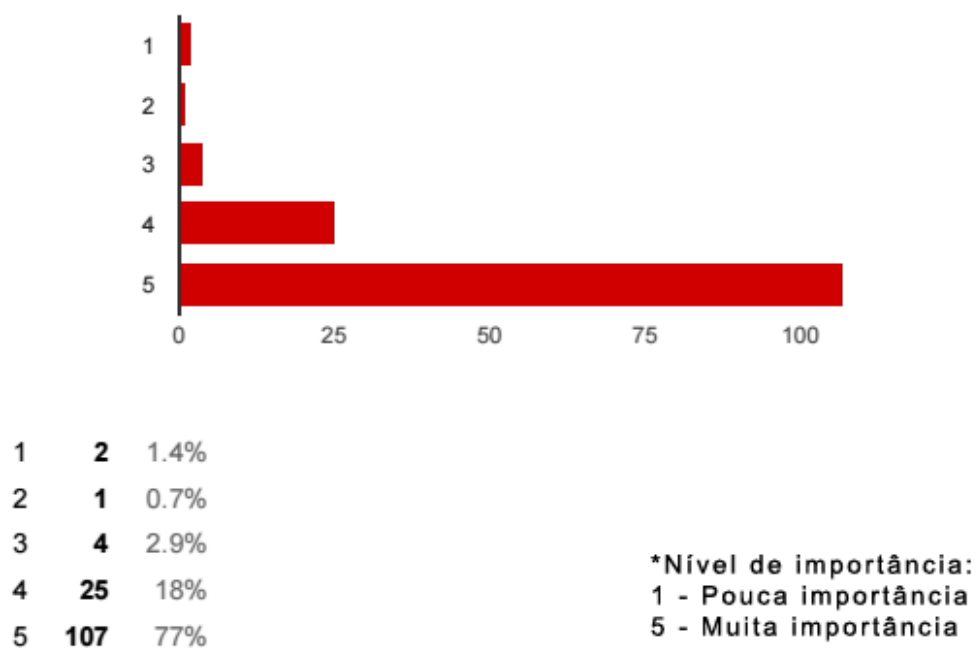


Figura 18. Nível de importância da mecânica em um jogo, de 1 a 5, pelos entrevistados

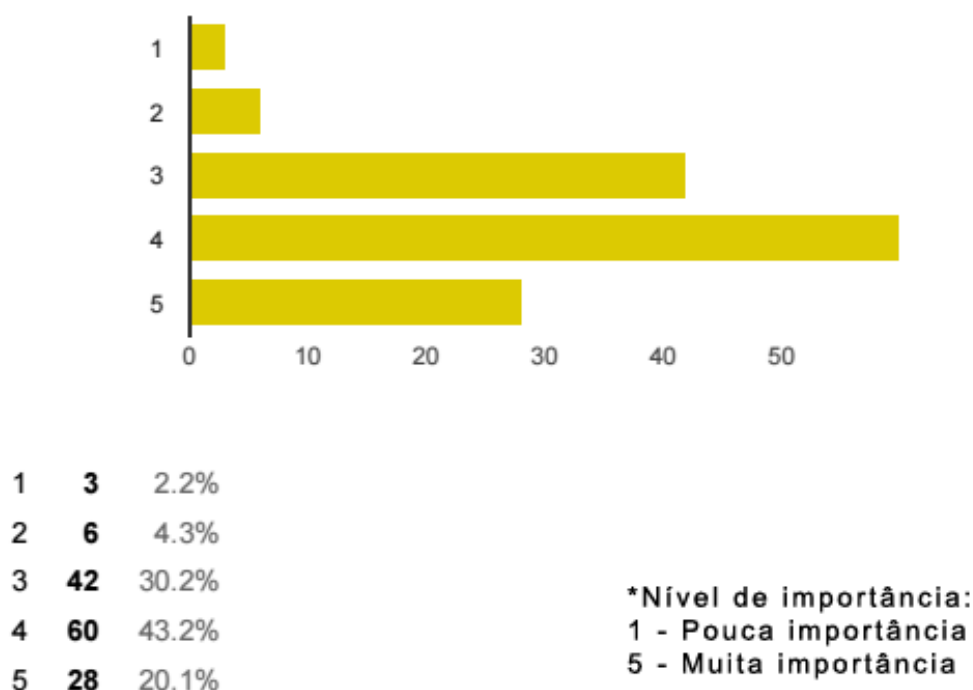
Arte [4. Defina a importância dos aspectos abaixo em um jogo.]

Figura 19. Nível de importância da arte em um jogo, de 1 a 5, pelos entrevistados

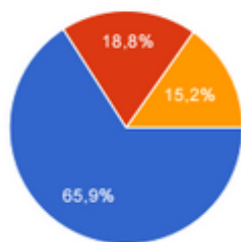
A fim de correlacionar os três gráficos, foi feita uma média ponderada para extrair informações de relevância. De acordo com os entrevistados, a mecânica possui grande relevância quando comparada as outras, 93,7%, a arte ficou como o quesito de segunda maior relevância com 74,94%, enquanto a narrativa obteve 68,1%.

Inicialmente o valor apresentado para a narrativa parece ser pequeno, pouco mais da metade. Pode-se dizer, entretanto, que este é um valor considerável tendo em vista o nicho entrevistado e que jogos de carta em geral estruturam-se principalmente no pilar da mecânica.

Analisando mais aprofundadamente os dados da pesquisa, adicionando filtros para selecionar os jogadores que escolheram *Magic* como uma de suas opções, pode-se notar que, para a grande maioria, a nota dada para a importância da narrativa no jogo foi entre 3 e 4, com algumas exceções que avaliaram com valores inferiores a 2. Diferindo dos resultados dos jogadores que marcaram *UNO* ou baralho tradicional, que em grande maioria não se interessam por narrativa e sim pela mecânica.

Pode-se concluir, disto, a preferência notável pela narrativa em um nicho que de jogadores que preferem jogos com narrativa. Não se pode concluir que escolheram *Magic* por este motivo, mas esta conclusão embasa a resposta obtida para a pergunta seguinte. Ao perguntar sobre a narrativa relacionada ao interesse, a maioria dos jogadores relacionou os dois elementos (Figura 20).

6. Você acredita que uma narrativa bem elaborada aumenta o interesse pelo jogo?



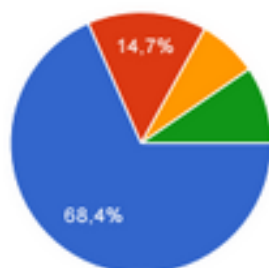
Sim, o interesse pelo jogo está diretamente ligado a boa construção da narrativa.	91	65.9%
Não, a narrativa não influencia o meu interesse pelo jogo.	26	18.8%
Outros	21	15.2%

Figura 20. Opinião dos participantes sobre a relação entre narrativa e interesse

Assim, fica clara a questão do interesse gerado por uma narrativa bem elaborada. Além de a maioria dos jogadores concordarem com isto, este número ainda é bem semelhante ao obtido na análise anterior, para a média ponderada do interesse para a narrativa. Assim, as respostas corroboram-se. De fato, o que pode ser retirado desta análise é a ligação direta entre a narrativa e o interesse

Apesar disso, não é a narrativa que necessariamente levou os jogadores aos jogos com narrativas. O próximo gráfico deixa isto claro (Figura 21).

7. O que o levou a jogar jogos de cartas que possuem narrativas?



Por indicação de amigos que jogavam.	93	68.4%
Eu pesquisei um jogo baseado em uma história que já conhecia antes.	20	14.7%
Só jogo os que não possuem narrativas.	10	7.4%
Outros	13	9.6%

Figura 21. Motivo pelo qual os participantes buscaram jogos de cartas com narrativa

A Figura 21 mostra que a grande maioria dos jogadores começa a jogar por indicação de amigos, e somente em torno de 15% por uma história previamente conhe-

cida. Apesar disso, a Figura 22 mostra uma outra tendência. Ela mostra que a quantidade somada de jogadores que sentiram-se influenciados a procurar aprender mais sobre a história relacionada a um jogo, nos níveis de “Sempre” e “Frequentemente”, chega a mais de 75% do total. Assim, pode-se dizer que a narrativa de um jogo poderia, por si, despertar o interesse, até mesmo de aprender mais sobre o elemento.

8. Você já se sentiu influenciado em pesquisar sobre as narrativas que encontrou em algum jogo?

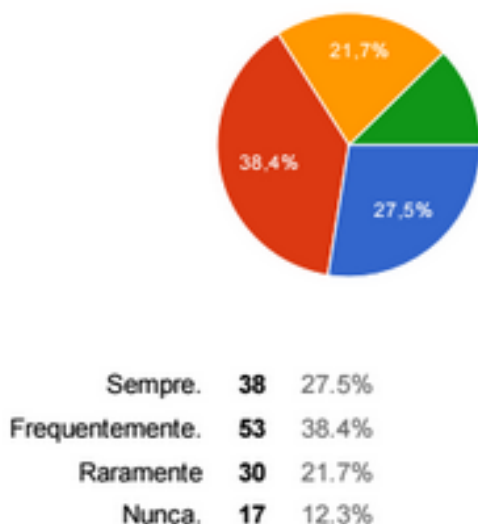


Figura 22. Frequência das pesquisas a respeito da narrativa de um jogo

Além do interesse gerado por uma boa narrativa, seria possível afirmar mais além? Estes dois gráficos indicam uma possibilidade de a narrativa em si ser o motivo pelo qual adotar um jogo, e seu inverso, o fato de a pessoa interessar-se a ponto de ir buscar mais conhecimento sobre aquela narrativa. Estas duas interfaces com a teoria da Educação necessitam de maior embasamento teórico, prático e mais aprofundada pesquisa.

5. Conclusão

Há resquícios, livros, papiros e outras formas de comunicação escrita de muitas das antigas civilizações. Todas transmitiram sua tradição, por meio de “contadores de histórias”, como bardos, trovadores, historiadores, poetas, escribas ou qualquer outro nome. Assim, a narrativa sempre teve seu papel nas civilizações.

Dentro da nossa, está espalhada. Seja livros, séries de TV, ou até mesmo jogos, dentre muitos outros. Estudar os jogos não se resume à sua mecânica ou arte, mas uma das partes fundamentais é a narrativa. Isto não só para os eletrônicos, mas muitos outros utilizam-na, como os de cartas.

Terminado todo o estudo apresentado previamente, pode-se afirmar não só que a narrativa está presente nestes jogos, assim como sua influência positiva no interesse despertado no jogador. Este resultado pode ser demonstrado claramente, dadas as respostas ao questionário utilizado. Além de ter sido demonstrado um grande interesse pela narrativa em si, ela também reforçou ou até mesmo despertou o interesse pelo próprio jogo,

denotando sua importância. Isto responde às questões levantadas tanto na introdução quanto na seção relacionada com o *Magic* sobre a geração de interesse em jogos.

Algumas questões, entretanto, permanecem necessitando de mais investigação. Os últimos gráficos (Figura 21 e Figura 22) indicam uma possibilidade de a narrativa despertar o interesse por um jogo desconhecido. Além disso, também o outro caminho, de pesquisar e aprender mais sobre uma partir da narrativa de um jogo. Ambas as interfaces com a teoria da Educação necessitam de mais estudos e pesquisa, podendo ser apontadas como trabalhos futuros.

Além disso, outro trabalho futuro possível é analisar a influência simbólica e mitológica na própria narrativa. No *Magic*, a mitologia e tradição das civilizações está por trás de boa parte de sua narrativa, de diversas formas. O quanto isto influencia na narrativa? Qual o peso deste elemento sobre o interesse e o aprendizado?

Apesar disso, é possível afirmar, neste ponto, que a narrativa é um elemento de despertar do interesse de um jogador por um jogo. Com um papel preponderante, contar histórias continua sendo, como sempre foi, uma intrínseca e importante característica humana.

Referências

- Abrantes, S. L. and Gouveia, L. M. B. (2007). Será que os jogos são eficientes para ensinar? um estudo baseado na experiência de fluxo. site do instituto politécnico de viseu, 2007.
- Aristóteles (1999). *Politics, translated by Benjamin Jowett*. Batoche Books, Kitchener.
- Battaiola, A. L. (2000). Jogos por computador: Histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. *Anais do XIX Jornada de Atualização em Informática*.
- Bíblia (2016). *Bíblia Nvt Sagrada*. Mundo Cristão, São Paulo.
- Campbell, J. (2007). *O herói de mil faces*. Pensamento, São Paulo.
- Claparède, E. (2015). Interesse, afetividade e inteligência na concepção da psicologia funcional. *Memorandum 9*.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Digital Game Design*. McGraw-Hill/Osborne Media.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *The psychology of optimal experience*. Harper Collins.
- Dubiela, R. P. and Battaiola, A. L. (2007). A importância das narrativas em jogos de computador. *SBGames 2007*.
- Juul, J. (2005). Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. *The MIT Press*.
- Michaelis (2017). Dicionário michaelis on-line. disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/>. Último acesso: Abril de 2017.
- Vogler, C. (2006). *A jornada do escritor*. Nova Fronteira, Rio de Janeiro.
- Wikipedia (2017a). Wikipedia: Interesse. disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/interesse>. Último acesso: Abril de 2017.

Wikipedia (2017b). Wikipedia: Magic: The gathering. disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Magic:thegathering>. Último acesso: Abril de 2017.

Wizards (2017). Magic, the gathering. <http://magic.wizards.com/pt-br/game-info/gameplay/about-the-game>.