



XX MOSTRA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA
XII SALÃO DE EXTENSÃO, PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
3 A 6 DE OUTUBRO DE 2022



DESIGN SUBVERSIVO: CRIANDO UM JOGO DENTRO DE UM JOGO

Área temática: Jogos Digitais
Forma de apresentação: Oral
Resultado do trabalho: Parcial

Pedro Tavares Rodrigues¹; Maurício Bammann Gehling²

RESUMO:

O design subversivo é uma tática de design de jogos que pode permear tanto o design de fases, quanto o de sistemas. Ele consiste em dar ao jogador oportunidades de quebrar as regras impostas, explícita ou implicitamente, pelo desenvolvedor, podendo se manifestar em forma de um atalho por cima de um labirinto, uma superfície íngreme, mas superável, entre outros. Contini e Rossi (2020, p. 406 apud Straub, 2015) explicam que na área de design o termo subversivo ?é nada mais que algo que modifica a ordem das ideias pré-estabelecidas. No contexto de um design transmissor de mensagens ideais e críticas, subverter pode consolidar novos valores e novas linguagens estéticas?. Este trabalho tem como objetivo discutir a utilização do design subversivo, tanto em mecânicas quanto em níveis, para criar desafios gerados pelo jogador, resultando em uma recompensa intrínseca e maior engajamento. Para atingir tal objetivo, os jogos Super Mario Odyssey, Ultrakill e Celeste ? e seus usos de design subversivo ? serão analisados para entender como esses jogos utilizam tal prática e o que ela adiciona para os jogos citados. O método a ser utilizado neste trabalho estará baseado na análise de documentos disponíveis on-line pelos desenvolvedores e jogadores dos jogos citados e, também, na análise realizada pelo autor deste trabalho com base em sua gameplay dos mesmos jogos.

Palavras-Chaves: Design de jogos. Design subversivo. Recompensa intrínseca.

Referências:

CONTINI, Guilherme Cardoso. ROSSI, Dorival Campos. Interface Open Design e Gênero: Suporte à Influência do Ecossistema dos Meios. In: ANGELUCI, Alan. et al. Transformações. Aveiro: Ria Editorial, 2020. Disponível em: <https://docplayer.com.br/186404113-Ria-editorial-comite-cientifico.html>. Acesso em: 19 agosto 2022.

FLANAGAN, Mary. Values at play: valores em jogos digitais. São Paulo: Blucher, 2018.

ROGERS, Scott. Level UP: um Guia Para o Design de Grandes Jogos. São Paulo: Blucher, 2013.

¹ Acadêmico das Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS. pedrotr2004@gmail.com

² Orientador. Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS. mgehling@unisinis.br