

O fenômeno *gacha* pelo *framework* MDA: a *game art* colecionável e o *game design*

The gacha phenomenon through the MDA framework: collectible game art and game design

ALVES, Camille¹

LOPES, Andrews Corrêa¹

FILHO, Edmilson Silva Sousa¹

MUNHOZ, Daniella Rosito²

DEMAISON, André²

Resumo

Este artigo parte de uma pesquisa mais ampla e busca discutir, a partir do conceito de Mecânica, Dinâmica e Estética proposto por LeBlanc (2004), o fenômeno do sistema *gacha* em jogos digitais. Objetiva-se compreendê-lo de forma mais conceitual, desde sua origem a partir de máquinas de venda de colecionáveis, e de forma mais prática, por meio da análise de casos de games populares (*Fate/Grand Order*, *SuperStar* e *Genshin Impact*). Busca-se, assim, entender o envolvimento da *game art* como elemento de *game design* e compreender como o sistema é utilizado de maneira a engajar o jogador. Apresenta-se aqui o conceito de ludificação e intervenção baseada em jogos, para então ponderar sobre a viabilidade do uso do *gacha* em sistemas gamificados. São discutidos, dessa maneira, pontos relevantes para *arte e design* nos video games, que podem contribuir para a utilização do *gacha* em intervenções baseadas em jogos, recomendando-se assim o aprofundamento do estudo em etapas futuras da pesquisa.

Palavras-chave: *Gacha*, Jogos digitais, Ludificação.

Abstract

This article is part of a broader research and aims to discuss, based on the concept of Mechanics, Dynamics, and Aesthetics proposed by LeBlanc (2004), the phenomenon of *gacha* systems in digital games. The objective is to understand it in a more conceptual way, starting from its origins with collectible vending machines, and in a more practical manner by analyzing cases of popular games (*Fate/Grand Order*, *SuperStar*, and *Genshin Impact*). As a result, the objective is to comprehend the involvement of *game art* as an

¹ Universidade Federal do Maranhão, São Luís/MA

² Universidade Federal do Paraná, Curitiba/PR

element of game design and how the system is used to engage the player. The concepts of gamification and game-based intervention are presented here to then consider the feasibility of using gacha in gamified systems. Relevant points for art and design in video games are discussed, which can contribute to the use of gacha in game-based interventions, recommending further study in future stages of research.

Keywords: Gacha, Digital Games, Gamification.

Referências

ADAMS, Mathew James. **Tech Otakus Save The World? Gacha, Genshin Impact, and Cybernesis**. British Journal of Chinese Studies, 2022.

BAIHAQI, Iqbal *et al.* **Adaptation of Historical Figures into Mobile Game Characters (Case Study: Hijikata Toshizo from Fate/Grand Order)**. Journal of Games, Game Art, and Gamification, v. 7, n. 2, p. 21-28, 2022.

BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. DVS editora, 2015.

CLAYTON, Natalie. **App Annie reports game and app downloads pushed 113 billion this year**. Disponível em: <<https://urx1.com/qOByD>>. link com encurtador. Acesso em: 4 ago. 2023.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Beyond boredom and anxiety**. Jossey-bass, 2000.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. New York, Harper and Row, 1990.

DALCOM SOFT. **Dalcom Soft**. Disponível em: https://dalcomsoft.com/_ENG/html/dh/main. Acesso em 3 ago. 2023.

HIRATA, Aline Esteves. **O envolvimento do usuário com o mundo ficcional: um estudo de caso sobre o jogo "Fate/Grand Order"**. 2020. 183 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Desenvolvimento de Jogos Digitais, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020.

HUNICKE, Robin *et al.* **MDA: A formal approach to game design and game research**. In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. 2004. p. 1722.

KOEDER, Marco, TANAKA, Ema, SUGAI, Philip. **Mobile Game Price Discrimination effect on users of Freemium services**: An initial outline of Game of Chance elements in Japanese F2P mobile games, 14th Asia-Pacific Regional Conference of the International Telecommunications Society (ITS): "Mapping ICT into Transformation for the Next Information Society", Kyoto, Japan, 2017.

LEE, JUN SU. [줌인-달콤소프트]한류 I·P 앞세운 ‘**SuperStar BTS**’로 글로벌 시장 도전, 2018. Disponível em: <<https://www.khgames.co.kr/news/articleView.html?idxno=96435>>. Acesso em: 4 ago. 2023.

MARTINS, Bruno. 2020. **Genshin Impact ultrapassa a marca de 100 milhões de jogadores**. Mais Esports. Disponível em de <https://maisesports.com.br/genshin-impact-100-milhoes/>. Acesso em 07 ago 2023.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Editora Best Seller, 2012.

NORDSLETTEN, Ashley E.; MATAIX-COLS, David. **Hoarding versus collecting: Where does pathology diverge from play?** Clinical Psychology Review, Oxford, vol. 32, n. 3, p. 165-176, abril, 2012.

RUSCH, Doris C. **Making deep games: Designing games with meaning and purpose**. Nova York: CRC Press, 2017.

SAHGEBOVIC, Alan. **Genshin Impact wins the Best Mobile Game award at TGA 2021**. Sportskeeda. Disponível em: <<https://www.sportskeeda.com/esports/news-genshin-impact-wins-best-mobile-game-award-tga-2021/>>. Acesso em: 28 fev. 2022.

SALEN, Katie, ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: Fundamentos do design de jogos vol.1**. Tradução: Edson Furmankiewicz. São Paulo: Editora Blucher, 2012.

SHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A book of lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2011.

TANAKA, Samara *et al.* **Gamification, Inc.:** como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

TERAMOTO, M.; SHIBUYA, A.; AKIYAMA, K. **Game playing motivations and microtransactions:** A mobile-Internet survey on social game players. In: Proceedings of the 2014 Spring Conference of Japan Association of Simulation and Gaming (JASAG)(Chiba-Matsudo), Japan. 2014. p. 10-15.