

## **Guia para Novatos: O que é jogo?**

PINHO DO PRADO, Luciana; graduanda em Design Digital; Universidade Federal de Pelotas  
*lucianapdp@gmail.com*

Orientador: LIMA DE FARIA, Mônica; Doutora; Universidade Federal de Pelotas  
*monicafaria@gmail.com*

Palavras-Chave: Jogo, teoria dos jogos, experiência, interação, imersão.

Resumo: O presente artigo se trata de um breve resumo do primeiro capítulo do trabalho de conclusão do curso em Design Digital da autora com o título de “Experiência estética nos jogos digitais.” Neste capítulo a autora foca a pesquisa na compreensão do que é jogo, através de propostas de pesquisadores da área. São muitos os elementos que permeiam a atividade de jogar e o próprio jogo. Como consequência obtemos diferentes ideias sobre o que se trata o jogo e seu propósito. Portanto este trabalho não tem como objetivo definir em um conceito o que é jogo, mas apresentar diferentes opiniões para uma compreensão ampla do objeto de estudo.

### **Introdução**

Este trabalho apresenta diferentes visões sobre jogo e aspectos que o envolvem. A literatura de jogos é recente, o primeiro estudo que se propôs a mapear a área foi escrito pelo historiador holandês Johan Huizinga em “Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura” (HUIZINGA, 1938). Desde então muitos outros pesquisadores, de diversas áreas, buscam completar a ideia de jogo. Por ser uma atividade muito complexa para se encaixar em uma definição, muitas tentativas são abrangentes demais, permitindo que várias atividades sejam vistas como jogos, ou muito fechadas excluindo experiências que podem ser consideradas jogos. Deste modo o objetivo não é trazer uma resposta definitiva e “perfeita”, mas através da interpretação de pesquisadores da área transmitir conhecimento básico necessário para que o leitor somando suas próprias conclusões consiga compreender o que é o jogo, seu valor e seu poder.

### **O que é jogo?**

Como citado anteriormente, jogos são uma atividade complexa, então primeiramente falaremos em o que não deve ser considerado jogo e facilmente é confundido como passatempos e brinquedos. “A rigor, todos os games são passatempos. (...) a posição do jogador é daquela pessoa que quer despendar algum tempo alheado de seu entorno,

imerso em um contexto de desafio formal inofensivo” (ASSIS. 2007, pg. 9). Nesta citação, Jesus de Paula Assis, pesquisador de artes e tecnologia, afirma que jogos são passatempos, pois o objetivo do jogador é se distanciar da realidade atual e imergir em uma atividade desafiadora pelo tempo que lhe convier. Porém um jogo é mais que apenas passar o tempo, é necessário que haja um desejo de se aprimorar. Quando o jogador se propõe a registrar seu desempenho e pontuar suas conquistas começa um sistema de jogo. Jogos são sistemas fechados ditados por regras, esta é uma ideia muito importante na qual falaremos em seguida, mas aqui é importante para diferenciar o jogo do brinquedo. Brinquedos e brincadeiras são objetos e atividades com pouca ou nenhuma regra onde o único objetivo é diversão. Muitas brincadeiras estão mais para esporte que para jogo, nos esportes o objetivo é acumular pontos para melhorar sua posição em uma competição com o objetivo de vencer outros jogadores. O objetivo é concreto, o caminho para a premiação é ditado pelas regras e pelo sistema pré-estabelecido da competição. Conforme analisarmos os jogos notaremos que brincadeiras assim como passatempos e esportes são versões rudimentares ou simplificadas do que são os jogos. Apesar dos jogos possuírem muitas características em comum com estas atividades, existem aspectos determinantes para diferenciarem-se entre si. No livro “Rules of Play: Game Design Fundamentals” os *game designers* Katie Salen e Eric Zimmerman (2004) começam seu capítulo de conceituação de jogo diferenciando a ação *play* do substantivo *game*. O verbo *play* tem diversas traduções para o português derivando diretamente da atividade exercida. Segundo o dicionário online Cambridge, a palavra inglesa *play* possui o significado de jogar, brincar, tocar – no sentido de tocar um instrumento ou uma música- e representar. Porém conclui-se que a tradução que o verbo *play* possui para o português melhor relacionada à ideia dos autores seria um híbrido entre estas atividades, a ação de praticar. Praticar indica ação com um objetivo definido, significa colocar em prática conhecimentos adquiridos e habilidades inatas, em busca de uma experiência agregadora. Ao praticar um esporte aprimoram-se os reflexos e atributos físicos, ao jogar Tetris se utiliza a percepção visual de espaço, ao jogar RPG estimula-se a criatividade e pensamento estratégico. Sendo assim, os autores propõem duas visões diferentes sobre a relação prática e jogo. A visão tipológica argumenta que a diferença entre os termos está na forma como se apresentam no mundo. Sendo os jogos um subconjunto do ato de praticar. Já que muitas práticas não são formalizadas por um sistema delimitante composto por regras. Em uma visão mais conceitual, a relação entre os termos se dá de forma em que o ato de praticar é um subconjunto do que jogos são. No fenômeno que são os jogos o ato de praticar um jogo, ou seja, jogar representa um dos aspectos do próprio jogo. A experiência do jogador é uma forma de se analisar o que é um jogo. Desta forma a prática e o jogo são introduzidos no campo de *game design*, afirmam os autores. Após estas considerações e a análise das definições de outros autores, filtrando as características em comum entre elas, os autores apresentam sua concepção do que é um



jogo.

Um jogo é um sistema no qual jogadores engajam em um conflito artificial, definido por regras, chegando a um resultado quantificável: Os elementos chave desta definição são o fato de um jogo ser um sistema, jogadores interagem com o sistema, o jogo é uma instância de conflito, o conflito nos jogos é artificial, regras limitam o comportamento do jogador e definem o jogo, e todo jogo possui um resultado quantificável ou objetivo (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, 83).

Apesar da definição de Salen e Zimmerman parecer completa, questiona-se a ideia de resultado quantificável. Como quantificar a experiência? A diversão?

O empreendedor e *game designer* Ralph Koster (2013) mostra a importância de diferenciar os jogos de outras mídias. O autor aborda jogo como o reconhecimento e interpretações de padrões, transmitidos através da interação com o sistema. Outras formas de mídias proporcionam a aprendizagem de novos padrões, mas não a experimentação com o conteúdo seguido por uma resposta. “(...) porque você não pode praticar um padrão e executar permutações no mesmo com um livro, e obter do livro respostas com *feedback*” (ibidem). Os jogos, por serem padrões icônicos, são assimilados mais facilmente pelo nosso cérebro que a própria realidade. Jogos possuem simulações simplificadas da realidade, formalizados por sistemas de regras que auxiliam a compreensão do padrão proposto. A aprendizagem de padrões é elemento crucial para a sobrevivência do ser humano, por isso nosso cérebro nos recompensa com prazer quando aprendemos algo novo, ou aprimoramos nosso conhecimento em algo. Desta busca inconsciente por conhecimento vêm à intenção de se jogar, simular uma situação com o objetivo de estar melhor preparado para ela.

No livro *The Art of Game Design* (SCHELL, 2008), Jesse Schell, professor e pesquisador da área de tecnologia de entretenimento, nos apresenta sua noção de jogo baseado em características como objetivo, regras, conflitos, interação e imersão. Através desta análise o autor conclui que: “Um jogo é uma atividade de solução de problemas, abordada com uma atitude prática”(IBIDEM). O que vai ao encontro do que Koster chama de aprender padrões, se considerarmos a compreensão do padrão por nosso cérebro um problema a ser resolvido. Porém nem toda solução de problema é um jogo. Trabalhos requerem solução de problemas. O que torna a atividade de solucionar problemas um jogo é justamente a forma como o sujeito aborda a atividade.

## Conclusão

Apesar de ainda não existir uma definição unânime entre os pesquisadores da área, após a leitura dos autores citados compreendemos que os jogos são uma atividade parte lógica, parte intuitiva e parte instintiva. São sistemas fechados de regras para formalizar e garantir

a coerência do jogo. O jogo é uma mecânica comum ao cérebro, resolver problemas, compreender padrões, praticar algo em busca de experiência inédita. A simulação é um recurso seguro para experimentar conflitos, sensações e sentimentos diferentes da realidade do jogador. O potencial para experiências profundas se encontra na imersão proporcionada pela interação com o sistema. Ao jogar o indivíduo fecha um pacto com o sistema do jogo, em troca da experiência proporcionada, permite que o jogo o transforme. “Isto é o que os jogos são no final. Professores” (KOSTER, 2013).



## Referências

ASSIS, Jesus de Paula. Artes do Videogame: conceitos e técnicas. – São Paulo: Alameda, 2007.

Dicionário Cambridge. Disponível em:

<http://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/play>. Acesso em 25 de setembro de 2016.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo como elemento na cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

KOSTER, Ralph. A Theory of Fun for Game Design. 2ª edição. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Londres: The MIT Press, 2004.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A book of lenses. Boca Raton – fl: CRC Press, 2008.