

1. | O que é jogo?

Já parou para pensar nisso? O que é jogo? Parece fácil em um primeiro momento, mas tente definir de maneira clara, objetiva e em no máximo 140 caracteres do Twitter esta ideia. De repente começa a ficar um pouco mais difícil, não é mesmo? Principalmente porque a figura do jogo é historicamente muito antiga

A humanidade cria jogos desde os primeiros registros históricos. Sendo que um dos jogos mais antigos de que temos referência é o *Senet*, encontrado em algumas relíquias arqueológicas egípcias que datam de 3500 anos antes de Cristo (THOMPSON, BERBANK-GREEN, CUSWORTH, 2007, p 12).

Eu, particularmente, gosto sempre de recorrer primeiro ao dicionário nesse tipo de situação. Eu acredito que uma definição inspiradora sempre pode vir daí.

Então, vamos ver o que as páginas do Houaiss podem dizer sobre o assunto:

Jo.go \ô\ [pl.: *jogos* \ó\] *s.m.* **1** nome comum a certas atividades cuja natureza ou finalidade é recreativa; diversão, entretenimento **2** competição física ou mental sujeita a uma regra <*j.de cartas, de xadrez, de tênis*> **3** atuação de um jogador <*fazer um bom j.*> **4** instrumento ou equipamento us. para jogar <*faltam peças no meu j. de damas*>

De todo esse detalhamento, eu gostaria de me ater fortemente aos três sentidos iniciais propostos na definição, e que me parecem um bom ponto de partida para nossa discussão. Jogo, por excelência, gera entretenimento e carece de regras bem delineadas, que sejam aceitas pela figura do jogador – figura essencial, pois sem jogador o jogo não acontece.

Apesar de ser uma boa síntese, a meu ver faltam mais informações para estruturarmos uma definição precisa de o que é um jogo. Para isso, gostaria de recorrer às palavras de alguns autores que admiro e que muito influenciam o meu trabalho.

Os *games* são o produto do processo de *game design*, portanto me parece essencial buscar diferentes visões/ definições do termo (e realmente não é uma tarefa fácil) para que possamos trabalhar esse processo com clareza.

Todos os livros que tratam do universo dos jogos e do

lúdico não deixam de fora uma figura essencial para esta área de estudos. Estou falando do historiador holandês Johan Huizinga. Em minha opinião, um autor que forneceu ao mundo uma das maiores contribuições para o entendimento da cultura do jogo. Um autor que gerou aportes teóricos para que se estudasse a ideia de jogo muito além do mero entretenimento e que delineou um pensamento onde o ato de jogar está presente nos conflitos humanos, nas relações sociais, na política, na poesia e até mesmo na natureza.

Em sua obra *Homo Ludens*¹ (2001), Huizinga explora o conceito de jogo e expõe uma teoria sobre o entretenimento de maneira densa e completa. O autor apresenta uma noção que é extremamente útil para nosso estudo: a ideia de “círculo mágico” que vamos observar detalhadamente mais adiante.

Huizinga nos diz que o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um simples reflexo psicológico, e que ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo, existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (2001, p.3 e 4)

1. A data de referência entre parênteses se refere ao ano de publicação mais recente da obra no Brasil. A obra original data de 1938. Veja as referências bibliográficas no final do livro para mais detalhes.

Na visão do autor em questão, “jogo” é uma palavra com muitos significados em todas as culturas do mundo, abrangendo desde um sentido lúdico até um sentido de trabalho, passando por um sentido erótico e até mesmo um sentido de luta ou conflito. (2001, p.33)

Talvez seja possível dizer que estamos tratando, de uma maneira geral, sobre entretenimento. A busca pela compreensão de como o entretenimento nos afeta enquanto seres humanos nos remete novamente aos estudos realizados por Huizinga (2001, p. 65), onde o autor apresenta a noção do “círculo mágico”, que citei anteriormente, e constata que, quando se participa de algum tipo de atividade de entretenimento, entra-se nesse círculo deixando-se para trás os problemas, preocupações e aflições do cotidiano, mergulhando-se em um universo de diversão.

O caráter especial e excepcional de um jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que frequentemente se envolve. (...) Dentro do círculo mágico, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes. (HUIZINGA, 2001, p. 15-16).

Apesar de ser um espaço diferente do cotidiano, as experiências realizadas dentro do círculo mágico representam algo para aqueles que participaram delas – envolve experiências

e significados que permanecem com o indivíduo, que por sua vez as carrega de volta para o cotidiano, que nada mais é do que um outro espaço da sua vida.

O entendimento da ideia do círculo mágico nos dá uma visão de como o jogo, entretenimento ou interface lúdica pode ser usado como uma campanha publicitária, um treinamento empresarial, uma ferramenta de educação ou pura e simples diversão no contexto mais pleno do termo.

Eu proponho na página seguinte uma materialização visual da noção de Huizinga sobre o “círculo mágico”. Trata-se de uma representação gráfica que, particularmente, me ajuda a visualizar com mais clareza as ideias que estamos discutindo até este momento.

Acima de tudo, é uma possível representação particular de como enxergo essa ideia de ambiente propício ao lúdico em nosso cotidiano.

A imagem procura esboçar a relação do universo lúdico com a vida cotidiana. Quando o indivíduo entra no círculo mágico e experimenta o que há lá dentro em termos de diversão, sonhos, narrativa, catarse, etc. carrega de volta consigo uma carga de experiências e significados.

Inicialmente percebemos que o círculo mágico, mais do que um lugar de entretenimento, pode ser também um lugar de aprendizado.

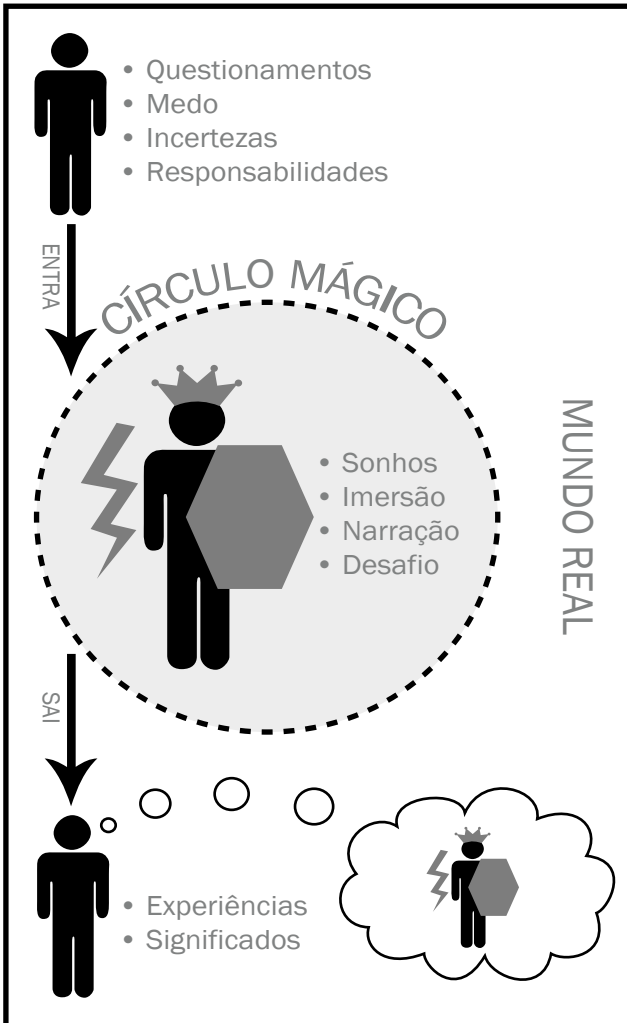


Figura 1 – Representação gráfica do círculo mágico.

Fonte – Elaboração do autor a partir dos conceitos de Huizinga.

Deixando as observações de Huizinga na década de 1930 e avançando um pouco no tempo, até década de 1960, encontramos outro trabalho extremamente relevante para a área de estudos lúdicos. Trata-se da obra *Les Jeux et les Hommes*² (1967) do sociólogo francês Roger Caillois. Caillois define jogo como uma atividade não obrigatória (que perde atração quando é imposta), com espaços delimitados (um tabuleiro ou um campo de futebol, por exemplo), com incerteza de resultado, gerida por regras e com poder de gerar ilusão ou sensação de uma segunda realidade (p. 11 e 12).

A leitura atenciosa desse trecho nos mostra algumas influências da ideia de “círculo mágico”, agora apresentada como uma segunda realidade, ou uma realidade sobreposta à nossa.

Se fizermos um exercício de reflexão, com certeza nos recordaremos de alguma situação na qual um jogo nos inseriu (mesmo que por curto espaço de tempo) em outra realidade. Quando proponho essa reflexão, estou me referindo a qualquer tipo de jogo: um *board game* pode proporcionar tanta imersão quanto o mais sofisticado *first person shooter* de *videogame*, assim como há a possibilidade de um livro ser mais imersivo que um filme.

2.“Os jogos e os homens”, em tradução livre.

Nessa seara, tudo é, logicamente, uma questão básica de público-alvo. Talvez o jogador de xadrez que há décadas pratica a atividade se envolva com a realidade proposta pelas peças estáticas tanto quanto um garoto de onze anos se envolve com seu guerreiro dentro do complexo mundo *online* de *World of Warcraft* da produtora *Blizzard*. Parece ser plausível afirmar que o poder imersivo dos jogos independe de plataforma, estilo ou mecânica.

E assim como acho importante olhar para o passado e buscar ajuda nas palavras de Huizinga e Caillois, também creio ser essencial voltarmos nosso olhar para tempos mais atuais e trazer, como repertório e referência, alguns autores do campo de estudos de *game* e *game design*.

Desta forma, gostaria de apresentar outras visões sobre a ideia de “jogo”. E a primeira delas vem do livro *Fundamentals of Game Design* (2007) de Ernest Adams e Andrew Rollings. Os autores definem um jogo como um tipo de atividade real onde os participantes (jogadores) tentam alcançar um objetivo não trivial agindo de acordo com as regras estabelecidas (p. 5).

Perceba que as regras são muito importantes para definir o aspecto de jogo, pois elas sempre são mencionadas sob diferentes óticas. Sem regras, temos uma experiência solta e sem fronteiras definidas – daí a importância de se estabelecerem estes parâmetros. Arquitetar de maneira clara as

regras e a sujeição destas a um acordo geral entre os jogadores envolvidos na experiência é um ponto de grande importância no contexto estudado. A ideia de regras já vem dos estudos de Huizinga e Caillois, e cada vez mais se apresenta como uma das essências do conceito de jogo e de jogar.

Outra definição da ideia de jogo que me agrada está no livro *Rules of Play* (2004) escrito por Katie Salem e Eric Zimmerman. Em 2011, tive a feliz oportunidade de conhecer e conversar pessoalmente com o Sr. Zimmerman durante o congresso *DIGRA 2011 – Think Design Play*, ocorrido na Holanda. Na situação, eu estava apresentando um *game* que desenvolvi para uma campanha política brasileira (falarei dele mais adiante) em uma discussão sobre *serious games* (jogos usados para educação, treinamento, política, etc.). No final do dia, encontrei o autor e discuti rapidamente a questão da definição do conceito de jogo que é apresentada em seu livro.

Sobre esse assunto, a definição de Zimmermam (e Salem) é uma das que eu mais aprecio. Os autores definem que um jogo é um sistema no qual jogadores estão engajados em um conflito artificial definido por regras que gera um resultado quantificável (p. 80).

Para chegar até essa definição, os autores se referenciam das opiniões de muitos pesquisadores, e tudo isso faz a leitura de *Rules of Play* valer muito a pena. Se o leitor me permite um

conselho, eu recomendaria fortemente que ele leia o livro. Sem dúvida alguma é uma das obras atuais mais relevantes para o desenvolvimento do pensamento de *game design*.

Por último, gostaria de expor a opinião de um dos pesquisadores da área de *games* que mais admiro e cujo trabalho eu tanto respeito. Trata-se de Espen Aarseth, autor do livro *Cybertext* (1997), e que atualmente é o principal pesquisador do *Center for Computer Games Research* da *University of Copenhagen*.

Também tive o prazer de conhecer pessoalmente o Sr. Aarseth no congresso holandês que mencionei anteriormente. Tenho trocado e-mails com ele com certa periodicidade para escrever alguns *posts* do meu novo blog, o *Gaming Conceptz*³, e algumas ideias dele têm sido extremamente inspiradoras para a concepção desse livro.

Perguntei por e-mail ao Sr. Aarseth, em uma entrevista que fiz para o meu blog, qual era a definição dele para “jogo”, e ele me respondeu que “jogos são facilitadores (ferramentas) que estruturam comportamento, principalmente para fins de entretenimento”.

Com essa última referência ao Sr. Aarseth, sinto-me à vontade para dar minha contribuição pessoal para o capítulo.

3. Acesse pelo endereço <http://gamingconceptz.blogspot.com>.

Os autores citados são os que me forneceram uma base para que eu pudesse também criar a minha definição para a ideia de jogo; há muitas outras definições e opiniões, e é por isso que recomendo a constante leitura de livros clássicos e novidades que estão surgindo na área.

Tenho uma visão despretençiosa a respeito disso e minha intenção não é formalizar nenhuma teoria intocável para o campo de estudos de jogos. O que apresento aqui é uma mera contribuição para a área.

Gosto de deixar claro que não creio na existência de uma definição única para o termo, e que analisar opiniões diferentes e conflitantes sempre é um ótimo exercício para aprofundarmos os estudos nessa área.

Se o leitor prestar atenção, verá que os autores que cito possuem pontos bem distintos para apresentar certos conceitos.

Eu defino a ideia de jogo como um possível componente do universo lúdico. Na minha visão, o universo lúdico potencialmente congrega diferentes tipos de propriedades.

Dentro dele encontramos o ato de brincar, o entretenimento despretençioso do cotidiano e os *games*. Nesse contexto, os *games* se diferenciam pela propriedade de possuírem regras que devem ser aceitas entre jogadores ou

entre um sistema e jogadore(s) (vemos isso mais claramente nos jogos eletrônicos). Procuo representar esta ideia na figura a seguir:



Figura 2 – Possíveis elementos que o universo lúdico congrega.
Fonte – Elaboração do autor.

É importante ressaltar que todas essas definições sobre “o que é jogo” são amplamente estudadas porque jogo é um elemento da cultura. O jogo está cada vez mais presente no cotidiano.

Diante de uma cultura onde o *game* e as interfaces lúdicas tornam-se tão presentes, surgiu, recentemente, a ideia de “*gamification*”. Esta *buzzword* ganhou certa notoriedade na mídia nos últimos tempos quando foi apropriada como estratégia de comunicação e marketing do mundo contemporâneo.

Eu gosto de definir *gamification* como mecânicas de jogos aplicadas em elementos que não são jogos, mas a opinião de Zichermann⁴ (2010) é um pouco mais completa nesse sentido. O autor diz que

Gamification é fundamentalmente reescrever as regras de jogos para *design* de produtos e marketing. Da rede social de geo localização *FourSquare* até o *social game Farmville*, e da Nike até a Marinha americana, elementos de *games* como pontos, troféus, níveis, recompensas e rankings estão sendo usados em número cada vez maior.

4.Recomendo fortemente assistir ao vídeo *Fun is the Future: Mastering Gamification* do autor citado neste tópico. Acesse no YouTube pelo endereço <http://youtu.be/6O1gNVeaE4g>.

Porém, o uso do termo já caiu em algumas conotações errôneas. Muitas empresas, simplesmente porque promovem um *ranking* de vendas entre seus funcionários, estão dizendo que “gamificaram” seus processos. Baseado na opinião que expressei anteriormente sobre como defino jogos, creio que um termo mais adequado para tratar do assunto no ambiente contemporâneo seja uma ideia de “ludificação”, que teoricamente abarca os *games* dentro de seu escopo.

Parece que faz mais sentido usar “ludificação” pelo fato que nem sempre se está usando um jogo e sim elementos pontuais dos jogos e/ou elementos do universo lúdico. Não discordo da opinião de Zichermann, apesar de propor outro caminho. Creio que é apenas uma questão de abordagem e pontos de vista distintos.

Retomarei a ideia que apresento de “ludificação” mais adiante, quando apresentar alguns estudos de projetos envolvendo *games* de que participei durante minha vida profissional.

Termino a primeira fase com esses raciocínios que serão muito úteis para começarmos a abordar definições, conceitos e ferramentas para *game design*. Com estas breves ideias, espero ter fornecido ao leitor um panorama claro do primeiro assunto tratado.