Enquadramento teórico

JOGO DIGITAL

* Jogo e brincadeira – semelhanças e diferenças

Antes de aprofundar os conceitos singulares ligados a esta dissertação, é notável apresentar o tópico geral de jogo digital, tendo em conta que, na prática, este documento servirá para apresentar o design e desenvolvimento de um. No entanto, será primeiramente mostrado ao leitor o que é um jogo, e o que separa e interliga esta conceção para com a simples ideia de brincar.

Os termos jogo (*game*) e brincadeira (*play*) são frequentemente usados sem distinção – há inclusive quem não os distinga em outras línguas europeias, como é o caso do francês, em que a tradução corresponde a *jeux*, e ainda o alemão, em que *spiel* é utilizado. Contudo, Roger Caillois, no seu livro *Man, Play and Games*, refuta a definição de *play* anteriormente proposta por Huizinga na sua obra *Homo Ludens*, argumentando que o segundo omitiu propositadamente a definição e classificação dos jogos, erradamente incluindo-os no conceito de brincadeira:

* + Para Johan Huizinga, historiador e linguista holandês, *play* é uma atividade livre e sem qualquer tipo de proveito ou benefício que, apesar de ser não-séria, é imersiva de tal forma que absorve o jogador de forma intensa e total. Para além disso, encontra-se delimitada no tempo e espaço e regulada por regras fixas, facilitando e promovendo a formação de grupos sociais.
  + Roger Caillois, sociólogo e ensaísta francês, defende que tanto o jogo como a brincadeira são atividades delimitadas no espaço e tempo, desempenhadas de forma voluntária com o intuito de atingir uma felicidade e bem-estar através de entretenimento que a vida real não pode oferecer, além de poderem ser abandonadas a qualquer momento. Apesar disso, desmembra a descrição elaborada no parágrafo anterior em dois tópicos diferentes, *play* e *game*, enunciando desta forma as suas dissimilitudes:
    - *Play* tem como origem etimológica grega *paidea*, palavra que significa “divertimento de crianças; entretenimento”; é uma ocupação livre, separada do mundo real, não-séria (que não é produtiva e que tem como finalidade unívoca o puro entretenimento) e definida por cenários de faz de conta;
    - *Game* vai mais além – sendo originária do latim *ludus*, originalmente definia uma instituição (escola) onde as crianças dos sete aos onze anos eram ensinadas a escrever, ler, contar, etc. Note, pela indicação anteriormente dada, que se pode deduzir que se está a insinuar tratar-se de algo deveras mais organizado e com maior propósito, delimitado e regulamentado por um conjunto de regras (tal como as escolas nos tempos atuais). Mais tarde, o termo adquiriu o significado de “jogo”; é uma atividade mais calculista e estruturada, delimitada por regras;
    - Uma analogia para uma maior compreensão por parte do leitor seria imaginar a brincadeira como o “o que ocorre fora de algo estruturado e regulamentado, como as brincadeiras que são desempenhadas nos intervalos recreativos” e o jogo como “o que ocorre dentro da sala de aula, que é legislada através de um conjunto de regras”. No entanto, a brincadeira e o jogo podem ocorrer em diversos contextos, por isso pede-se ao leitor que não se limite a esta alegoria, apenas com o intuito de uma melhor interpretação dos conceitos apresentados;
    - Para enumerar exemplos de *play*, pode-se considerar brincadeiras com bonecas ou fazer troça de alguém, enquanto para *game* existe mais concretamente os jogos, analógicos ou digitais.
* Características de um jogo

Vários teoristas têm debatido e tentado elaborar com detalhe a definição (o que é) e a declaração (como é formado, quais os atributos) de um jogo. Nesta secção serão abordados alguns dos seus parâmetros presentes, de acordo com alguns autores de renome na área dos Jogos Digitais, tais como Roger Caillois, Chris Crawford e Salen e Zimmerman.

* + Roger Caillois

Um autor já referido anteriormente neste documento, para além de ter definido um *jogo* como uma ocupação de livre vontade, i.e., espontânea, delimitada, imprevisível (dependente do(s) jogador(es)), regulamentada e ficcional, ou seja, que se encontra fora do mundo real, ele adicionou quatro novas categorias caracterizadoras de um jogo – *agôn, alea, mimicry* e *ilinx*, que correspondem, respetivamente, a competição, sorte, simulação e êxtase:

* + - *Agôn* (competição) – um jogo pode ser competitivo de tal forma que cada um dos jogadores que se confrontam entre si sejam dependentes de um conjunto fixo de regras que os coloquem em pé de igualdade, implicando disciplina e perseverança e desejo de vencer o jogo para que seja encontrado o vencedor, que é superior aos demais devido às suas habilidades;
    - *Alea* (sorte) – um jogo pode envolver a sorte, sendo completamente dependente do destino e ao qual o jogador é apenas um “expectador”, alguém passivo. Nesta categoria estão incluídos, nomeadamente, os jogos de azar (como o jogo da roleta ou de “rodar os dados”, de onde vem a origem de *alea*), jogos esses que se baseiam numa decisão independente do jogador e num resultado sob o qual ele não tem qualquer tipo de controlo; contrariamente ao *âgon*, as habilidades nada importam;
    - *Mimicry* (simulação) – o jogo ocorre num universo ou mundo distinto do mundo real, aceite e credível, no qual o jogador pode desempenhar dadas ações tendo em conta as suas *skills (âgon)* ou depender de fatores externos *(alea)*. Não só o mundo pode ser ficcional como o próprio jogador – ao imitar uma personagem, tornando-se nela e comportando-se como ela;
    - *Ilinx* (êxtase) – jogos podem envolver atividades que pretendem desestabilizar o indivíduo e a sua perceção momentaneamente, atingindo sensações de prazer através de pânico e adrenalina.
  + Chris Crawford

De acordo com o *vídeo game designer* americano Chris Crawford, autor da obra *The Art of Computer Game Design*, um jogo digital deve conter as seguintes quatro características - representação, interação, conflito e segurança:

* + - Representação – um jogo é formal e fechado que, de forma subjetiva, representa parte da realidade; é formal porque contém um conjunto de regras explícitas; é fechado porque é completo tal que, através das suas regras bem delimitadas, dão resposta a todo e qualquer desempenho e interação do jogador no jogo – tudo o que pode ser encontrado no jogo é coberto pelas regras; a subjetividade está relacionada com a perceção individual de cada jogador que cria, através da fantasia humana, algo subjetivamente real, uma representação simplificada da realidade conotada de emoções subjetivas;
    - Interação – um jogo permite demonstrar “como” a (sua) realidade vai mudando – está intrinsecamente ligado à ideia de que um jogo tem várias ramificações e que o jogador vai explorando cada uma delas à medida que repete o jogo várias vezes, realizando escolhas em cada *play* diferentes e sendo-lhe apresentado desafios distintos; é diferente de uma narrativa, que a priori não tem qualquer tipo de interação – é imutável, pelo que terá sempre a mesma sequência de causa-efeito sempre que é relida;
    - Conflito – outro elemento que aparece em todos os jogos, o conflito é resultado da interação com um jogo, dada a existência de um ou mais objetivos que pretendem ser alcançados pelo jogador e obstáculos que o impedem de atingir tal feito;
    - Segurança – apesar da existência de conflitos e o risco de dano, um jogo é uma forma segura de experienciar a realidade; ou seja, permite as experiências psicológicas de conflito por parte do jogador, excluindo desta forma as experiências físicas; as situações no jogo, que modelam o que aconteceria na realidade, não são tão graves e não oferecem qualquer tipo de prejuízo ao jogador – este pode morrer, por exemplo, infinitas vezes num dado jogo, ou gastar todo o seu dinheiro noutro, que a sua vida e o seu património monetário estarão preservados na vida real.
  + Katie Salen e Eric Zimmerman

Autores da obra *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Katie Salen e Eric Zimmerman, ambos *game designers* americanos, eles percorreram a definição de jogo de vários autores, fazendo uma comparação entre as mesmas através da seguinte tabela representada na Figura 1.

Table

Description automatically generated

Página 79

Como se pode observar pela figura acima, a maioria dos autores determina que um jogo é, sobretudo, uma atividade, processo ou evento voluntário que é delimitado por regras que o limitam a si e aos próprios jogadores, que se encontra orientado a um objetivo (a vitória) fora do mundo real e que, para isso, é guiado por tomadas de decisão.

Os próprios, após esta recolha de dados, análise e comparação, também elaboraram a sua definição de um jogo - que este é um sistema no qual os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que resulta num resultado quantificável:

* Sistema – é um conjunto de componentes que interagem e se dependem entre si, de forma a criar um mundo complexo (página 50);
* Jogador – aquele ou aqueles que interagem com o jogo;
* Conflito artificial – todos os jogos envolvem uma “luta de poderes”, como é o caso da cooperação e competição, pelo que a existência de conflito é algo universal; o mesmo ocorre num espaço separado do mundo real, pelo que são artificiais;
* Regras – fornecem a estrutura da qual o jogo surge, delimitando o que o jogador pode ou não fazer;
* Resultado quantificável – no fim do jogo, o jogador ganha ou perde, ou recebe uma pontuação numérica, o que o distingue de atividades lúdicas menos formais.
* Jogo digital

Salen e Zimmerman, autores previamente apresentados, e após terem analisado diferentes interpretações do que é um jogo, estenderam essa definição para o que é um jogo digital, tendo em conta que a maioria dos autores escreveram sobre o assunto antes da existência de jogos de computador:

* Não deixam de ser jogos – pelo que as características enunciadas anteriormente não deixam de estar presentes nos jogos digitais;
* Interatividade imediata, mas limitada – os jogos digitais permitem a recolha de feedback interativo imediato, oferecendo jogabilidade em tempo real que muda e reage dinamicamente à tomada de decisões do jogador; no entanto, é de se notar que esta interatividade digital não é ilimitada, pois está dependente dos dispositivos de entrada utilizados que têm de “imitar” dadas ações no jogo digital, como o rato, o teclado ou um comando;
* Manipulação de informação – os jogos digitais estão repletos de dados armazenados que são manipulados constantemente, como texto, imagens, vídeos, áudio, conteúdo 3D e animações; estes são revelados ou escondidos em diferentes momentos oportunos ao longo do jogo, permitindo uma interação inovadora comparativamente a um jogo não-digital; por exemplo, num jogo não-digital, como um jogo de tabuleiro, o jogador necessita de saber todas as regras em antemão, o que não necessita de ser o caso num jogo digital, uma vez que, quando necessárias, as mecânicas podem ser apresentadas à medida que o jogador joga sob forma de pequenos tutoriais;
* Sistemas automáticos complexos -

PERSONAGENS

* + Atratividade

No passado, estudos comprovaram que a existência de características físicas atraentes num dado indivíduo leva a crer que essas mesmas pessoas têm diversas qualidades associadas – algo ao qual se dá o nome de *halo effect*. Assim, personagens saudáveis com rosto e corpo simétricos e uma postura corporal correta, para além de um queixo mais forte e másculo são consideradas mais atraentes: e, por isso, são vistas como mais inteligentes, dominantes, fortes e socialmente superiores que as demais outras personagens (mesmo que não seja o caso).

Pensa-se que a ocorrência deste fenómeno tenha surgido através de um processo evolutivo – no passado, o ser humano primitivo, ultrassocial por natureza, procurava viver com indivíduos com particulares mais atrativas, indicador de uma boa saúde, garantindo assim uma melhor segurança e maior probabilidade de sobrevivência.

* + *Babyfaces*

O recurso a uma “carinha de bebé” – isto é, atribuir qualidades físicas de um bebé num rosto adulto, como olhos, sobrancelha e testa maiores e um queixo e nariz mais pequenos – leva a imaginar que o mesmo seja mais simpático, amável e “fofo” em geral. No entanto, uma personagem com características de bebé tende a ser interpretada como mais dependente e submissa e menos responsável.

Note-se, caro leitor, dos dois tópicos apresentados anteriormente. É possível deduzir que a atratividade e a “carinha de bebé” são atributos aproximadamente antónimos – o primeiro responsável por criar, *a priori*, personagens mais dominantes, enquanto o segundo visa as mais dependentes (de alguém que seja dominante).

* + Estereótipos

Um estereótipo é um conceito que designa um esquema ou protótipo na memória de um sujeito de tal forma que associa um padrão de pistas com um conjunto de particularidades e qualidades típicas. Estas pistas podem incluir o vestuário, musculatura, postura, higiene, idade, género, raça, entre muitas outras.

Os estereótipos permitem a um jogador analisar e tirar conclusões rapidamente, evitando ter de avaliar a personagem na sua totalidade, ou seja, desde raiz, o que é deveras um processo mais demoroso e que implica mais do que um encontro entre jogador e a dada personagem, pelo que este processo poupa tempo e esforço por parte do primeiro.

Uma das estratégias mais adotadas pelos *game designers* é a de recorrer a estereótipos para caracterizar os traços mais importantes das personagens, de forma a serem reconhecíveis mais facilmente e, desta forma, permitir ao jogador mais rapidamente avaliar as intenções de um personagem e as ações prováveis que poderá vir a desempenhar no jogo. Contudo, para personagens com maior *screen time*, é relevante atentar ao uso de particularidades que possam quebrar o estereótipo presente na dada personagem – obtendo assim uma maior rapidez de ligação entre jogador e personagem através do recurso do estereótipo e uma maior profundidade e originalidade do personagem ao quebrar esse mesmo estereótipo com uma particularidade que é incomum ou inexistente quando esse padrão é aplicado.

* + *The big five*

A personalidade é um dos fatores mais importantes na caracterização de uma personagem, uma vez que revela de que forma é que, normalmente, a mesma irá reagir no seu quotidiano e diante de outras personagens, garantindo-lhe uma maior profundidade.

Para ajudar na definição de uma personalidade, foram comparados padrões de comportamento até chegar-se à lista de fatores designada por *the big five* (“os 5 grandes”, em português) - abertura, consciência, extroversão, amabilidade e neuroticismo:

* + - Abertura – característica ligada à recetividade do personagem a novas experiências e este ter uma “mente aberta”;
    - Consciência – como o próprio conceito faz transparecer, indica se a personagem é mais minuciosa e consciente das suas ações, planeamento e seguindo os seus planos elaborados previamente, ou se é mais direta e impulsiva;
    - Extroversão – combinação de dominância e amabilidade; Dominância é um domínio associado a personagens que creem ser superiores, ou que deveriam de ser superiores, aos restantes demais; está associada a uma postura corporal mais altiva e rígida; para perceber o significado de amabilidade, solicita-se ao leitor que verifique o ponto imediatamente a seguir;
    - Amabilidade – quando uma personagem é amigável e mais recetiva a nível social; está associada a uma postura corporal mais descontraída;
    - Neuroticismo – particularidade relacionada com personagens mais instáveis a nível emocional, que se sentem assoberbados e preocupados mais precipitadamente.

O recurso de diferentes graus de cada um destes fatores em cima descritos, exagerando alguns traços e deixando outros de lado, pode ajudar a tornar os personagens mais envolventes e amplamente atraentes, tendo em conta que estes fatores demonstraram ser amplamente legíveis e relevantes no passado aquando da caracterização da personalidade de personagens (e do ser humano).

* + Silhueta

As formas usadas para projetar e desenhar personagens devem ser tidas em conta, uma vez que permitem criar uma silhueta mais clara e forte, promovendo a sua unicidade diante de outras personagens e transparecendo desta forma a personalidade da personagem, permitindo assim a rápida identificação de personagens do Bem e do Mal:

* + - Círculos – normalmente são usados pelos *designers* e animadores para tornar a personagem mais amigável;
    - Quadrados – quando de tamanho considerado, são utilizados para dar uma nuance mais forte e gigantesca à personagem; todavia, se as formas forem pequenas, podem conduzir à interpretação de que a dada personagem tenha um perfil mais estúpido e burro;
    - Triângulos – geralmente, são usados com um vértice a apontar para baixo, dando ao corpo da personagem uma perspetiva heroica e poderosa; no entanto, se essa forma for utilizada apenas para a cabeça da personagem, esta adquire um tom maquiavélico.
  + Arquétipos

Arquétipos são, resumidamente, um meio de categorizar personagens, isto é, categorias universais de personagens que aparecem repetidamente em histórias. Há quem considere os conceitos de arquétipo e estereótipo como sinónimos, enquanto outros os distinguem como o primeiro sendo o padrão mais geral e universal, que promove uma maior familiaridade para com o jogador, enquanto o outro é considerado uma “versão concreta e simplificada” do arquétipo, notoriamente com uma conotação mais negativa.

É imprescindível notar ao leitor deste documento de que não existe nenhuma lista definitiva de arquétipos aos quais se pode recorrer. Contudo, pode-se identificar os mais comuns com grande facilidade, sendo os seguintes sugeridos por Jung, Campbell e Scott Rogers:

* + - O heroi – é o personagem que parte numa missão ou aventura, que faz “coisas típicas de um heroi”, como salvar uma princesa ou o mundo; é aquele que é extremamente bom ou especial em alguma coisa, quer seja, por exemplo, no manuseamento de armas (como é o caso da Lara Croft), como ser dos melhores a montar num *Loftwing* (pássaro de grandes dimensões) raro, como a situação do Link; pode haver variações do heroi, sendo as mais conhecidas o heroi ideal (típico da literatura e aquele anteriormente descrito neste parágrafo) e o anti-heroi, que consiste num heroi com falhas, mais recorrente na ficção realista; é o arquétipo tipicamente utilizado para os *player characters*;
    - O velho sábio – é a personagem que treina ou guia o heroi, permitindo o aprofundamento da narrativa em fases iniciais do jogo e recorrentemente aparecendo em tutoriais de *gameplay*; um exemplo deste arquétipo é o Gaepora em *The Legend of Zelda: Skyward Sword*; também pode ser chamada de mentor;

A picture containing person, person, sport, trick

Description automatically generated

Fig. 1 – *Link*, protagonista e heroi do *video game The Legend Of Zelda: Skyward Sword* (2011); Fonte: https://www.zelda.com/skyward-sword-hd/pt/

Fig. 2 – *Gaepora* do *video game The Legend Of Zelda: Skyward Sword* (2011); Fonte: https://www.ign.com/wikis/the-legend-of-zelda-skyward-sword/Gaepora

* + - O arauto – como que um porta-voz, é o personagem que se encarrega de informar o heroi do que se passa, obrigando sua à tomada de decisão e proporcionando ao início da aventura; pode ser retratado pela personagem *Fi* do jogo já referido anteriormente;
    - A donzela – a personagem que ordinariamente está em perigo e espera que o heroi a venha salvar; características que lhe são prevalentes cingem-se à sua inocência e submissão; é, resumidamente, a *Zelda* em *The Legend of Zelda: Skyward Sword*;

A picture containing invertebrate, arthropod, shrimp, hydrozoan

Description automatically generatedA picture containing dancer, colorful

Description automatically generated

Fig. 3 – *Fi* do *video game The Legend Of Zelda: Skyward Sword* (2011); Fonte: https://zelda-archive.fandom.com/wiki/Fi

Fig. 4 – *Zelda* do *video game The Legend Of Zelda: Skyward Sword* (2011); Fonte: https://zelda-archive.fandom.com/wiki/Princess\_Zelda#The\_Legend\_of\_Zelda:\_Skyward\_Sword

* + - O vigarista – personagem enganador que frequentemente quebra as regras e pretende causar o caos para os outros personagens, podendo ou não dificultar em alguma parte a jornada do heroi; note-se, no entanto, que o vigarista não é necessariamente o antagonista da história – este pode, inclusive, ser aliado do heroi;
    - O tolo – conhecido por ser uma personagem otimista, sortuda e inocente, parecendo muitas vezes confuso com o que se está a passar no momento; geralmente não toma precauções como o heroi, acabando por causar o caus de forma involuntária; é aquele tipo de personagem que se baseia muito num diálogo humorístico e tem um comportamento engraçado recorrentemente;
    - A mãe – figura feminina carinhosa, protetora e acolhedora;
    - O pai – figura masculina autoritária, poderosa e severa;
    - O diabo – tipo de vilão que seduz o heroi com poder, conhecimento ou riqueza, ao qual o heroi deverá não cair na tentação para ter sucesso; se esta personagem é salva em algum momento da narrativa, esta obtém o nome de “diabo redimido”;
    - O “durão” – tipo de personagem que, fisicamente, costuma ter proporções gigantescas de musculatura e uma postura corporal dominante; gosta de fazer coisas perigosas com estilo; é um pouco narcisista e egocêntrico, gostando de falar muito sobre si; normalmente, não é uma pessoa muito calorosa e simpática; tem por vezes aparência de vilão – ele parece-se com o vilão mas age como um heroi.

Note-se, caro leitor, que os arquétipos demonstrados acima podem ser misturados ou sobrepostos entre si, tornando a personagem mais rica.

Phillips e Huntley, em 2004, sugeriram outra tipologia para a definição de arquétipos de personagens narrativos, sendo estes divididos em duas grandes categorias – *driver characters* (personagens com o papel de guiar a trama) e *passenger characters* (os que acompanham os personagens anteriores, não sendo responsáveis por conduzir a história mas sim de adicionar um maior contexto e profundidade à mesma). Tanto os *driver characters* como os *passenger characters* ocorrem fragmentados em quatro subcategorias cada um, descritas a seguir:

**DRIVER CHARACTERS**

* + Protagonista – é o personagem principal responsável por dirigir a história; os protagonistas costumam basear-se no arquétipo de heroi, mas isso não impede que não seja o caso ou que haja sobreposição de vários arquétipos no protagonista;
  + Antagonista – o principal rival do protagonista, fornecendo-lhe os seus principais obstáculos na trama; um dos arquétipos mais comuns utilizados para expressar esta força opositória é a figura diabólica;
  + Guardião – é a personagem que orienta e protege o protagonista, que resulta num cruzamento entre o velho sábio e o arauto;
  + Contagonista – é aquele que engana o protagonista e lhe coloca obstáculos e desafios pelo caminho, não estando necessariamente contra o mesmo; acaba por representar a figura oposta ao guardião apresentado no ponto anterior; pode ser representado recorrendo ao arquétipo de vigarista.

**PASSENGER CHARACTERS**

* + *Sidekick* – o personagem que está sempre “ao lado” do protagonista, sendo-lhe um grande apoio e aliado leal na sua aventura, sendo usado recorrentemente como apoio ao jogador durante o *gameplay*; normalmente são evidenciadas as suas fraquezas e diferenças perante o protagonista, para engrandecer e este ganhar um maior destaque; pode basear-se, nomeadamente, no arquétipo do tolo;
  + Cético – também é um acompanhante do protagonista, junto com o *sidekick*, mas contrariamente ao referido no ponto anterior, que é mais otimista e esperançoso quanto ao futuro do protagonista, o cético acaba por mostrar-se o oposto, sendo sobretudo pessimista e destacando sempre o lado negativo das coisas, pensando sempre no fracasso; por vezes, é comum aparecer em dupla com o *sidekick*;
  + Razão – este arquétipo define personagens que são equilibradas e racionais – como o próprio conceito indica, “movidas pela razão”; costumam ser organizadas e baseiam-se muito no pensamento lógico, em contrapartida ao arquétipo da emoção;
  + Emoção – arquétipo contrário ao da razão, designa personagens “movidas pelo coração”, mais instáveis a nível emocional, podendo escalar do amável para o raivoso; apesar disso, são mais propensas a sentir empatia pelos outros.