Enquadramento teórico

* 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 digital

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 digital. 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.