

Aula 4

História, Conceito e Características dos Jogos

Prof.ª Ingrid Gayer

1

Um pouco da história dos jogos analógicos

2

Jogos analógicos: resgate histórico

- Todos aqueles que não são produzidos para fins digitais. Os jogos de tabuleiro e de cartas, por exemplo
- Podem ser jogados por qualquer pessoa, de qualquer idade e independentemente da condição econômica do indivíduo

3

- Fazem parte da história da humanidade: *Jogo Senet*, também conhecido como "Jogo de Passagem"
- Jogo de tabuleiro mais antigo: Museu do Cinquentenário, em Bruxelas. Foi descoberto pela Fundação de Investigação no Egito

4

- Os jogos de tabuleiro foram muito populares na Antiguidade e eram construídos com qualquer material encontrado
- Muitos dos jogos de tabuleiro que conhecemos hoje já existiam há muito tempo: *Ludo*, *Sobe e desce*, *Jogo do Ganso*, por exemplo

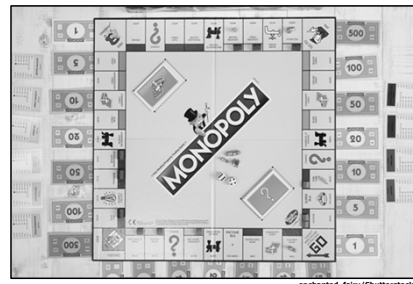
5

- Com o passar dos anos, outros jogos foram surgindo nos diferentes lugares do mundo, ganhando novas características e ficando mais complexos
- Durante o século XX, nos Estados Unidos, foram criados os jogos de estratégia

6

- Atualmente, mesmo com a popularização dos jogos digitais, os jogos analógicos ainda são bastante comuns
- Os jogos de tabuleiro mais procurados no Brasil são: *Os colonizadores de Catan*, *Zombicide*, *Puerto Rico*, *A guerra dos Tronos*, *Banco Imobiliário*, *War*, *Detetive*, *Jogo da Vida*, *Imagem e Ação*, *Perfil e Cara a Cara* (Santos, 2019)

7



8

Jogos analógicos versus jogos digitais

- A grande diferença entre os jogos analógicos e os jogos digitais "[...] está na interação direta e pessoal com o outro jogador e o que sustenta a prática do jogo não é uma plataforma digital, mas sim as regras, os objetos e as pessoas." (Vanzella, 2009, p. 22)

9

Elementos dos jogos de tabuleiro

10

Os jogos analógicos

- Têm características e mecânicas próprias
- Lopes (2014) afirma que "a ação em jogos analógicos é circunscrita, decorrendo num suporte físico específico, nesse caso um tabuleiro, sendo este variável ao nível da forma e dos grafismos"

11

- Voogt (1998) define o jogo de tabuleiro como um sistema complexo que envolve jogador e equipamento, sustentado por um conjunto de regras

12

As regras

- **Estão sempre presentes em um jogo, do começo ao fim, podendo ser simples ou complexas e são elas que definem o vencedor**

13

As mecânicas

- **Garantem a organização do jogo de tabuleiro e que ele funcione de maneira correta: casas específicas, cartas, peões, dados**

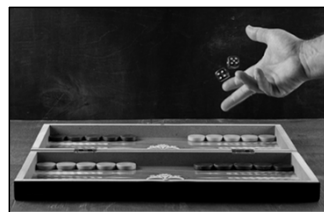
14

Jogos de tabuleiro posicionais

- **Têm como principal característica a movimentação de peças. O jogo acontece por meio de marcações, como quadrados ou pontos, que são essenciais para definir como as peças se movimentam e se posicionam no tabuleiro**

15

- **O gamão é um jogo tradicional e faz parte dos "jogos posicionais"**



16

Jogos de tabuleiro temáticos

- **São jogos comerciais, patenteados e sujeitos a um processo legal, que garante ao detentor da patente o direito de fabricar e comercializar o jogo**

17

- **Têm o objetivo de oferecer aos participantes a possibilidade de viverem situações do cotidiano ou ilusórias da vida real. São protagonistas da história ali construída, sendo investidor, empresário, detetive ou qualquer personagem do jogo**

18

Jogos de tabuleiro contemporâneos

19

Influência das TIC

- ▀ Os jogos de tabuleiro foram se adaptando a essa nova realidade, buscando aperfeiçoar suas mecânicas e oferecendo novos recursos para os jogadores

20

Board games

- ▀ Foram ganhando temáticas e histórias mais trabalhadas, tornando-se jogos de tabuleiro atrativos e modernos
- ▀ Surgiram no final dos anos 80 e início dos anos 90

21

- ▀ "Usam mecânicas e temáticas diferentes das que estávamos acostumados até então, trazendo uma renovação ao nicho e abrindo uma 'nova era' dos *Board Games*." (Araújo, 2016, s/p)

22

Características dos *board games* modernos

- ▀ O jogador não depende da sorte para vencer
- ▀ As mecânicas desses jogos são mais complexas
- ▀ As regras e possibilidades de jogabilidade mais extensas

23

- ▀ Narrativas bem elaboradas
- ▀ Sistema de pontuação diferenciado, permitindo que os participantes não sejam eliminados no meio do jogo e terminem ao mesmo tempo a partida

24

Dos jogos analógicos aos digitais

25

Os jogos e a tecnologia

- Assim como os jogos analógicos, os jogos digitais ou eletrônicos também foram ganhando espaço à medida que a tecnologia foi se desenvolvendo e o homem aprendendo a utilizar a técnica para produzir ferramentas e recursos que trouxessem mais comodidade para sua vida

26

Tennis 10 for Two

- O primeiro jogo digital foi criado, em 1958, por William Higinbotham
- Tratava-se de um enorme computador analógico ligado a um osciloscópio, instrumento de medida de sinais elétricos e eletrônicos que simulava partidas de tênis de mesa, conhecido como *ping-pong*

27

Spacewar

- Jogo digital desenvolvido para computadores, em 1961. Consistia em duas espaçonaves que tinham por objetivo lançar foguetes, destruindo umas as outras

28

O primeiro aparelho de jogos digitais

- Conhecido como videogame, foi criado em 1967 por Ralph Baer
- O projeto do videogame previa a interação do jogador com o aparelho conectado a uma televisão

29

Computer Space

- Primeira máquina de jogos digitais lançada em 1971
- Operada por moedas, inspirada no jogo *Spacewar*, foi criada por Nolan Bushnell, que trabalhava em um parque de diversões

30

A Atari

- Em 1972, Bushnell muda o nome de sua empresa para Atari com a ideia de “[...] fazer com que a empresa tivesse uma postura de grande desenvolvedora de máquinas de entretenimento.” (Pinheiro, 2007, p. 84)

31

- A companhia Atari lança o *Pong Arcade*, um jogo que desafiava o jogador a rebater uma bolinha luminosa nas barras laterais da tela, vendendo mais de 100.000 consoles no primeiro ano

32

Jogos digitais atuais

33

Arcade

- Os primeiros videogames que surgiram no mercado eram norte-americanos e o formato dos jogos era em *arcade*, ou seja, jogos para fliperama

34

Jogos de console

- *Pac-Man*, *Super Mario Bros* e *Donkey Kong Country*
- Essa indústria investiu muito para oferecer aos seus consumidores uma experiência única, com narrativas complexas

35

Jogos de computadores

- Permitiram o consumo de jogos em casa
- Jogos digitais *on-line*
- Revolucionaram de vez o mundo dos *games*, sendo possível jogar em qualquer lugar por meio de celular ou *tablet*

36

O mercado dos jogos digitais

- Está em constante evolução, investindo fortemente nesse ramo. Os jogadores são exigentes

37

Jogos digitais e aprendizagem

- A aprendizagem baseada em jogos digitais é uma estratégia que valoriza os saberes dos alunos, sendo uma forma de comunicação com as novas gerações e uma possibilidade de reinventar o papel do aluno na construção de sua aprendizagem

38

Referências

- ARAÚJO, J. Você sabe o que são board games modernos? Marreta Biónica, 21 dez. 2016. Disponível em: <<https://marretabionica.com.br/voce-sabe-o-que-sao-board-games-modernos/>>. Acesso em: 11 ago. 2020.
- MURRAY, H. J. R. A history of board-games other than chess. Oxford: Clarendon Press, 1951.
- PARLETT, D. The oxford history of board games. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- PINHEIRO, C. M. P. et al. Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação. 201 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <<http://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/4320/1/397758.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2020.

39

40

- SANTOS, C. Os 11 melhores jogos de tabuleiro em 2019. Zoom, 2019. Disponível em: <<https://www.Zoom.Com.Br/jogos-de-tabuleiro/deumzoom/melhor-jogo-de-tabuleiro>>. Acesso em: 11 ago. 2020.
- VANZELLA, L. C. G. O jogo da vida: uso e significações. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-02092009-160733/en.php>>. Acesso em: 11 ago. 2020.
- VOOGT, A. In Board Game Studies. Disponível em: <<http://www.boardgamestudies.info/studies/issue1/>>. Acesso em: 11 ago. 2020.
- WOODS, S. Eurogames: the design, culture and play of modern european boardgames. Mcfarland, 2012.

41