

# HISTÓRIA, CONCEITO E CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS

---

## CONVERSA INICIAL

Agora que você já conheceu um pouco mais sobre a história dos jogos, vamos aprofundar os conhecimentos acerca dos conceitos e das terminologias que envolvem o jogo.

Nesta aula vamos analisar o papel do jogador em um jogo, e conhecer os tipos de jogadores; vamos entender as mecânicas presentes nos jogos; analisar as narrativas que constituem um jogo; discutir sobre as regras presentes nos jogos, e caracterizar o design de jogos. Bons estudos!

### TEMA 1 – JOGADORES

Entendendo que um jogo é para ser jogado, o jogador é aquele que interage com o jogo (Sobreiro, 2017). Nele, o jogador é o responsável por tomar decisões, desde a escolha do jogo, e que vão afetar diretamente o seu andamento.

Segundo Salen e Zimmerman (2012, p. 95), “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável”. Os autores entendem que os jogadores, além de interagirem com o sistema de um jogo, são aqueles que experimentam sua interação lúdica.

A vivência lúdica oferecida pelos jogos envolve a decisão dos jogadores na organização; o desejo e a satisfação durante a ação; a oportunidade de o jogador inovar e usar de sua criatividade, permitindo-lhe criar e recriar regras; bem como a motivação e a possibilidade de formar grupos com os mesmos interesses. (Huizinga, 2014).

Por meio dos jogos, o jogador pode construir uma nova realidade, ressignificando caminhos da imaginação, se valendo de pensamento estratégico na busca por resoluções de problemas, além de divertir-se de forma despretensiosa.

Tomando como exemplo os *videogames* ou os jogos digitais, podemos considerar o jogador como o personagem do jogo, aquele que se identifica ou aquele que cria seu *avatar* de acordo com as características físicas de sua preferência. Nesses jogos, o jogador usa de um personagem para cumprir missões, superar desafios, conquistar pontos, interagir com o mundo virtual, entre outras possibilidades.



Crédito: Redpixel.PL/Shutterstock.

Richard Bartle (1996) define quatro tipos de jogadores: conquistadores, exploradores, assassinos e socializadores. Para o autor, os conquistadores estão sempre em busca de um tesouro ao longo do jogo, pois a finalidade do jogo aqui é a conquista de pontos e de níveis segundo certos objetivos. Já os exploradores consideram que a verdadeira diversão vem da descoberta de cada etapa e experiência do jogo. Os assassinos são os tipos de jogadores mais competitivos, que têm como objetivo não só ganhar o jogo, pois a diversão está também em derrotar o adversário e ter um perdedor. Os socializadores têm interesse na interação do jogo, naquilo que as pessoas têm a dizer, o jogo em si sendo um terreno para explorar e analisar as relações entre as pessoas envolvidas naquele contexto.

Cada jogador pode ter um pouco de cada um dos perfis citados, fazendo prevalecer determinado estilo. É o perfil do jogador que determina suas ações dentro do jogo e suas tomadas de decisão.

## TEMA 2 – MECÂNICAS

Para Zichermann e Cunningham (2011), as mecânicas de um jogo são compostas por várias ferramentas que têm a capacidade de produzir respostas estéticas significativas aos jogadores, como: pontos, níveis, placar, divisas, integração, entre outros.

As mecânicas são os elementos presentes no jogo, que aumentam a interação e a motivação do jogador. Elas são selecionadas de acordo com os objetivos do jogo e a intenção que se tem de divertir o jogador, o que pode ou não fazer no jogo.

Para exemplificar, vamos analisar o Quadro 1, com as mecânicas dos games e a descrição de cada uma delas.

Quadro 1 – Mecânicas

MECÂNICAS	DESCRIÇÃO
<b>Desafios</b>	Quebra-cabeças ou outras tarefas que requerem esforço intelectual para serem resolvidas.
<b>Sorte</b>	Elemento aleatório que influencia alguns resultados.
<b>Competição</b>	Um jogador ou time ganha e o outro perde.
<b>Cooperação</b>	Um objetivo é compartilhado por todos os jogadores.
<b>Feedback</b>	Resposta que realimenta o sistema do jogo.
<b>Aquisição de Recursos</b>	Obtenção de artefatos ou itens que auxiliam na progressão do jogo.
<b>Recompensas</b>	Benefícios conseguidos por meio de um determinado resultado alcançado.
<b>Transações</b>	Trocas de recursos entre os jogadores.
<b>Turnos</b>	Participação sequencial dos jogadores.
<b>Estados de vitória</b>	Condições que caracterizam a vitória ou derrota.

Fonte: Fardo, 2013, p. 60.

Nem todos os jogos têm as mesmas mecânicas. A maioria deles é constituído da combinação de algumas das mecânicas descritas, o que os diferencia entre si. Um jogo também pode ser planejado e criado a partir do perfil de seus jogadores, de seus interesses e motivações. Para tanto, basta utilizar de mecânicas que vão ao encontro dessas necessidades.

### TEMA 3 – NARRATIVAS

Para entender melhor o conceito de narrativa, é necessário recorrer à história da humanidade, uma vez que ela está presente desde os desenhos feitos pelos homens nas cavernas há milhões de anos, até as mais diversas representações que temos, nos dias de hoje, como histórias em quadrinhos, novelas, filmes, entre outros.

“A experiência narrativa no indivíduo é gerada tanto pelo ato de acompanhar – ler, assistir, ouvir, etc. – uma história como o de jogar” (Busarello; Ulbritch; Fadel, 2014, p. 20). Desse modo, entendemos que a narrativa faz parte do dia a dia do homem, podem também estar presente nos jogos.

Em um jogo, as narrativas são as ações e acontecimentos que envolvem personagens, tempo e conflito. Porém, nem todo jogo é baseado em uma narrativa – mas, quando presente, torna-se um elemento essencial para conduzir o jogador na trama (Sobreiro, 2017).

A narrativa pode ser vista como uma forma de melhor conectar o jogador com o jogo, fazendo-o agir como protagonista, ao mesmo tempo em que experimenta a imersão em uma outra realidade.

Figura 1 – Tela do game *Star Wars: Knights of The Old Republic*



Fonte: *Play Replay*, 2015.

Gancho (2002) divide a narrativa em seis elementos:

1. **Enredo:** é a ordem lógica, o fio condutor da narrativa, que vai prender a atenção do indivíduo.
2. **Personagens:** são aqueles que participam da história e que, por meio de ações, fazem a narrativa acontecer.
3. **Tempo:** é a duração da narrativa, quando a história acontece.
4. **Espaço:** é o lugar onde acontece a interação entre os personagens, podendo variar de acordo com a narrativa.
5. **Ambiente:** é o contexto em que estão inseridos os personagens.
6. **Narrador:** aquele que conta os fatos ou conduz a história, podendo estar fora da narrativa ou participando ativamente como personagem.

A narrativa de um jogo pode fazer o jogador viver uma experiência única e significativa, por meio da interação que proporciona e da sua intencionalidade, ou seja, daquilo que deseja transmitir, da linguagem utilizada e da história que está sendo contada.

#### TEMA 4 – REGRAS

As regras estão inseridas dentro dos elementos do jogo, sendo essencial para diferenciá-lo das brincadeiras. Salen e Zimmerman (2002) consideram que as regras são responsáveis por fornecer a estrutura da qual surge o jogo, delimitando a ação do jogador e determinando aquilo que ele pode ou não fazer.

As regras possibilitam que os jogadores tenham as mesmas oportunidades no jogo, sem privilegiar ninguém. Definem os caminhos que deverão ser seguidos durante a execução do jogo, como por exemplo o número de jogadores, os objetivos, as movimentações permitidas, os limites do personagem, entre outros aspectos.



Crédito: Graphicsrf/Shutterstock.

Segundo Para Salen e Zimmerman (2012), é possível distinguir três tipos de regras básicas nos jogos:

- Regras operacionais: definem como os jogadores devem jogar o jogo. São as regras básicas de um jogo, o que torna o jogador apto a jogar, uma vez que entenda essas regras.
- Regras constitutivas: são os aspectos centrais e abstratos de um jogo, sendo formadas por uma essência lógica, que nem sempre é percebida. Elas aumentam as chances de vitória do jogador, quando são conhecidas por ele.
- Regras implícitas: conhecidas também como regras comportamentais, são aquelas não escritas em um jogo. Trata-se de um acordo implícito entre os jogadores, e determinam sua conduta ou etiqueta no jogo.

Para o sucesso de um jogo, as regras precisam ser claras e discutidas pelos jogadores antes de começarem efetivamente o jogo. Devem ser levadas a sério até o final do jogo, e cumpridas por todos os jogadores, para evitar trapaças ou um resultado injusto.

É por meio das regras estabelecidas em um jogo que o participante vai superar os obstáculos e alcançar seu objetivo principal, que é vencer. Em síntese, são elas que determinam as ações e os comportamentos do jogador dentro do jogo.

## Saiba mais

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos – principais conceitos. São Paulo: Blucher, 2002.

## TEMA 5 – DESIGN

O design de jogos pode ser entendido como o ato de decidir como um jogo vai ser (Schell, 2011), garantindo uma experiência significativa para o jogador. É a área que planeja as regras, os personagens, as mecânicas, a narrativa, entre outros aspectos que tornam o jogo interessante para os jogadores.

Porém, a ideia de design vai além de regras, *templates*, desenhos e planejamento; ela promove uma complexidade de ações que pode dar mais vida ao projeto, nesse caso, ao jogo. (Carolei; Tori, 2018).

Segundo Salen e Zimmerman (2002, p. 57), “Design é o processo pelo qual um designer cria um contexto a ser encontrado por um participante, a partir do qual o significado emerge.” Os autores ainda explicam cada parte dessa definição: o **designer** é aquele ou aqueles que criam o jogo; por **contexto de um jogo** podemos entender os espaços, os objetos, as narrativas e os comportamentos envolvidos em um jogo; os **participantes** são os jogadores e, por fim, **significado** são as ações tomadas pelo jogador no decorrer do jogo, como resultado de uma interação significativa.

Tomemos como exemplo um jogo de tabuleiro. Sem design, os jogadores ficariam desorientados, movendo peças aleatoriamente, em qualquer direção, sem objetivo. O design possibilita a devida interação entre os jogadores, com vistas a pensar nas suas regras, na sua estrutura, além de garantir uma experiência lúdica significativa.



Crédito: Rawpixel.Com/Shutterstock.

---

Com o avanço das tecnologias, e considerando o significativo crescimento da indústria de *games* no mundo, o design de jogos vem ganhando novos significados e conquistando cada vez mais espaço.

É importante ressaltar que atualmente os *games* não são mais somente fontes de entretenimento, pois tornaram-se importantes estratégias de ensino. Sendo assim, hoje o design de jogos preocupa-se, além de todos os elementos já citados, com o valor educativo dos *games*, para que possam ser utilizados também em contextos educacionais.

---

## REFERÊNCIAS

- BARTLE, R. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. **Journal of MUD research**, v. 1, n. 1, p. 19, 1996.
- BUSARELLO, R. I.; ULBRITCH, V. R.; FADEL, V. R. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In.: FADEL, L. M. F. et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- CAROLEI, P.; TORI, R. Design educacional em jogo. In.: SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAVA, F. **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018.
- FARDO, M. L. **A Gamificação como estratégia pedagógica**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.
- GANCHO, C.V. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- NAPOLINI, F. Narrativas em jogos digitais: a arte de contar histórias. **Play Replay**, 31 ago. 2015. Disponível em: <<https://www.playreplay.com.br/narrativa-em-jogos-digitais-a-arte-de-contar-historias/>>. Acesso em: 9 jul. 2019.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos – principais conceitos. São Paulo: Blucher, 2002.
- SCHELL, J. **A arte de game design**: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- SOBREIRO, J. **Proposta de desenvolvimento de instrumento de aplicação de atividades gamificadas para disciplinas do Ensino Superior**. Dissertação (Mestrado) – Centro Universitário Internacional Uninter, Curitiba, 2017.
- ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design**: implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Canada: O'Reilly Media, 2011.