

| JOGOS E CULTURA

Prof.ª Nathália Savione Machado
Prof.ª Edimara Gonçalves Soares

Como sabemos, existe uma grande relação entre jogo e cultura, tanto entre os povos tradicionais e indígenas quanto em nossa cultura atual. Nesta aula, temos o objetivo de conversar sobre a classificação dos jogos.

TEMA 1 – CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

Com base no conceito de *jogo* de Huizinga (2000) e Caillois (1990), outros conceitos foram sendo construídos. Para Costikyan (1994, p. 32, tradução nossa), o jogo é:

uma forma de arte diferente de qualquer outra, pois o produto não é passivamente recebido [...]. Em vez disso, um jogo, como é jogado, é uma colaboração entre os desenvolvedores e os jogadores, uma viagem de descoberta mútua, uma arte democrática em que a forma do jogo é criada pelo artista, mas a experiência do jogo é criada pelo jogador.

Além disso, podemos incorporar à nossa construção a contribuição de Salen e Zimmerman (2012, p. 83), que reiteram o conceito inicial e afirmam que “um jogo é um sistema no qual jogadores engajam em um conflito artificial, definido por regras, chegando a um resultado quantificável”.

As definições citadas demonstram a amplitude do conceito de jogo bem como a abrangência de sua forma, porém Costikyan (1994) entende os jogos como forma de arte (cinema, jogos teatrais) e Zimmerman e Sallen (2012), após uma vasta pesquisa, consideram outros tipos de jogos (quebra-cabeças, esportes, cartas e jogos eletrônicos), assim como a classificação de Caillois (1990).

A contribuição da obra de Caillois (1990) é fundamental para a compreensão acerca da classificação da natureza social dos jogos, descrita em quatro categorias distintas (*agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*), ou seja, trata-se do papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem (Caillois, 1990, p. 32). Ainda conforme esse autor:

Todas se inserem francamente no domínio dos jogos. Joga-se a bola, ao berlinde ou às damas (*agôn*), joga-se na roleta ou na loteria, faz-se de pirata, de Nero ou de Hamlet (*mimicry*), brinca-se, provocando em nós mesmos, por um movimento rápido de rotação ou de queda, um estado orgânico de confusão e desordem (*ilinx*) (Caillois, 1990, p. 32).

A seguir, com base também em Caillois (1990), apresentamos uma síntese de cada uma das categorias, com objetivo de evidenciar melhor visualização das características gerais de cada jogo.

1.1 Agôn

Com predomínio de jogos ou atividades com característica competitiva. Desenvolve-se em situações consideradas ideais e iguais, isto é, todos os participantes devem seguir as mesmas regras, anteriormente estabelecidas e fixadas. Sobre as situações criadas visando à igualdade na competição, Caillois (1990) adverte que essa ideia não será alcançada, visto que o meio (social, cultural, natural) interfere de diferentes formas na construção/constituição de cada sujeito.

Na categoria do *agôn*, a perfeição técnica, aliada ao desejo de vencer, conduz ao reconhecimento do vencedor, portanto o propósito é mostrar o vencedor como o mais bem preparado. Nesse sentido, Caillois (1990, p. 36) irá afirmar que, no *agôn*, “a finalidade dos antagonistas não é a de causar um estrago sério no seu adversário, mas sim o de demonstrar a sua própria superioridade”.

Podemos inferir que o *agôn* é uma característica presente nas competições esportivas. Entretanto, nas artes corporais, como danças (em específico, podemos citar o balé clássico), são fundamentais o domínio técnico, a concentração persistente, os esforços contínuos, entre outras habilidades que irão distinguir o bailarino magnífico.

Em síntese, a definição de *agôn* consiste no seguinte:

O interesse do jogo é, para cada um dos concorrentes, o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio. É a razão pela qual a sua prática do *agôn* supõe uma atenção persistente, um treino apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer. Implica disciplina e perseverança. Abandona o campeão aos seus próprios recursos, incita-o a tirar deles o melhor proveito possível, obriga-o, finalmente, a servir-se deles com lealdade e dentro de limites fixados que, sendo iguais para todos, acabam, em contrapartida, por tornar indiscutível a superioridade do vencedor. O *agôn* apresenta-se como a forma pura do mérito pessoal e serve para o manifestar (Caillois, 1990, p. 35).

1.2 Alea

Categoria que designa os jogos com características em oposição a *agôn*. O jogador não utiliza habilidades previamente adquiridas, portanto não há nenhum vínculo com a qualificação profissional, com a exigência e competência técnica. Assim, na *alea* prevalece a sorte, o acaso, “melhor dizendo, o destino é o único artífice da vitória e esta, em caso de rivalidade, significa apenas que o vencedor foi mais bafejado pela sorte do que o vencido” (Caillois, 1990, p. 37). A base da *alea* não depende da decisão do jogador, pois ainda que este desejasse, não

poderia ter nenhuma participação, visto que “se trata mais de vencer o destino do que um adversário”.

Em nossa sociedade, essa categoria é representada pelos jogos de loteria, roletas, bingos, e “a dúvida acerca do resultado deve permanecer até o fim” (Caillois, 1990, p. 27). Caillois (1990, p. 38) acrescenta que *alea*

não tem por função proporcionar aos mais inteligentes o ganho do dinheiro mas, pelo contrário, abolir as superioridades naturais ou adquiridas dos indivíduos, a fim de colocar todos em pé de igualdade absoluta diante do cego veredito da sorte.

Em síntese, conforme o autor, a *alea* evidencia e marca a benevolência do destino, pois

alea nega o trabalho, a paciência, a habilidade e a qualificação; elimina o valor profissional, a regularidade, o treino. Acaba por abolir num ápice os resultados acumulados. É uma desgraça total ou então uma graça absoluta. Proporciona ao jogador com sorte muitíssimo mais do que ele poderia encontrar numa vida de trabalho, disciplina e fadiga. Surge como uma insolente e soberana zombaria do mérito [...] na *alea*, conta com tudo, com o mais ligeiro indício, com a mínima particularidade exterior, que ele encara logo como um sinal ou um aviso, com cada singularidade detectada com tudo, em suma, exceto com ele próprio. O *agôn* reivindica a responsabilidade individual, a *alea* a demissão da vontade, uma entrega ao destino (Caillois, 1990, p. 27).

1.3 *Mimicry*

São jogos imaginados, fictícios. Os sujeitos fazem uso de personagens para representar ou se apropriar de uma realidade externa à sua. Nessa categoria não há regras fixas. Conforme Caillois (1990, p. 42), “a regra do jogo é uma só: para o ator, consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão” e destaca que “para o espectador consiste prestar-se à ilusão sem recusar a priori o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que o real” Caillois (1990, p. 42).

Segundo Caillois (1990), essa categoria pode ser percebida nos jogos de imitação que as crianças fazem em relação ao mundo adulto, “o prazer é o de ser um outro ou de se fazer passar por outro” ou ainda podemos fazer a correspondência com jogos teatrais ou de RPG (*Role playing game*), no qual os jogadores assumem diferentes papéis. A categoria *mimicry* corresponde à ilusão e ao imaginário, assim,

O jogo pode consistir, não na realização de uma atividade ou na assunção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento [...] uma variada série de manifestações que têm como característica comum a de se basearem no fato de o sujeito jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra (Caillois, 1990. p.04)

1.4 *Ilinx*

Jogos que se fundamentam na busca de vertigem, com propósito de gerar instabilidade na percepção do corpo humano, isto é, a busca por chegar ao transe, ao espasmo ou ao afastamento súbito da realidade. O prazer possui um fim em si mesmo e se origina da sensação de perturbação que a vertigem provoca.

Essa categoria é representada mais especificamente pelas crianças, quando giram/rodopiam até perder o fôlego ou fazem abruptas trocas de direção, meios naturais de movimentos corpóreos. As crianças fazem brincadeira e o prazer de fazer rodopios/volteios, conforme Caillois (1990, p. 44), é um estado centrífugo, “estado de fuga e de evasão, em que, a custo, o corpo reencontra seu equilíbrio e a percepção de sua nitidez”.

TEMA 2 – CLASSIFICAÇÃO POR TIPO

Para além da que sugere Caillois (1990), encontramos outros tipos de classificação. De acordo com Marcolino (2017), os jogos podem ser divididos segundo o *tipo, suporte tecnológico, gênero e diversão* (Garneau, 2001; Heeter et al., 2004).

Quanto ao seu tipo, são encontrados jogos analógicos e jogos eletrônicos ou digitais.

2.1 Jogos analógicos

São jogos geralmente de suporte tecnológico de mesa, como jogos de cartas, tabuleiro, peças como dominó, Jenga, jogos de memória, quebra-cabeça, jogos de atividade física, esportes, gincana. Esse tipo de jogo pode envolver interpretação de papéis (como RPGs e afins), ter uma interação de mesa ou de espaço físico mais centrado na mecânica (bilhar, pebolim, e até mesmo os *pinballs*).

2.2 Jogos eletrônicos ou digitais

São jogos que podem ou não conectar pessoas via internet para jogarem (*online*), que dependem de energia elétrica (inclusos também os *pinballs*), podendo ser chamados também de *digitais* quando dependem de um computador para rodar, por mais simples que este seja. Pode envolver atividade física, se tiver sensor de movimento e podem ser diferenciados pela sua interface de tecnologia gráfica: 2D ou 3D e pelo tipo de câmera (fixa, 1^a pessoa, 3^a pessoa, *top-down* (visto de cima), *scroller* (tela que roda nas posições – vertical, horizontal ou bidirecional).

Para Santaella (2004), “a grande distinção do jogo eletrônico em relação a quaisquer outros se encontra, antes de tudo, na interatividade e na imersão”. A interatividade é uma característica importante. Ela promove a interação entre jogador e jogo. A interatividade e a imersão são proporcionadas pelo *design* da sua interface, aliando-se à narrativa construída no jogo. Nesse sentido, Pinheiro (2007) ressalta três elementos presentes nos jogos digitais: a *narrativa*, a *interface* e a *tecnologia*.

2.2.1 Narrativa

É uma estrutura baseada nas características clássicas de trama, de personagens, cenários, entre outras, e é fundamental no jogo digital. A narrativa articula e organiza o material proposto, determinando como as histórias serão conduzidas.

2.2.2 Interface

É o que torna possível a comunicação entre os dois mundos: o virtual e o real. É uma forma de comunicação e de disposição de informações entre o jogo e o jogador.

2.2.3 Tecnologia

Viabiliza os desenvolvimentos tanto dos jogos quanto dos equipamentos e proporciona novas interfaces e novas formas de interação (Pinheiro, 2007).

Assim, podemos dizer que o jogo digital é complexo e envolve diferentes elementos, como veremos adiante.

TEMA 3 – CLASSIFICAÇÃO POR SUPORTE TECNOLÓGICO

As primeiras formas de jogo eletrônico se deram nas máquinas integradas chamadas de Arcades, dispostas em lugares públicos. A classificação por suporte tecnológico pode ser definida de acordo com o local ou suporte no qual o jogo é jogado. São assim separados:

3.1 Jogos de mesa

São os jogos de tabuleiro, de carta, dados, marcadores, roletas, entre outros. Podem ser jogados em pé ou sentado.

3.2 Espaço físico

Pode ser um salão, um campo, uma quadra, uma pista ou até mesmo uma rua. Envolve jogos de esportes, mas também brincadeiras com regras com vencedores e normalmente envolve atividade física.

3.3 Pinball/Fliperama

Podemos dizer que se trata de um suporte híbrido entre jogo analógico e digital, pois envolve interações mecânicas por meio de botões, e, desde o aparecimento dos primeiros *videogames*, passaram a ter painéis digitais de pontuação e informações.

3.4 Gabinetes de Arcade

São os chamados *jogos de galeria*, uma máquina de *videogame* historicamente dedicada a um único jogo, podem ter interações mecânicas próprias para esse jogo específico, como por exemplo uma quantidade e disposição específica de botões e outros tipos de *inputs* (como câmera, detector de força, entre outros).

3.5 Computadores pessoais (PC)

Computadores antigamente ocupavam quadras, mas evoluíram diminuindo de tamanho até caberem na mesa de escritórios e casas, e podem ser utilizados

para inúmeras finalidades, como para estudar em um curso a distância ou mesmo para jogar *videogames* (jogos de vídeo!)

3.6 Consoles para TV

São computadores também, mas dedicados à tarefa de processar jogos para serem jogados na frente da televisão. Os equipamentos de consoles são tão popularizados para jogos eletrônicos que são chamados muitas vezes de *videogames*. Podem rodar diversos jogos diferentes.

3.7 Navegador de *internet*

Navegadores são softwares que rodam em celulares, TVs, dispositivos portáteis e em computadores. E há jogos dedicados a serem acessados apenas pelo suporte tecnológico de sites da internet por meio desses navegadores.

3.8 Emuladores de consoles

São softwares/aplicativos capazes de “imitar” certos consoles, que rodam tanto em PCs, smartphones ou até mesmo em outros consoles. A partir da tecnologia de emulação.

3.9 Celulares, smartphones e tablets

Além de servir para mil e uma coisas (para além de fazer ligações e mandar SMS), esses aparelhos têm tornado os *videogames* cada vez mais populares, principalmente depois do advento das telas de *input touch* nesses aparelhos.

3.10 Outros dispositivos portáteis

Inclui desde consoles portáteis dedicados (como *Nintendo DS*, *Gameboy* e *Game Gear*), mas também outros aparelhos, como relógios digitais, agendas eletrônicas, entre outros.

TEMA 4 – CLASSIFICAÇÃO POR GÊNERO

Os jogos podem ser classificados de acordo com seu gênero. Os gêneros dos jogos são mais tradicionalmente baseados em seus objetivos, e são definidos pelos seguintes autores: Rollings; Adams (2003), Hall (2001), Pedersen (2003),

Battaiola (2001), e Valente 2005 (citados por Cuperschmid; Hildebrand, 2013; Heeter et al., 2004).

Cuperschmid e Hildebrand (2013) distinguem os gêneros baseados nos tipos de interface:

- 2D – modelado com gráficos em duas dimensões ou 3D – modelado com gráficos em três dimensões;
- primeira ou terceira pessoa: o usuário visualiza a cena a partir dos olhos do usuário ou se vê em cena;
- baseado no número de usuários: monousuário ou multiusuário;
- de acordo com seus objetivos.

Alguns tipos de gêneros baseado por objetivos são: ação, aventura, combate, estratégia, esportes, simulações, construção de mundos (*world-building*), *role playing games* (RPGs) e lógica (*puzzles*). A seguir, listamos alguns gêneros e suas definições:

- **Ação:** jogos com muito movimento, saltos, tiros e combates;
- **Aventura:** jogos cujo objetivo principal é ir de um ponto a outro;
- **Combate:** jogos focados na luta contra um ou mais indivíduos (de inteligência artificial ou outros jogadores/participantes);
- **Estratégia:** pode ser de estratégia em tempo real ou não, jogos que exigem cadenciamento de ideias e focados no gerenciamento de recursos para derrotar um oponente ou um desafio;
- **Esportes:** jogos que envolvem “qualquer atividade que demande exercício físico e destreza, com fins de recreação, manutenção do condicionamento corporal e da saúde e/ou competição; desporte, desporto” Cuperschmid e Hildebrand (2013);
- **Simulação:** jogos com o objetivo de simular uma situação da maneira mais verossímil possível;
- **Corrida:** jogos em que a velocidade e quem consegue fazer certa atividade primeiro são o que mais importa;
- **Construção de mundos:** jogos em que os jogadores devem colaborar ou competir trabalhando na construção de um mundo;
- **Role playing game (Interpretação de papéis):** jogos em que os jogadores assumem personagens, normalmente de forma teatral, cujo objetivo é criar uma história;

- **MMO (massive multiplayer online) RPG:** jogos digitais *online* em que os jogadores assumem personagens, cujo objetivo é vivenciar uma história;
- **Lógica e quebra-cabeças (puzzles):** jogos cujo desafio está em resolver enigmas ou situações-problema. Aqui incluem-se os *point and click* e os *escapes*;
- **Jogos casuais:** jogos, normalmente para dispositivos portáteis e celulares, de partidas de curtíssima duração, simples e rápidos de aprender;
- **Música:** jogos de acompanhamento musical, ou em que a música é utilizada para resolver *puzzles*;
- **Sandbox:** normalmente envolvem criação de mundos, mas são jogos em que os jogadores são livres para criar, enfrentar-se e interagir de qualquer forma.

Breuer e Bente (2010, citados por Marcolino, 2017) afirmam que essa é uma pequena lista entre muitos outros gêneros que existem. Os jogos podem combinar os diferentes gêneros básicos criando híbridos. Para os autores, “cada taxonomia de gênero não é apenas discutível, mas também rapidamente desatualizada pelo desenvolvimento concreto do jogo” (Breuer; Bente, 2010, citados por Marcolino, 2017). Os autores alertam ainda que os gêneros oferecem dicas sobre a natureza do jogo e auxiliam na forma de catalogação mas geralmente não são pensados pelos criadores de jogos na sua concepção.

Você consegue identificar os gêneros presentes em algum jogo que você ou alguém próximo já jogou? Possivelmente encontrará mais de um gênero em um mesmo jogo.

TEMA 5 – CLASSIFICAÇÃO POR TIPO DE DIVERSÃO

A última forma de classificação que trataremos é quanto ao tipo de diversão. Garneau (2001) propõe 14 formas de diversão, podendo-se somar essas outras duas propostas por Heeter et al. (2004). Detalhamos essas categorias a seguir:

- **Beleza:** jogos bonitos, com uma boa música e uma boa história;
- **Imersão:** jogos que permitem esquecer do mundo, ou de mergulhar no jogo;
- **Resolução de problemas Intelectuais:** jogos inteligentes que desafiem a mente;

- **Competição:** jogos cujo objetivo é tentar ser o melhor no jogo;
- **Interação social:** jogos em que há interação/conversas com pessoas;
- **Comédia:** jogos engraçados, que fazem rir;
- **Sensação de perigo:** jogos de adrenalina, em que os riscos de se perder são altos;
- **Atividade física:** jogos que fazem o jogador “sair da cadeira”;
- **Amor:** jogos em que há o cuidado com alguém ou alguma coisa (bichinhos) ou com romance;
- **Criação:** jogos de montar e criar coisas;
- **Poder:** jogos que fazem o jogador se sentir poderoso e forte;
- **Descoberta:** jogos em que há possibilidade de descobertas de novos níveis, áreas secretas, novas armas;
- **Avanço e finalização:** jogos que permitem seguir sempre em frente, terminando fases e chegando no fim do jogo;
- **Aplicação de habilidade:** jogos que desafiam habilidades, como coordenação motora e reflexos rápidos;
- **Altruísmo:** jogos em que se ajuda alguém – seja um personagem jogador ou não jogador (Heeter et al., 2004);
- **Aprendizado:** jogos que trazem conhecimento sobre o mundo real (Heeter et al., 2004).

REFERÊNCIAS

- CAILLOIS, R. Trad. Maria Ferreira. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Petrópolis, RJ: Vozes, 1990.
- COSTIKYAN, G. I have no words & I must design. **Interactive Fantasy: The Journal of Role-Playing and Story-Making Systems 2.1**, n. 2. 1994. Disponível em <<http://www.costik.com/nowords2002.pdf>>. Acesso em: 4 dez. 2019.
- CUPERSCHMID, A. R. M.; HILDEBRAND, H. R. **Heurísticas de jogabilidade – Usabilidade e entretenimento em jogos digitais**. Campinas-SP: Marketing Aumentado, 2013.
- GARNEAU, P.-A. Fourteen forms of fun. **Gamasutra**, 12 out. 2001. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/feature/227531/fourteen_forms_of_fun.php>. Acesso em: 4 dez. 2019.
- HEETER, C. et al. Comparing 14 plus 2 forms of fun in commercial versus educational space exploration digital games. **Digital Games Research Conference**. Utrecht, The Netherlands. 2004. Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/228798385>>. Acesso em: 4 dez. 2019.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- MARCOLINO, F. L. G. **Recomendações para design de jogos no Museu de Arqueologia e Etnologia da UFPR**: uma proposta voltada aos stakeholders do museu para atender o público juvenil visitante. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017. Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/52575/R%20-%20D%20-%20FABIO%20LUIS%20GASparello%20MARCOLINO.pdf?sequence=1&isAIallowed=y>>. Acesso em: 4 nov. 2019.
- PINHEIRO, C. M. P. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – PUC – RS, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <<http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/4320>>. Acesso em: 4 dez. 2019.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do *design* de Jogos. v. 1/v. 3. Blucher: São Paulo, 2012.
- SANTAELLA, L. Games e comunidades virtuais. **Canal Contemporâneo**, 30 nov. 2004. Disponível em:

<<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>>.

Acesso em: 4 dez. 2019.