

COLEÇÃO

Cibercultura

LAB
404

INTRODUÇÃO AOS ESTUDOS DE JOGOS

Suely Fragoso • Mariana Amaro



INTRODUÇÃO AOS ESTUDOS DE JOGOS

Suely Fragoso • Mariana Amaro

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Reitor

João Carlos Salles Pires da Silva

Vice-reitor

Paulo Cesar Miguez de Oliveira

Assistente do Vice-reitor

Paulo Costa Lima



EDITORA DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DA BAHIA

Diretora

Flávia Goulart Mota Garcia Rosa

CONSELHO EDITORIAL

Alberto Brum Novaes

Ângelo Szaniecki Perret Serpa

Caiuby Alves da Costa

Charbel Niño El Hani

Cleise Furtado Mendes

Evelina de Carvalho Sá Hoisel

José Teixeira Cavalcante Filho

Maria do Carmo Soares Freitas

Maria Vidal de Negreiros Camargo

COLEÇÃO 
Ciberultura 

EDITORES

Editor

Prof. Dr. André Lemos

Editor Associado

Prof. Dr. José Carlos Ribeiro

Editor Científico

Prof. Dr. Edson Dalmonte

COMISSÃO EDITORIAL

Adriana Amaral, UNISINOS

Alex Primo, UFRGS

Eduardo de Jesus, PUC-MG

Eduardo Pellanda, PUC-RS

Eduardo Vizer, Unisinos

Fabio Duarte, PUC-PR

Fabio Fernandes, PUC-SP

Fabio Malini, UFES

Fatima Regis, UERJ

Fernanda Bruno, UFRJ

Fernando Firmino, UEPB

Gisele Beiguelman, USP

Jamil Marques, UFC

Lidia Oliveira, UA - PT

Lucia Santaella, PUC-SP

Luis Adolfo Andrade, UNEB

Lynn Alves, UNEB

Macello Medeiros, UFRB

Marco Silva - UERJ

Marco Toledo Bastos, USP

Marcos Palacios, UFBA

Massimo di Felice, USP

Nelson Pretto, UFBA

Paulo Serra - Beira Interior - PT

Raquel Recuero, UCPEL

Rob Shields, University of Alberta, Canadá

Rodrigo Firmino, PUC-PR

Sandra Montardo, FEEVALE

Sandra Rubia, UFSM

Sergio Amadeu - UFBA

Simone Pereira de Sá, UFF

Sueli Fragoso, UFRGS

Vinicius Andrade Pereira, UERJ/

INTRODUÇÃO AOS ESTUDOS DE JOGOS

Suely Fragoso • Mariana Amaro

2018, Autores

Direitos para esta edição cedidos à **Edufba**.

Feito o Depósito Legal.

Grafia atualizada conforme o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990, em vigor no Brasil desde 2009.

Projeto Gráfico

Amanda Lauton Carrilho

Editoração e finalização

Josias Almeida Jr.

Revisão

Lia Nery

Normalização

Tawana Nobre

Sistema de Bibliotecas – UFBA

Fragoso, Suely.

Introdução aos estudos dos jogos [recurso eletrônico] / Suely Fragoso, Mariana Amaro.- Salvador: EDUFBA, 2018.

70 p.- (Coleção Cibercultura).

Livro eletrônico

Modo de acesso: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/27659>

ISBN: 978-85-232-1781-5

1. Jogos. 2. Jogos eletrônicos. I. Amaro, Mariana. II. Título.

CDD - 794

CDU - 794.02

Elaborada por Evandro Ramos dos Santos CRB-5/1205

Editora filiada à



Editora da UFBA

Rua Barão de Jeremoabo

s/n - Campus de Ondina

40170-115 - Salvador - Bahia

Tel.: +55 71 3283-6164

Fax: +55 71 3283-6160

<http://www.edufba.ufba.br/>

edufba@ufba.br

Sumário

Introdução	7
Loading...	11
Cutscene de abertura	13
A Triforce dos Estudos de Jogos	21
Level Up!	27
Aperte "A"	29
Narratologia e ludologia: Fight!	33
Conquista alcançada: os Estudos de Jogos hoje	43
Tutorial	49
10 Fase bônus: para saber mais	55
Referências	63
Referências ludográficas	67
Glossário	69

Introdução

A associação entre jogos e infância é coisa do passado. Nos últimos anos, jogos digitais e de tabuleiro cada vez mais refinados e complexos têm demonstrado a importância do público adulto em um mercado que movimentava valores da ordem dos bilhões em todo o mundo. Jogos estão em destaque nas prateleiras das lojas e nas livrarias, nas bibliotecas, bares, jornais, revistas e na televisão. O mundo acadêmico também está atento ao fenômeno, acompanhando de perto a expansão do número de pessoas que jogam, a diversificação de seu perfil e o papel da indústria dos jogos no cenário cultural, político e econômico. No centro de todos esses interesses estão os próprios jogos, que finalmente conquistaram seu lugar como objeto de interesse científico.

Embora estejam hoje inseridos em um novo cenário, os jogos não são um fenômeno recente. Museus de todo o mundo abrigam artefatos que testemunham sua presença nas mais variadas épocas e culturas. Entre os mais antigos, está um jogo de tabuleiro datado de 2.600 a.C. que foi recuperado por arqueólogos em um cemitério real na Mesopotâmia. Outro exemplo são os tabuleiros de Jogo da Velha encontrados no templo de Kurna, no Egito, identificados como sendo de 1.400 a.C. (SUTTON-SMITH; AVEDON, 1971) Descobertas como essas mostram que os jogos sempre fizeram parte da cultura humana e também destacam sua presença em locais sagrados e centros de poder.

Assim como os próprios jogos, a percepção da necessidade de estudá-los também não é nova. Neste livro, abordaremos o percurso realizado por alguns pioneiros, sob uma perspectiva que identificamos pela denominação Estudos de Jogos, ou Game Studies, como são chamados no exterior. Assim como em outros países, essa expressão em inglês também vem sendo adotada no Brasil, garantindo a oportunidade de contornar certos duplos sentidos. Ela se torna relevante à medida que todos os estudos que tematizam os jogos são Estudos de Jogos, mas nem todos, como veremos, compartilham a abordagem do campo de conhecimento Estudos de Jogos. Neste livro, optamos por seguir a tendência já estabelecida e utilizar as duas nomenclaturas sem diferenciação. No entanto, isso demanda ressaltar que, apesar das associações que o uso da palavra *game* pode trazer, os Game Studies abarcam todos tipos de

jogo, não somente jogos digitais. Essa questão é desenvolvida mais adiante, quando situamos o momento atual entre as cinco etapas que identificamos nos Game Studies.

Figura 1 - *Seafall*, criação de Rob Daviau, é um exemplo da complexidade dos jogos de tabuleiro contemporâneos



Fonte: Suely Fragoso.

Antes disso, realizamos um primeiro movimento para apresentar algumas características e diferenciais básicos dos jogos (capítulo *Loading...*), a partir dos quais é possível estabelecer o lugar daqueles artefatos nas primeiras abordagens disciplinares (Cutscene de abertura). Em seguida, retomamos os conceitos de jogar e de jogo de três autores que consideramos pré-fundadores dos Game Studies (capítulo A Triforce dos Estudos de Jogos). Complementamos essas perspectivas com as tentativas de definição mais recentes (Level Up!), o que nos permitiu situar o surgimento dos Estudos de Jogos contemporâneos.

A seguir, voltamos aos primeiros anos do campo para recapitular as disputas entre as correntes narratológica e ludológica, apontando os principais interlocutores e os argumentos defendidos (ou não) por cada uma das partes (narratologia e ludologia: *Fight!*). Após descrevermos os termos da superação dessa tensão pela convergência das duas vertentes (Conquista alcançada), apontamos alguns desafios no horizonte atual dos Estudos de Jogos. No capítulo Tutorial, indicamos alguns pontos que consideramos importantes para aqueles que pretendem iniciar na área. E, finalmente, no capítulo adicional (Fase bônus) indicamos leituras complementares, em abordagens transversais ou aprofundadas dos temas tratados em cada seção. Embora a intenção seja evitar o uso de jargões e neologismos, estamos tratando de uma nova área de conhecimento, cujo vocabulário ainda está sendo estabelecido. Por essa razão, incluímos também um breve glossário com os principais termos utilizados.

Dada a importância da bibliografia internacional para esta área ainda em desenvolvimento, optamos por não traduzir expressões que são usualmente utilizadas em inglês. Acreditamos que isso facilitará a busca de novas referências, o que é essencial em um campo de conhecimento que se encontra em expansão acelerada. Isso não diminui a importância dos textos que demarcam o estágio atual dos Estudos de Jogos. Entre eles estão as obras que destacamos no capítulo Fase Bônus como sugestão para o aprofundamento em cada tópico tratado. Destacamos que essas indicações são diferentes da bibliografia que utilizamos, cujas referências encontram-se ao final do livro, e cuja leitura também recomendamos. Os jogos mencionados no texto também estão referenciados, após a bibliografia.

Este não é um livro sobre jogos, mas sobre Estudos de Jogos. Mesmo assim, o primeiro ponto a ser estabelecido é: o que é um jogo. Para permanecermos fiéis à perspectiva dos Game Studies, essa definição deve ser feita a partir do reconhecimento do jogo como artefato sociotécnico. Isso levanta imediatamente a questão sobre o que diferencia os jogos de outros produtos culturais, como as obras literárias, peças de teatro, filmes ou séries de TV, por exemplo.

Inicialmente, podemos restringir essa diferenciação a duas características centrais: a primeira é a possibilidade de alterar diretamente o conteúdo do jogo. Alguns autores, como Arlindo Machado (2007) e Janet Murray (1997) descrevem essa propriedade como a capacidade de afetar os rumos da narrativa, mas, como veremos, nem todo jogo é narrativo e nem toda narrativa interativa é um jogo. Por isso, é mais adequado falar em termos da capacidade de modificar o equilíbrio de forças dos elementos do jogo, o que se aplica tanto a jogos narrativos, como *Heavy Rain* (digital) ou *Seafall* (de mesa), como a jogos não narrativos, como *Tetris* (digital) ou o *Jogo da Velha* (de mesa). Jogar é fazer mudanças que alteram a experiência de modo significativo e que não tem paralelo em filmes ou livros. Por exemplo, em *Heavy Rain* as escolhas do jogador conduzem a finais em que o garoto sequestrado pode ou não ter morrido, a identidade do assassino pode ou não ter sido revelada e os avatares-protagonistas podem todos morrer ou não. Mudanças como essas não são possíveis quando se assiste um filme ou lê um livro, e é nesse sentido que um jogador é mais ativo que um espectador ou um leitor.

Figura 2 - Tela do jogo narrativo Heavy Rain, da Quantic Dream
(versão para Playstation Move)



Fonte: Playstation Europe. Licença: CC-BY-2.0/Flickr.

[12]

O segundo diferencial dos jogos em relação a outros produtos culturais é a existência de regras que estabelecem objetivos e definem as estratégias válidas para alcançá-los. Mais adiante apontamos alguns autores para quem a existência de regras é justamente o fator que caracteriza um jogo. Seguindo os passos das teorias clássicas, Salen e Zimmerman (2012) chegam a afirmar que o tabuleiro, as peças, as cartas que compramos nas lojas não são mais do que meras extensões das regras. Para eles, o prazer de jogar viria do equilíbrio entre o desejo de alcançar o objetivo e a frustração produzida pelas limitações impostas pelas regras. Empréstamos de Suits (2005) a ideia de exemplificar com o jogo de Xadrez, em que é fisicamente possível mexer a peça que representa o cavalo na diagonal através de todo o tabuleiro para dar um xeque-mate, mas o jogador não o faz porque esse movimento só é permitido para os bispos.

Embora breve, essa demarcação inicial das diferenças entre os jogos e outros tipos de artefatos culturais permite iniciar o percurso de identificação de sua presença na história da humanidade.

Cutscene de abertura

Os jogos sempre fizeram parte de nossas culturas e sua existência não deixou de ser registrada de variadas maneiras. São muitas as pinturas e os desenhos de pessoas jogando e as menções a jogos na literatura e na mitologia. Para os povos vikings, o primeiro sinal de boa fortuna após o Ragnarök (o ocaso dos deuses e a dissolução do mundo) seria a descoberta do tabuleiro e das peças de ouro utilizados pelos próprios deuses. (SHORT, 2010, p. 180) Há textos mencionando jogos, discorrendo sobre jogos específicos e discutindo o papel social do jogo no Império Romano, na China e no Oriente Médio, em períodos que variam de 800 a.C. aos primeiros anos da nossa era.

Os primeiros textos de cunho acadêmico sobre jogos seriam do século XVII. Entre eles, os autores Brian Sutton-Smith e Elliott Avedon (1971) destacam a obra *De Ludis Orientalibus* – dividida em em dois tomos, *Historia Shahiludii*, de 1689, e *Historia Nerdiludii*, de 1694 –, que teria sido escrita por Thomas Hyde. De acordo com os mesmos autores, ao longo do século XIX surgiram diversos outros livros e textos sobre o tema, em sua maioria tratando de tipos específicos de jogos. Eram obras predominantemente descritivas, com a possível exceção de *Picture of the Manners, Customs, Sports and Pastimes of the Inhabitants of England to the Eighteenth Century*, de Jehoshaphat Aspin (1825), que aponta para uma percepção dos jogos como produtos culturais.

Figura 3 - Réplica de Hnefatafl, jogo de tabuleiro popular entre os povos nórdicos entre 400 a.D e o século XI



Fonte: Suely Fragoso.

[14]

Abordagens que iam além do formato dos jogos e endereçavam também seu papel na sociedade, e seus significados culturais tornaram-se predominantes apenas no século XX. Nesse contexto, foi publicado pela primeira vez *A History of Chess* (1913), escrito por Harold Murray, que ainda hoje é considerado um dos maiores tratados históricos sobre o Xadrez. O sucesso desse livro, cuja edição mais recente é de 2015, reflete o destaque e o respeito conferidos ao Xadrez, jogo que pode ser visto como uma exceção no universo dos jogos de tabuleiro, que até recentemente eram considerados formas de lazer próprias da infância. Com aquela exceção, a literatura científica tendia a tratar de jogos comuns entre adultos, como os de cartas, de forma negativa. Na área da saúde, por exemplo, ainda hoje a atenção tende a recair sobre as compulsões relacionadas aos jogos de azar, com pouco ou nenhum destaque

para os potenciais benefícios do entretenimento ou da sociabilidade fomentada pelos jogos.

Nas primeiras décadas do século XX identificamos três eixos de estudos sobre jogos cuja natureza é positiva. Os dois primeiros derivam da associação com a infância, que parece ter conferido relevância à problematização do papel do jogo em culturas “selvagens”, uma vez que estas, para uma certa linha de pensamento, estariam em um patamar de desenvolvimento anterior ao das culturas de matriz europeia. Essa relação seria análoga à de crianças e adultos, autorizando o estudo dos jogos entre esses povos considerados primitivos. Em outra perspectiva associada à relação entre jogo e infância, a ideia de utilizar os jogos como ferramenta educativa apareceu cedo, com destaque para *Education by Plays and Games*, de George E. Johnson, publicado em 1907. Na terceira vertente dos primeiros anos do século XX, também eram positivas as abordagens dos jogos como esportes que, já naquele momento, eram considerados objetos de estudo “respeitáveis”.

Dois novas perspectivas emergiram nos anos 1930: a sociológica e a matemática. Na área da sociologia, as considerações sobre o jogo se encaminham para a proximidade de áreas como a comunicação e a antropologia, por exemplo. Entre elas, é interessante destacar as colocações de George Mead (1934) sobre o jogo como uma das formas de interação simbólica, que fazem parte das pedras fundamentais de sua teoria sobre socialização. É também dessa época a obra *Homo Ludens*, de Johan Huizinga (1938), da qual tratamos no próximo capítulo.

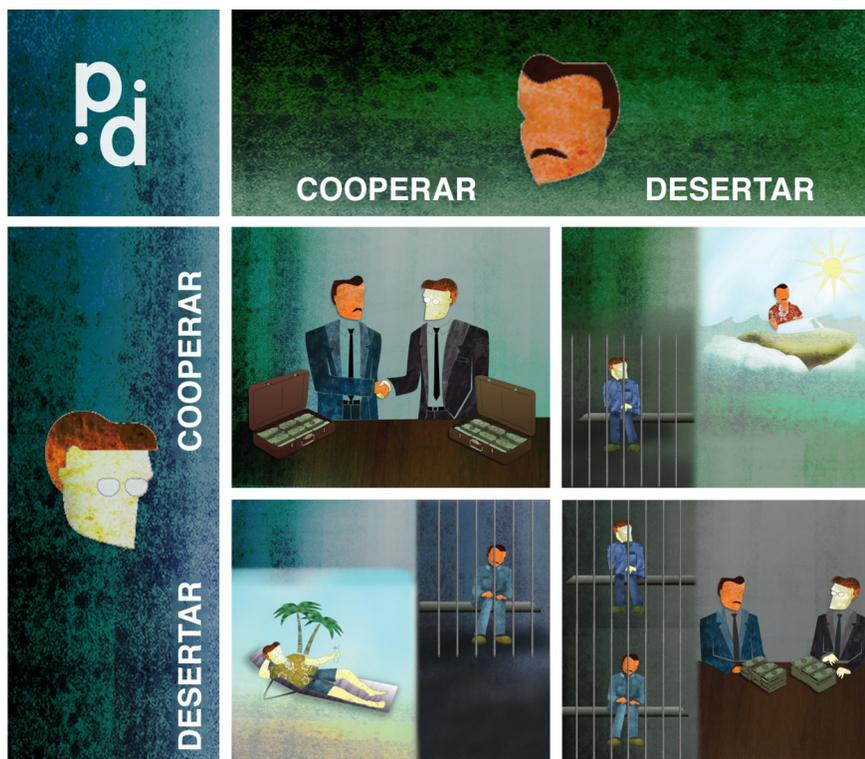
Em meados da década de 1940 apareceu a Teoria Matemática dos Jogos, geralmente referida apenas como Teoria dos Jogos (*Game Theory*). Abriu-se aí uma linha de pensamento que tem forte influência nas vertentes quantitativas das Ciências Sociais. A maioria dos textos da linha dos Game Studies não vai além de indicar que a Teoria dos Jogos é uma abordagem de alto rigor matemático, o que direciona suas aplicações em sentidos diferentes dos que pretendemos tratar neste livro. Entendemos, no entanto, que não seria suficiente descartá-la sem esclarecer, no mínimo, os pontos de encontro e de divergência que explicam em que sentido a palavra “jogo” é utilizada.

A Teoria dos Jogos é dedicada à formulação de modelos matemáticos para a decisão de problemas complexos, que podem ser descritos como “situações com caráter de jogo”. Na nomenclatura da Teoria dos Jogos, as pessoas com

poder de decisão são chamadas de “jogadores”, as decisões possíveis são “estratégias” e os resultados são “recompensas”. Jogos combinatórios, como o Xadrez, são muito bons para exemplo: em cada rodada, o enxadrista precisa considerar todas as estratégias possíveis e escolher aquela que o levará à vitória. A vitória é, portanto, a recompensa. Ao final de um jogo de Xadrez pode haver apenas um vencedor: trata-se, portanto, do que é conhecido como um “jogo de soma zero”, pois para um jogador ganhar (+1) o outro tem que perder (-1). No entanto, na maior parte das jogadas o bom enxadrista não escolhe a estratégia que o levará diretamente à vitória, ou seja, à recompensa. O que ele busca é maximizar suas chances de vitória e minimizar suas chances de derrota, ou seja, suas perdas. Essa avaliação é muito mais próxima das situações em que a Teoria dos Jogos costuma ser aplicada.

Embora o senso comum afirme que para que alguém ganhe outro sempre terá que perder, a teoria matemática dos jogos contém infinitas demonstrações de que isso não é verdade. Diversos exemplos demonstram esse ponto, o mais conhecido deles sendo o Dilema do Prisioneiro. Nele, dois criminosos estão presos e incomunicáveis. Como não há provas suficientes para condená-los ao total da pena correspondente ao crime do qual são acusados, o mesmo acordo é oferecido a ambos: se nenhum confessar, ambos serão condenados a um ano de prisão, mas, caso um deles confesse, será libertado e o outro será condenado a dez anos de prisão. Se ambos confessarem, ambos serão condenados a cinco anos cada. Se cada criminoso avaliasse a situação de acordo com os postulados da Teoria dos Jogos clássica, procuraria maximizar sua possibilidade de ganho e minimizar sua possibilidade de perda e ambos confessariam. Afinal, a confissão evitaria a perda máxima (dez anos de prisão) e viabilizaria a maior recompensa (a liberdade imediata, caso o outro preso não confessasse). Assim, se os dois prisioneiros agissem de forma estritamente racional e pensando apenas no próprio interesse, ambos cumpririam pena de cinco anos. No entanto, se nenhum dos dois confessasse, a sentença de ambos seria ainda menor, de apenas um ano.

Figura 4 - Adaptação do infográfico explicativo do Dilema do prisioneiro. Original criado por Christopher X Jon Jensen e Greg Riestenberg. Tradução e síntese: autoras



Fonte: adaptado de Christopher X Jon Jensen e Greg Riestenberg. Licença: CC-BY-SA 3.0/Wikimedia Commons contributors.

A Teoria dos Jogos clássica considera que cada jogador fará sempre escolhas egoístas (pensando apenas em seus próprios ganhos) e racionais. No entanto, a realidade é mais complexa, porque os contextos de decisão envolvem um conjunto complexo de fatores, que dificilmente podem ser isolados. Além disso, valores como ética, confiança ou rancor podem alterar as decisões das pessoas. A Teoria dos Jogos reconhece isso e procura lidar também com outros tipos de situações, por exemplo, aquelas em que os jogadores nem sempre desejariam maximizar suas próprias recompensas e reduzir suas perdas. Dois exemplos seriam os jogos do Ultimato e da Troca de Presentes.

No Jogo do Ultimato, oferece-se 100 moedas a duas pessoas, que só poderão ficar com elas caso concordem sobre a maneira de dividi-las. Caso as duas pessoas buscassem máxima recompensa e mínima perda, dividiriam imediatamente, de modo que cada uma ficasse com 50 moedas. No entanto, os termos do jogo permitem que um dos “jogadores” dê ao outro um ultimato: só aceitará um acordo em que 99 moedas fiquem para ele e uma para o outro jogador. Essa atitude maximiza a recompensa possível, mas também aumenta muito o risco de perder tudo, pois o outro jogador pode decidir que, para ficar com apenas uma moeda, prefere ficar sem nada. Estudos controlados indicaram que é justamente isso o que acontece na maioria dos casos: mais da metade das pessoas preferiu comprometer sua própria recompensa a aceitar uma divisão que considerava muito injusta.

No Jogo da Troca de Presentes um jogador (A) tem 100 moedas e deve entregar ao outro (B) uma quantia entre 10 e 100 delas. O jogador B poderá ficar com as moedas que receber ou devolver parte delas ao jogador A. Caso algum valor seja devolvido, os organizadores do jogo farão com que o jogador A receba o dobro da quantia devolvida por B. Se o jogador A desse a B o mínimo possível (no caso, 10 moedas) e o jogador B mantivesse todas as moedas para si, A terminaria o jogo com 90 moedas e B com 10 moedas. No entanto, em condições experimentais, a maioria dos jogadores ofereceu ao outro valores maiores que o mínimo e recebeu proporções consideráveis em retorno. Na prática, quanto maior a quantidade de moedas dadas por A, maior era a quantidade retornada por B, o que indicou a adoção de estratégias de confiança: o jogador A entrega um valor alto a B porque confiava que B retribuiria a generosidade, e isso de fato acontecia. É importante perceber que, nesse caso, essa forma de agir pode levar a recompensas finais maiores do que as que resultariam de escolhas egoístas e racionais: por exemplo, se A entregasse 90 unidades a B e recebesse 50 de volta, A terminaria o jogo com 110 (as 10 que não havia entregue mais o dobro do que lhe foi devolvido, ou seja, 100) e B terminaria o jogo com 40.

Esses exemplos tocam apenas a superfície das questões e situações endereçadas pela Teoria dos Jogos, que tornam-se mais complexas conforme aumenta o número de fatores, jogadores e estratégias possíveis. A complexidade aumenta nos jogos sequenciais, ou quando há possibilidade de cooperação entre todos os jogadores, formação de coalizões etc. É nessas formas

mais elaboradas que a Teoria dos Jogos costuma ser aplicada a áreas como economia, urbanismo, biologia e direito, por exemplo, respectivamente, para a compreensão da interdependência dos oligopólios, para a otimização de implementação de infraestrutura urbana, para a compreensão da competição, colaboração e altruísmo na evolução das espécies e para calcular os benefícios e limites de mecanismos como a delação premiada.

Embora partam do reconhecimento da importância dos jogos e destaquem alguns de seus aspectos, as obras e teorias indicadas até aqui levantam questões que não dizem respeito direta ou exclusivamente a eles e, por isso, não costumam ser consideradas antecessoras dos Estudos de Jogos.

A Triforce dos Estudos de Jogos

Após concluírem seus trabalhos, as três grandes deusas partiram para os céus. Os sagrados triângulos dourados permaneceram no lugar onde elas deixaram o mundo. Desde então, os triângulos sagrados tornaram-se a base da Providência do nosso mundo e o local onde se encontravam tornou-se o Reino Sagrado. (A Grandiosa Árvore Deku - The Legend of Zelda: Ocarina of Time, [1998], tradução nossa)

Há quase 100 anos, três autores estabeleceram as bases para a organização de uma nova área de estudos multidisciplinar, os Estudos de Jogos. Seus nomes eram Johan Huizinga, Roger Caillois e Hans Georg Gadamer.

Cada um desses autores se ocupou de aspectos diferentes dos jogos: em *Homo Ludens* (1938), Huizinga (2010) inaugurou uma nova possibilidade de reflexão em que o jogo é importante por si mesmo, e não como instrumento ou caminho para outra atividade ou objetivo. Através de uma análise embasada na Sociologia e na História (sua área de origem), o autor argumenta que o jogo não é um elemento da cultura, mas a própria cultura. Os *Jogos e os Homens* (1958), de Caillois, dá continuidade ao trabalho de Huizinga, com o qual demarca pontos de concordância e de divergência. Caillois (2001) confere ainda mais centralidade ao jogo, o que lhe permite avançar em direção a uma tipologia dos jogos e dos modos de jogar que continua sendo referência nos Game Studies. Já Gadamer discute os jogos em seu livro *Verdade e Método* (1960), em um capítulo intitulado "A ontologia da obra de arte e seu

significado hermenêutico". Como o título aponta, o contexto em que Gadamer (1999) lança mão do conceito de jogo é tangencial aos Game Studies, pois a finalidade do texto é discutir a experiência estética. Ainda assim, algumas de suas percepções contribuíram para o refinamento da percepção da relação entre o jogador e o jogo.

A importância do trabalho desses autores não é apenas histórica: muitas das percepções apresentadas por eles permanecem atuais e são bons pontos de partida para pensar os jogos. Por esse motivo, vale a pena expor um pouco mais as ideias apresentadas nas três obras.

Em *Homo Ludens*, Huizinga desenvolve a ideia de que os jogos não são produtos ou reflexos de uma determinada sociedade e cultura, mas um elemento fundamental para a formação da cultura. Nessa virada, o lúdico deixa de ser um instrumento para a vida social e passa a ser reconhecido como seu espírito fundador. Huizinga (2010, p. 17) considera as possibilidades do jogo como entretenimento, mas não é nelas que ele se detém. Para ele, as crianças jogam "abaixo" do nível da seriedade, enquanto os adultos encontram o lúdico "acima" desse nível, nas regiões do belo e do sagrado. Nesse sentido, existiria uma forma superior de jogar, caracterizável por duas particularidades: a primeira relativa à forma do jogo e a segunda à sua configuração. No que diz respeito à forma, joga-se como disputa (como é típico nos esportes) ou como representação (como ritual ou *performance*). Em relação à configuração, Huizinga lança sua ideia mais conhecida, a do "círculo mágico". Para ele, o jogo acontece por tempo definido e em um espaço especial, no qual vigoram valores, hierarquias e regras diferentes daquelas associadas à vida cotidiana. Além disso, as ações realizadas nesse "círculo mágico" não teriam consequências fora dele, ou, pelo menos, não teriam um valor "de perda ou ganho" real. Em resumo, para Huizinga, o jogo é um elemento fundante da cultura e todo jogo estaria circunscrito a um "círculo mágico", cujos limites espaciais e temporais são claramente definidos e no qual vigora uma realidade à parte, orientada por regras próprias.

Caillois (2001) separa os modos de jogar em dois, *paidia* e *ludus*, que talvez possam ser aproximados, em português, às ideias de brincadeira e de jogo respectivamente. *Paidia* é um jogar "livre", que tem entre seus principais elementos a improvisação e a diversão. Como exemplos, podemos citar as brincadeiras de faz-de-conta, com a construção de cenários (físicos ou imaginários),

nas quais as regras são definidas organicamente durante a brincadeira. Já o *ludus* refere-se ao jogar em que a fantasia dos jogadores é controlada por convenções arbitrárias e imperativas. Nessa categoria estão os jogos controlados por regras pré-existentes, contratos aceitos de antemão pelos jogadores, que definirão os caminhos e critérios para a vitória ou a derrota dos participantes envolvidos. Jogos desse tipo demandam esforço, habilidades e engenhosidade e o prazer de jogá-los, de acordo com Caillois, está na emoção de competir e na satisfação em resolver os empecilhos impostos pelas regras. O próprio autor faz notar que essa diferenciação entre *paidia* e *ludus* não é rígida, havendo jogos que se situam na fronteira entre uma classificação e a outra. Assim, mais correto do que pensar em caixas que contêm diferentes tipos de jogos, é compreender que cada um dos conceitos ocupa uma das extremidades de uma linha. Os jogos situados nos extremos são relativamente fáceis de identificar: por exemplo, em uma ponta o Xadrez e na outra a brincadeira com massinha. Mais para o centro, as categorias não são tão claras: por exemplo, o popular jogo de tabuleiro War, que ao mesmo tempo em que é regido por regras pré-existentes em uma atividade de competição, também exige uma certa *performance* imaginativa para que os jogadores assumam seus papéis como generais de grandes potências mundiais em um cenário de guerra.

Figura 5 - War. Material de divulgação do fabricante



Fonte: Jorge Royan. Licença: CC-BY-SA 3.0/Wikimedia Commons contributors.

[24]

A partir dessa classificação mais ampla, Caillois organiza o jogo em quatro categorias: *agon* (jogos de competição, como futebol ou Xadrez), *alea* (jogos de azar, como roleta ou pôquer), *mimicry* (jogos de simulação, como brincar de boneca, carrinho ou construção de modelos, por exemplo com Lego) e *ilinx* (jogos de vertigem, por exemplo, esportes radicais como *bungee jump* ou paraquedismo). Essas categorias também não devem ser pensadas de maneira excludente, pois diversas atividades de jogo cabem simultaneamente em mais de uma delas. Para exemplificar, podemos mencionar um campeonato de *surf* que é ao mesmo tempo *ilinx*, pelas manobras, velocidade e risco, e *agon*, pois é uma competição de habilidades entre os vários participantes.

Figura 6 – Representação esquemática das categorias de Roger Caillois

	AGON (competição)	ALEA (azar)	MIMICRY (simulação)	ILIX (vertigem)
paidia tumulto agitação riso descontrolado empinar pipa paciência palavras-cruzadas ludus	corrida, luta-livre (não regulados)	rimas cara e coroa	faz de conta máscaras fantasias	escorregador andar a cavalo
	boxe, bilhar, esgrima, xadrez, futebol esportes em geral	apostas roletas loterias	teatro espetáculos	esqui alpinismo surf

Fonte: Mariana Amaro adaptado de Caillois (2001).

O terceiro autor que identificamos na tríade fundadora do Game Studies é Gadamer. Algumas colocações que ele apresenta ao mobilizar o conceito de jogo em sua discussão sobre a ontologia da arte são bastante próximas de Huizinga, a quem ele cita nominalmente. É o caso, por exemplo, da percepção de que o jogo estabelece uma experiência à parte no tempo e no espaço, muito próxima da ideia do “círculo mágico”. Em outros aspectos, podemos identificar avanços e refinamentos. Entre esses, destacamos que Gadamer (1999) supera a oposição entre a seriedade e o jogo que atravessa o pensamento de Huizinga e propõe uma relação mais elaborada, segundo a qual existe uma seriedade própria do jogo, que vigora no interior do círculo mágico. Por outro lado, o tema de Gadamer não é o jogo nem o jogar, mas a experiência da obra de arte e, para abordá-la, os esforços do autor vão no sentido de desatrelar a ideia de jogo das questões relativas à subjetividade do jogador, o que resulta em um conceito de experiência de jogo bastante amplo e abstrato. Gadamer é claro ao afirmar que seu conceito de jogo não diz respeito ao prazer da criação

nem da fruição artística, mas à própria obra de arte. A diferença entre jogar e o comportamento do jogador é importante para ele. O prazer do jogador deriva do fato de que o ato de jogar não é sério, mas o jogo tem sua própria seriedade. Essa é a “seriedade sagrada do jogo”, talvez a mais famosa afirmação do autor sobre o assunto.

Outros autores trabalharam o jogo em perspectivas mais afastadas dos Game Studies. É o caso, por exemplo, de Mead (2010), que mencionamos anteriormente, e de Piaget (2004), cujas considerações sobre “jogos sensório-motores”, “jogos de imaginação” e “jogos de regras”, embora sejam por vezes trazidas para os Estudos de Jogos, foram concebidas em resposta a questões próprias de áreas como a psicologia e a educação.

Assim como a importância dos autores da trífurca não deve ser subestimada, também não devemos deixar de buscar novas fontes para entender os jogos. As indicações dos próprios pioneiros vão nessa direção, pois se o jogo é a pedra fundamental da cultura e da experiência humana, devemos olhar para que tipos de jogos estamos jogando agora e como os jogamos para que possamos compreender a nós mesmos e a nosso contexto. Essa percepção é especialmente importante no momento atual, pois, da metade do século XX para cá, não foram apenas as ferramentas e as tecnologias que servem de suporte aos jogos que mudaram: como veremos mais adiante, mudaram também os próprios jogos e as teorias de que dispomos para compreendê-los.

Quase 20 anos depois de organizar *The Study of Games* (1971), que mencionamos anteriormente, Sutton-Smith retornou o desafio de definir “jogar” em um novo livro: *The Ambiguity of Play* (1997). O ponto de partida é a identificação da diversidade de ações e vocábulos que são associados a *play*, o que lhe permite delinear a esfera de significação da palavra e identificar nove usos e atividades associadas a ela, que seriam: jogar subjetivo (sonhos, faz de conta, Dungeons and Dragons); jogar solitário (*hobbies*, construção de modelos, jardinagem, uso de computadores, assistir vídeos); comportamento de jogar ou brincar (aplicar truques, enganar alguém, jogar pelas regras); jogar socialmente informal (contar piadas, festas, viajar, dançar); jogar indireto da audiência (televisão, filmes, realidade virtual); jogar performático (tocar piano, atuar); celebrações e festivais (natal, aniversário, casamentos); competições (atletismos, apostas, jogos de tabuleiro); e jogar arriscadamente (*rafting*, paraquedismo).

Nem todas essas acepções são diretamente aplicáveis à nossa palavra “jogar”, que tem um sentido mais restrito que a correspondente em língua inglesa e não abrange, por exemplo, tocar piano ou a atuação teatral. Mesmo assim, o sentido de diversão, recreação, entretenimento está presente em todos esses tipos de ações, independente da língua. A essa variedade de formas de jogar Sutton-Smith (2001) associa uma diversidade de jogadores (apostadores, esportistas, pessoas brincalhonas etc.), de equipamentos para jogo (bolas, cartas, roletas, brinquedos etc.) e de ambientes e tempos de jogo (circo, escola, *play-ground*, cassino etc.).

A amplitude dessa percepção ajuda a entender porque é possível tratar de coisas distintas sem que as palavras variem, ou, por outro lado, falar da mesma coisa com palavras diferentes, como quando reservamos a palavra “brincar” para as crianças, preferindo dizer que os adultos “se divertem”. Para contrapor a ambiguidade do vocabulário relativo aos jogos e das teorias dos jogos, Sutton-Smith desenvolve um conceito de jogar com o qual pretende abarcar todas as variações desse campo de estudos. Para isso, ele identifica “retóricas”, ideia que ele entende “[...] em seu sentido moderno, como sendo um discurso persuasivo ou uma narrativa implícita, consciente ou inconscientemente, adotada

por membros de uma certa afiliação para persuadir os outros da veracidade e validade de suas crenças”. (SUTTON-SMITH, 2001, p. 8, tradução nossa) Para exemplificar as diferenças entre as retóricas ele sugere que, enquanto teóricos da Comunicação definem o jogar como uma forma de metacomunicação anterior à linguagem, acadêmicos de Arte e Literatura se focam no jogar como um impulso criativo, e o campo das Ciências Biológicas vê o jogo como um exercício de progressão voltado à adaptação das espécies no mundo natural.

Nesses termos, o autor categoriza sete retóricas: do progresso animal (animais e crianças aprendem através de jogos); do destino (os resultados dos jogos já estão determinados pela sorte); do poder (o jogo é sempre uma disputa e a conquista é seu objetivo); da identidade (celebrações e festividades servem como preservação e expansão da cultura de uma comunidade); do imaginário (o jogo serve para exercitar a criatividade e despertar a inovação); de si mesmo (o jogo como *hobby* e escapismo da realidade); da frivolidade (jogos são atividades inúteis).

O contexto desse esforço de definição do jogo e da atividade de jogar por Sutton-Smith é marcado pelo que Juul (2001) identifica como a “terceira onda dos Estudos de Jogos”. Esta corresponderia a um renascimento do tema, que ganhara força em resposta ao surgimento de novos tipos de jogos, vinculados aos meios digitais. É o período do nascimento dos Estudos de Jogos como área de conhecimento multidisciplinar, que foi marcado pela tensão entre duas correntes de pesquisa, uma voltada para os jogos como produtos narrativos e outra para a experiência de jogo.

Mais adiante, identificaremos novamente as três ondas visualizadas por Juul e trataremos daquela cisão dos primeiros anos. Antes disso, é relevante considerar a possibilidade de acrescentarmos duas ondas mais recentes àquelas três: a primeira (ou quarta) seria marcada pela superação da ênfase nas divergências entre as vertentes iniciais dos Estudos de Jogos em prol da convergência. Já a quinta onda seria identificada com o reconhecimento da necessidade de ampliação dos limites dos Game Studies para além dos jogos digitais. Esta seria a fase atual, na qual os *Game Studies* passam a contemplar também os jogos de cartas, de tabuleiro, RPGs de mesa ou *live-action*, jogos locativos etc.

Desde a criação dos primeiros consoles, no final dos anos 1970 e, principalmente, a partir dos anos 1990, os interessados em estudar jogos estavam diante de outro tipo de artefatos, diferentes dos que existiam até então. O suporte digital havia alterado tanto a configuração dos jogos quanto o cenário de sua produção, distribuição e consumo, com a formação de uma indústria bilionária em torno do entretenimento digital. Como os Estudos de Jogos clássicos não davam conta desse cenário, surgiu em torno dele um campo de estudos específico que, de acordo com Aarseth (2001), tornou-se inicialmente conhecido como *Computer Game Studies*, ou seja, Estudos de Jogos de Computador. Esse é o período que Juul (2001) identifica como uma terceira onda dos Estudos de Jogos. Para o autor, os trabalhos da primeira onda voltaram-se predominantemente para as especificações lógico-matemáticas dos jogos (como na Teoria dos Jogos) e os da segunda onda para as questões psicológicas (como em Gadamer) ou para um olhar social sobre o jogo (como em Mead ou Huizinga). Apenas no período mais recente os Estudos de Jogos teriam reunido os conceitos de lógica e representação nos jogos e avançado em direção à questão das formas de jogar. Nesse momento, diz Juul, os estudos teriam se direcionado especialmente para os "jogos eletrônicos".

Reservamos duas divergências com essa noção das "três ondas". A primeira é a existência de duas vertentes de especificações lógico-matemáticas, que podem ser relativas às regras dos jogos, como nos livros que se dedicam às estratégias e explicam o funcionamento do Xadrez ou do Gamão, ou voltados para aplicações, como a Teoria dos Jogos. A segunda é que Juul deixa de lado os textos que tratam dos jogos enquanto esportes, bem como os de cunho histórico ou que buscavam descrever ou explicar o funcionamento de um jogo sem voltar-se para seus princípios lógicos ou para seu contexto, alguns dos quais já mencionamos anteriormente. Textos como esses não se encaixariam em nenhuma das três ondas. O mais importante é reconhecer que não houve um período em que os jogos não foram estudados, mas que atualmente o tema ganhou força e deixou de ser abordado por autores dispersos, o que permitiu a atenção de grupos organizados e o surgimento de uma nova área

de conhecimento. Entre as características dessa área, que seria a dos Game Studies, destacamos o fato de que os jogos e as atividades de jogo não são apenas objetos empíricos aos quais aplicam-se conhecimentos vindos de outros campos, para chegar a um tema de estudo adjacente, como a estética, a sociedade ou a cultura. Os Estudos de Jogos são multidisciplinares, mas diferenciam-se dos trabalhos em outras áreas porque os jogos são o tema central e a razão de ser dos estudos, e não exemplos ou suportes.

Outra questão importante diz respeito à impossibilidade de encaixar os Estudos de Jogos em áreas do conhecimento já existentes. Essa ideia de que nenhuma disciplina conhecida seria capaz de dar conta das questões que os jogos levantam foi um apoio importante para que a defesa da criação de um novo campo especialmente dedicado ao tema pelos pioneiros dos Estudos de Jogos. Acreditamos, porém, que esse posicionamento inclui motivações relativas à política acadêmica, sendo prudente relativizá-lo. No caso brasileiro, por exemplo, não nos parece haver cenário favorável para a criação de uma área de conhecimento autônoma para os Estudos de Jogos, pelo menos a curto e médio prazos. No entanto, diversas áreas de conhecimento acolheram o tema dos jogos, como a Educação, a Comunicação, a Computação e o Design.

Dando continuidade aos seus esforços para caracterizar os Estudos de Jogos e diferenciá-los de outras abordagens, em 2006 Aarseth identificou cinco tradições de pesquisa que tratam de aspectos relacionados com a ideia de jogo, mas não estudam os jogos e o jogar por si mesmos. Elas seriam relacionadas à Teoria dos Jogos (olhares sobre situações de competição sob a perspectiva da matemática e da economia), à Psicologia e a Pedagogia (pesquisas sobre o jogar voltadas para aspectos cognitivos, como estudos de brincadeiras infantis), à Educação (criação e estudo de jogos como ferramentas de aprendizagem), à História (estudos diacrônicos sobre jogos de tabuleiro e suas evoluções) e à Filosofia do esporte (como nas abordagens próprias da área de Educação Física). Naquele momento, Aarseth (2006) identificava o diferencial dos Game Studies na especificidade com que se referem ao objeto de estudo (os jogos como entretenimento e a experiência de jogar) e na multidisciplinaridade caracterizada em suas bases teóricas mais amplas e variadas do que as de qualquer uma das cinco vertentes mencionadas por ele.

Outros autores convergem com Juul e Aarseth na percepção de dificuldades de avanço para abordagens de jogos que estejam vinculadas a outras áreas

de conhecimento. É o caso de Frans Mäyrä, que situa a tensão entre a identidade e a coerência dos Estudos de Jogos e a necessária multidisciplinaridade das pesquisas como um dos principais desafios que precisam ser vencidos para a estabilização desse novo campo de conhecimento. Para Mäyrä (2009, p. 328), a melhor maneira dos Game Studies preservarem seu papel multidisciplinar passa pelo reforço de suas características e autoimagem disciplinares. Esse seria o caminho para que as pesquisas científicas possam fazer jus a esse novo objeto de estudo, que é o jogo, produzindo conhecimentos genuinamente novos. Concordamos com o autor que, por um lado, a multidisciplinaridade é uma característica necessária para a análise dos jogos, mas por outro, a realidade das pesquisas acadêmicas atuais não motiva essa abordagem. Em nosso entendimento, além de muito difícil de realizar, a multidisciplinaridade é elogiada na teoria, mas criticada na prática. Isso pode ser visto, por exemplo, na “área” de estudos multidisciplinares na pós-graduação brasileira, que apesar de seu vigor atualmente abriga cinco subáreas, uma delas denominada “interdisciplinar”, que tem entre seus campos “Sociais e humanidades” e “Saúde e biológicas”, o que caracteriza uma realidade de redisciplinarização.

No mesmo ano das considerações de Mäyrä sobre a multidisciplinaridade dos Estudos de Jogos, Perron e Wolf (2009) entendiam que a criação da nova área de estudos, que eles preferiam denominar “Video Game Studies”, já estava concluída, sendo então o momento de consolidá-la. Os dois autores organizaram em sete tópicos os pontos que precisam ser consolidados e os fatores sobre os quais os pesquisadores precisariam estabelecer consensos para que a disciplina se estabelecesse:

- a. terminologias e precisão: referente à definição e coesão dos conceitos;
- b. história: referente à organização e indexação de informação sobre a história dos jogos;
- c. metodologias: referente à criação e adaptação de procedimentos metodológicos;
- d. tecnologia: referente ao conhecimento e pesquisas sobre os suportes tecnológicos dos games;
- e. interatividade: referente aos processos de comunicação e de mediação entre jogadores e games;
- f. integração das aproximações interdisciplinares: referente aos diálogos com os campos de conhecimento vizinhos.

Entre os empecilhos para a maturação dos Estudos de Jogos que parecem já terem sido superados está a divergência entre as duas principais vertentes do período inicial, quando um grupo de autores defendia a adoção de teorias clássicas da narratologia para estudar os *games*, enquanto outro grupo via inconsistências nesse vínculo e defendia que o ponto central dos Estudos de Jogos fosse seu caráter lúdico.

Narratologia e ludologia: Fight!

Quando o assunto é *video game*, as polêmicas e as lutas raramente ficam restritas ao *gameplay*. Pesquisadores têm por obrigação não cair no senso comum em questões como a incitação à violência, mas isso não os torna imunes às disputas típicas do ambiente acadêmico. Perseveram até hoje alguns reflexos da rivalidade entre dois grupos dos primeiros anos dos Estudos de Jogos: os narratólogos, que analisavam jogos a partir de suas possibilidades narrativas (ou de contar histórias), e os ludólogos, que pretendiam estudar a essência dos jogos. Essa discussão é considerada superada no campo, mas parece sempre haver público para novos episódios, protagonizados por pesquisadores que se propõem a criticar a outra corrente e chegam, ainda hoje, a incentivar a adoção da ludologia ou da narratologia como viés único de estudo. Para entender a persistência dessa disputa, é preciso compreender primeiro as forças que a alimentaram.

Fase 1: Narratologia

[33]

A narratologia é a vertente voltada para o sistema narrativo do jogo. Seu pressuposto fundamental é a pertinência de estender a aplicação do conhecimento da literatura e da linguística à análise de jogos, pois, para os teóricos dessa linha, o foco do jogo reside em sua capacidade de contar histórias. No entanto, essa possibilidade deve ser entendida em sentido amplo, no qual os jogos seriam textos e as narrativas podem ser potenciais. Ou seja, para os narratólogos, as teorias literárias seriam aplicáveis tanto a jogos em que a estória é evidente quanto a outros em que ela está apenas subentendida. A narrativa estaria ligada aos acontecimentos que têm lugar durante o jogo, em interpretações que muitas vezes evocam a relação entre autor, narrador e leitor para tratar da experiência de jogo. Por exemplo, partidas de *League of Legends*, de Xadrez ou de *Jogo da Velha* podem ser narrativizadas como disputas territoriais:

o espaço inicial havia sido dividido em nove áreas e um dos adversários marcou com um "X" o terreno no canto superior esquerdo, tomando posse dele. Diante disso, o outro adversário aproveitou a oportunidade para tomar posse da área central etc.

Em seu momento inicial, os estudos focados na narrativa dos games não eram tratados como o que mais tarde veio a ser entendido como linha-mestra da narratologia nos Game Studies, pois as análises predominantes eram baseadas exclusivamente nas ideias de teóricos que não estavam tratando de jogos, como Gérard Genette, Mikhail Bakhtin ou Tzvetan Todorov. Devido à suposta radicalidade dessa perspectiva, os autores que adotavam essa visão chegaram a ser destacados dos demais narratólogos e reconhecidos como uma corrente específica, sendo chamados de "narrativistas". (LAAS, 2014) Nessa linha interna à facção narratológica, elementos como as cutscenes foram destacados para "demonstrar" que os jogos digitais seriam mais narrativos que os jogos tradicionais. Ou seja, os narrativistas distanciavam os jogos de console e PC dos jogos clássicos, afirmando que eles seriam mais próximo de livros, filmes e séries de televisão do que do Xadrez ou do Banco Imobiliário, por exemplo. No entanto, não é preciso ir muito longe para derrubar esse argumento, pois quando um filme ou livro é digitalizado ele não se transforma em um jogo, mas existem versões digitais de jogos tradicionais que não são mais narrativas que suas contrapartidas no tabuleiro.

Na prática, a maioria dos autores identificados com a narratologia parece nunca ter sido tão radical quanto seus opositores tendiam a afirmar. Isso pode ser visto, por exemplo, nos trabalhos de duas narratólogas pioneiras, Brenda Laurel e Janet Murray.

A experiência de Laurel com *video games* é inegável, pois ela iniciou sua carreira na Atari, na virada dos anos 1970 para os 1980. Seus trabalhos na empresa tinham como foco as representações em primeira pessoa e inteligência artificial em games, interesse que se manteve em sua tese de doutorado. Nesse trabalho, posteriormente publicado como livro com o título *Computers as Theatre*, Laurel (1993) defendeu que a utilização de computadores tem mais semelhanças com a interação com mundos ficcionais que com o uso de ferramentas. Tendo a *Poética* de Aristóteles como pano de fundo teórico, Laurel entendia que o computador opera em tempo real e é responsivo às ações e às atividades dos usuários, o que permite um grau de dinamismo e adaptabilidade

que permitiria que as ações dos “atores” levassem à criação de uma história. Esse é o sentido em que a autora comparava o computador com o teatro, ressaltando a diferença que os usuários não se comportam como a audiência de peças teatrais tradicionais, mas “sobem ao palco” para assumir papéis ativos.

O fato de que a tese de Laurel não era voltada especificamente para os games, mas para a interação humano-computador em geral foi decisivo para sua preferência pela metáfora do teatro, em vez da narrativa, que ela costuma entender como a narrativa textual. A autora justifica essa opção indicando três pontos-chave: a atuação, a unidade de ação e a intensificação. Com a opção pela atuação, a autora procurava evitar o erro de comparar a interação (interatividade) com a leitura, pois entendia que a forma de representação do computador é próxima da estrutura por unidades de ação. Nessa forma de estrutura narrativa, típica do teatro, incidentes separados são relacionados a um episódio central. Em outros casos, como o da literatura, são mais comuns as formas “episódicas”, nas quais incidentes quase independentes são vinculados de acordo com a temática e não pela causalidade. (LAUREL, 1993, p. 94-95) Laurel destaca também que o teatro é uma forma intensificadora, no sentido de que os eventos são selecionados, organizados e representados de modo a condensar o tempo e amplificar as emoções. Em outras formas narrativas, diz Laurel, é mais comum a “extensificação”, com exploração de várias perspectivas de um mesmo incidente, ou detalhamento ao longo de capítulos inteiros de eventos que levam, de fato, frações de segundos.

Outro trabalho referencial da narratologia é o livro *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, de Janet Murray (1997). Nele, a autora não defende apenas que os games são estórias, mas que tudo o que fazemos é organizado, em nossos pensamentos, como narrativas. É a partir desse pressuposto que Murray avança sua discussão sobre como o computador pode transformar os modos de contar histórias e, ao fazer isso, ele estaria transformando o modo como compreendemos nossas vidas. Portanto, Murray estava interessada nas alterações que as formas narrativas poderiam sofrer diante das possibilidades dos meios digitais, como a interatividade e a realidade virtual. É essa a motivação que a levou a analisar os “ciber-dramas”, termo guarda-chuva que a autora utilizava para abarcar vários formatos que antevia para as estórias digitais no futuro. Em meio a essa diversidade, Murray não deixava de apontar que todos esses formatos pertenceriam a uma única categoria, como ocorre,

por exemplo, com o cinema e com o romance. A autora é clara a respeito do fato de que aquelas novas possibilidades não seriam variações das mesmas formas narrativas que já existiam, como indicavam as nomenclaturas “cinema interativo”, ou “televisão interativa”, mas uma total reinvenção da prática de contar histórias. (MURRAY, 1997, p. 271) No entanto, como é característico entre os narratólogos, sua discussão dessa nova prática é orientada por teorias desenvolvidas para a literatura e outros meios narrativos já existentes.

Murray não parece ter os games em alta conta. Embora ao final dos anos 1990 já estivessem sendo propostas algumas possibilidades narrativas mais avançadas, a autora não acreditava que fosse possível ultrapassar os estereótipos e a causalidade simples. Ela afirmava que eles não teriam condições de ir além de formas narrativas simples como a “jornada do herói”, ou de quebra-cabeças ou labirintos, aos quais acrescentavam apenas o prazer da agência, ou seja, da possibilidade de interferir sobre os acontecimentos. Esse caráter ativo seria justamente o que impedia que os jogos se aproximem das estruturas mais complexas, pois eles precisam propor objetivos e exigir talentos específicos, o que os vincularia a visões de mundo redutoras e esquematizadas. (MURRAY, 1997) Para a autora, as histórias dos jogos disponíveis no mercado podiam ser descritas em estruturas narrativas simples, que correspondiam a três situações: “[...] (lute com o cara mau, resolva o desafio, morra)”. (MURRAY, 1997, p. 197, tradução nossa) Uma saída seria os produtores de jogos apostarem na criação de árvores de desenvolvimento narrativo com mais bifurcações. No entanto, essa solução seria tão cara e trabalhosa que se tornaria inviável, pois a quantidade de caminhos a serem criados aumenta exponencialmente em relação ao número de pontos de decisão e escolhas (por exemplo, uma narrativa com apenas cinco pontos de escolha iniciais e três opções em cada ponto de decisão atinge 81 possibilidades em apenas quatro interações).

Por isso, ainda que previsse o surgimento de um “meio procedural” e reconhecesse a existência de autores criativos e originais na indústria dos games, Murray apostava que as formas narrativas que poderiam tirar partido do digital não seriam jogos, pois não poderiam estar limitadas a enredos rígidos e, sobretudo, precisariam ter uma representação abstrata da estrutura da trama que lhes permitisse operar com chaves narrativas genéricas ao invés de instâncias particulares, específicas.

A busca por “estruturas básicas” e “chaves genéricas” reflete o fato de que, ao final dos anos 1990, a diferença entre games, literatura interativa, cinema interativo, ou mesmo hipertexto ainda não estava tão clara (pelo menos no mundo acadêmico). Consideráveis avanços nesse sentido foram realizados com o apoio do trabalho de outro autor da época, que, embora também estivesse tratando de textos e narrativas, apontaria outras direções e novas possibilidades. Trata-se do já mencionado Aarseth (1997, p.182), cujo livro *Cybertext: perspectives on ergodic literature* posicionava-se contra a “onipresente influência da narrativa, tanto nas teorias hegemônicas do discurso quanto como um modo estético socialmente dominante” ainda, que, para realizar essa insurreição, o autor reconhecesse utilizar “as ferramentas e armas do tirano”. A oposição de Aarseth aos princípios mais radicais da narratologia abriu caminho para a consolidação dos Estudos de Jogos. Alguns anos mais tarde, sua posição como figura central da nova disciplina o colocou em posição privilegiada para promover o reencontro entre a narratologia e a corrente com a qual ele se identificava, que àquela altura havia se tornado conhecida como ludologia.

Fase 2: Ludologia

A palavra *ludus* vem do latim e foi recuperada por Huizinga (2010) para designar o “homem que joga” (*homo ludens*) e relacioná-lo às ideias de “homem que sabe” (*homo sapiens*) e “homem que faz” (*homo faber*). Ao optar por esse termo em vez de dar preferência a palavras de outras origens (grego, sânscrito etc.) o autor destacava a abrangência de *ludere*, que abarca as diversas atividades de jogo e formas de jogar. (HUIZINGA, 2010, p. 28-36) Juul (2000) acredita que o primeiro uso do termo na composição “ludologia” – *ludere* + *logia* para designar o estudo do jogo e das práticas de jogo – tenha acontecido em 1982, no artigo *Does Being Human Matter: On Some Interpretive Problems Of Comparative Ludology*, de Mihaly Csikszentmihalyi. Embora a expressão apareça apenas do título do artigo, o texto faz por merecer o seu lugar na literatura dos Estudos de Jogos pelos argumentos com que critica a comparação entre as práticas de jogo humanas e os instintos animais e pela defesa do caráter criativo da atividade de jogo. Apesar desses antecedentes, o uso de

[37]

ludologia para designar a disciplina dedicada ao estudo dos jogos só se consolidou com *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, de Frasca (1999) e *What Computer Games Can and Cannot Do*, de Juul (2000).

Quando propôs a denominação “ludologia”, Frasca (1999) defendeu que a disciplina fosse abrangente e abrigasse todos os Estudos de Jogos e atividades de jogo, independente dos meios e suportes (consoles, computadores, tabuleiro etc.). Para o autor, o processo do *ludus* se desenvolve em três etapas: começo, desenvolvimento e resultado, sendo que, na última, pode-se alcançar o triunfo ou a derrota. Apesar da semelhança com o encaminhamento narrativo aristotélico (início, meio e fim), o *ludus* se diferencia pelo caráter ativo do jogo: a vitória ou derrota depende das ações do jogador, e não (ou, pelo menos, não apenas) do autor do jogo. Parafraseando Frasca (1999), o jogo é um conjunto de possibilidades, enquanto a narrativa é um conjunto de ações em cadeia. A diferença entre uma sessão de jogo e uma obra narrativa pode parecer pequena para um observador externo, principalmente se a sessão estiver sendo vista posteriormente, numa gravação, por exemplo. Para o jogador, entretanto, as diferenças são evidentes, pois ele sabe que o final depende de suas ações e que, se optar por não executá-las, não haverá sessão, nem mesmo jogo, enquanto um filme, por exemplo, continua sendo o mesmo, independente de estar sendo assistido.

As primeiras edições de jogos como Super Mario Bros, The Legend of Zelda e Monkey Island têm objetivos claros: salvar suas respectivas “princesas” (Peach, Zelda e Elaine Marley). Ao avaliarem o jogo exclusivamente em termos de sua narrativa, os narratólogos entenderiam essa objetividade como uma insuficiência. Para os ludólogos, no entanto, esses jogos não são menos complexos que outros que não apresentam finalidades tão claras aos jogadores, como Minecraft ou a série The Sims. Ainda que, em ambos, seja possível identificar a prioridade de sobrevivência como um objetivo, boa parte do prazer da experiência está em aproveitar a multiplicidade de caminhos possíveis. Nesses dois jogos, assim como em muitos outros, há regras claras quanto à possível derrota do jogador, mas não está claro em que consiste sua vitória. Como não existe um objetivo final predeterminado, é possível jogar continuamente uma mesma sessão. Fragoso (1998) procurou diferenciar essas duas experiências, sem afirmar que os games são meramente um novo tipo de narrativa, ou

apenas um *software*. Para isso, a autora lança mão das diferenças entre brincar e jogar e, como esses termos não existem em todas as línguas, dá preferência às nomenclaturas “brinquedo” e “jogo” (*toy* e *game*). Essa percepção ajuda a entender como, ao superarmos a visão narrativista, revela-se o verdadeiro objetivo de jogar, que é o prazer da experiência. Entre as primeiras conquistas da ludologia está a percepção de que atingir os objetivos individuais pode ser tão prazeroso quanto vencer desafios já definidos pelo jogo.

Figura 7 - Jogadores de Minecraft na feira de jogos eletrônicos Gamescom, Alemanha, em 2014



Fonte: Mario Werch Wuestenigel. Licença: CC-BY-2.0/Flickr.

As dificuldades para tratar do lúdico sem recorrer às teorias narrativas refletem a situação descrita por Juul (2000), para quem, até então, as Humanidades haviam ignorado os jogos pois estes conteriam sinais de “baixa cultura”. Essa atitude apareceria até mesmo nos autores que construíram a pré-história dos

Estudos de Jogos: Huizinga (2010), por exemplo, dá atenção especial aos rituais religiosos e Caillois (2001, p. 33) sustenta sua categorização com a reafirmação do efeito disciplinador que o *ludus* exerce sobre a *paidia*. Podemos dizer que essa tendência permanece ainda hoje, pois o foco em diversão continua sendo motivo para que a pesquisa sobre jogos seja desvalorizada. Isso é visível, por exemplo, no direcionamento dos financiamentos para variantes como “jogos sérios” ou mesmo “gamificação”, cujas finalidades seriam mais nobres que o “mero” entretenimento.

A coesão da ludologia dependia da conformação de um entendimento inicial do que são jogos digitais e do que eles podem fazer, a partir da comparação com outros jogos. De posse dessa compreensão seria possível passar à verificação de como os games estão relacionados às mídias narrativas como romances ou filmes. De outro modo, os estudos sobre jogos continuariam fazendo apenas uma colagem de conceitos da teoria literária e da dramaturgia. (JUUL, 2000)

Enquanto os narratólogos alegavam que a interatividade era um desafio para o nível de refinamento que os jogos poderiam atingir, para Juul (2000) ocorreria justamente o contrário: o estruturalismo é que estaria falhando ao imaginar que as narrativas literárias possam ser pensadas em termos algorítmicos. Para ele, os jogos são definidos formalmente (por suas regras), enquanto as narrativas são definidas interpretativamente. Embora falhe, tão logo se constata que os jogos também dependem de interpretação. Essa diferenciação entre jogos e narrativas foi fundamental para que Juul formulasse um argumento bem mais sólido: o de que era preciso desenvolver conceitos e terminologias específicos para a ludologia.

Mais radical que os seus colegas, Eskelinen (2001) iniciou sua defesa da ludologia dizendo que a incapacidade de diferenciar entre jogos e narrativas era uma limitação do contexto acadêmico. Fora dele, dizia o autor, as pessoas são ótimas em diferenciar um jogo de uma narrativa, pois, ao lançar uma bola, ninguém espera que ela caia e comece a contar histórias. Com esse tipo de provocação, Eskelinen procurava denunciar o que compreendia como sinais de “colonização” do campo dos Game Studies pelo teatro, cinema e literatura. De acordo com seus comentários ácidos e ataques diretos, a compreensão dos jogos como cinema remediado, narrativas interativas ou estórias procedurais era conceitualmente frágil e “geralmente derivada de um conhecimento

muito limitado da dramaturgia comercial ou de teoria literária superada, ou ambos”, o que levaria os narratólogos a pressuposições “ridiculamente obsoletas”. (ESKELINEN, 2001) Evocando os estudos de Huizinga, Caillois e Aarseth, ele afirmava que seria necessário ter aporte teórico tanto sobre o ato de jogar, quanto sobre os conceitos de interação nas mídias digitais. Curiosamente, entretanto, o próprio Eskelinen recorreu mais de uma vez à teoria literária para explicar ou embasar suas colocações, o que ele justificou afirmando que a sua visão é devidamente “sofisticada”. Para esse autor, a situação de jogo é composta de objetivos, meios e regras e, ainda, de situações, eventos e existentes – que ele chama de “equipamentos” – e de “ações de manipulação” das relações espaciais, temporais e causais. A contribuição de Eskelinen para a ludologia reside em suas considerações sobre esses elementos, que a aspereza de seus ataques à narratologia quase chega a esconder.

Em 2003, Frasca voltou a conceituar a ludologia, definindo-a como “uma disciplina que estuda jogos em geral e *video games* em particular”. (FRASCA, 2003b, p. 222) Nessa retomada, o autor tratou especificamente dos jogos digitais, os quais argumentava que não podem ser reduzidos à narrativa, pois precisam ser compreendidos como simulações. Em uma simulação, um sistema simplificado imita, em escala limitada, certos aspectos de outro sistema mais complexo. Esses aspectos não seriam apenas a aparência e o som, mas também os comportamentos. Por exemplo, em um jogo digital, a bola de Eskelinen não teria apenas que ser esférica e colorida, ela teria que quicar quando batesse no chão, e deveria fazê-lo de forma coerente com o que aconteceria com uma bola física. Ou seja, uma simulação pressupõe a inclusão de um modelo comportamental que reage a estímulos preestabelecidos e são as qualidades simulatórias do meio digital que tornam o mundo do jogo consistente. Portanto, dizia Frasca, enquanto as narrativas seriam estruturas representativas, os jogos digitais seriam simulativos, ou um subgênero de simulação. Para que o jogo digital possa atingir sua função de simulador, o jogador deve interagir e não apenas interpretar sinais, como faz o público da literatura ou do cinema. O jogo não é apenas uma junção de uma série de histórias possíveis, mas um mundo com uma realidade alternativa e inconstante. Dessa forma, pode-se dizer que todo jogo é material e não ocorre apenas na mente do leitor nem apenas no texto, em forma de metáfora. A simulação “[...] não lida com o que aconteceu ou com o que está acontecendo, mas, sim, com o que pode

acontecer. Diferente da narrativa e teatro, a sua essência se baseia em uma premissa: mudar é possível". (FRASCA, 2003b, p. 233, tradução nossa)

Uma vez que os jogos digitais "[...] são um certo modo de estruturar a simulação, assim como a narrativa é uma forma de estruturar representação" (FRASCA, 2003b, p. 224, tradução nossa), os games não podem ser avaliados com as mesmas premissas ou os mesmos instrumentos de análise desenvolvidos para as narrativas. No entanto, Frasca não adotava uma postura radical a esse respeito, mas reiterava que, ao propor o afastamento entre representação e simulação, não pretendia afirmar que histórias e jogos digitais são incompatíveis. Para ele, devido aos aspectos simulatórios e ao potencial para expressar mensagens de um modo que as narrativas textuais não conseguem (e vice-versa), os games podem criar ambientes para a experimentação e não "apenas" contar histórias. (FRASCA, 2003b)

Vários anos mais tarde, o olhar retrospectivo de Wesp (2014) constatou que, no conjunto, o mais importante naqueles primeiros anos da ludologia não era negar a possibilidade de estudar os jogos utilizando teorias narrativas, mas destacar o que diferencia os jogos digitais de outras mídias, que é o papel do sujeito no *gameplay*. Assim, a radicalidade da recusa às teorias e métodos dos estudos literários e fílmicos teria sido, acima de tudo, uma ação com intenções políticas, uma afirmação de independência para evitar o risco de que os Estudos de Jogos viessem a se tornar tão contaminados por outras disciplinas que aquilo que é próprio do jogo acabasse ficando de lado. Em suma, para Wesp (2014), o que os ludólogos recusavam não eram os conhecimentos vindos de outras áreas de conhecimento, mas a possibilidade de que elas tivessem um efeito redutor sobre os nascentes Estudos de Jogos.

A falta de clareza sobre os motivos e os objetivos colaboraram para estender a disputa entre narratólogos e ludólogos. No entanto, ainda nos primeiros anos dos Game Studies era possível identificar os caminhos através dos quais a polarização seria superada.

Conquista alcançada: os Estudos de Jogos hoje

Já em 2003, Frasca afirmava que o debate na verdade jamais teria existido, porque os ludólogos nunca teriam recusado a existência de vínculos e sobreposições entre jogos e narrativas. Como prova de moderação, o autor mencionava o uso de teorias literárias por autores do núcleo ludológico, como Juul e Eskelinen. No entanto, Frasca realimentava a rivalidade ao reverter o vetor da disputa e utilizar como exemplo de radicalidade afirmações de Marie-Laure Ryan, que, segundo ele, argumentava que a ludologia não deveria “jogar fora” o conceito de narrativa, coisa que jamais teria acontecido.

Ao contrário dos ludólogos, que formaram uma coalizão em torno de suas ideias, os narratólogos nunca foram um grupo articulado. De acordo com Murray (2005), uma vez que não existia um grupo de autores que se identificassem como narratólogos, os ludólogos estavam definindo os dois lados da disputa e debatendo com um fantasma de sua própria criação. Por esse motivo, dizia a autora, o debate entre ludologia e narratologia jamais teria fim. De fato, como vimos, o debate foi motivado pela percepção, por parte dos ludólogos, de que acadêmicos que não pertenciam a seu grupo apenas aplicavam as teorias e métodos dos estudos literários e filmicos aos jogos, descartando, no processo, as propriedades que diferenciavam a literatura e o cinema dos games. Murray faz referência a um *post* em que Aarseth teria afirmado que tinha dificuldade em debater com os narratólogos porque eles não tinham formação ou interesse em narratologia. Pelo contrário, teria dito ele, os mais capacitados para discutir narratologia são os ludólogos. Ainda que com maior elegância, essa colocação teria seguido a mesma linha de desqualificação dos narratólogos adotada, por exemplo, por Eskelinen.

É verdade que a fundação e o reconhecimento do campo dos Game Studies dependeram da capacidade de resistir à tendência conservadora das estruturas acadêmicas, que sempre procuram “acomodar” novos temas, fazendo com que eles caibam em disciplinas já estabelecidas. Afinal, teria sido

mais fácil trazer o novo grupo de estudiosos de jogos para dentro de uma área pré-existente, cujas disputas internas eram regidas por hierarquias e poderes que já estavam estabelecidos. No entanto, os ludólogos optaram por trilhar o caminho mais árduo e disputar verbas e prestígio para garantir aos Estudos de Jogos o espaço devido a um novo campo de conhecimento. Por outro lado, casos como o brasileiro demonstram que quando os recursos disponíveis são muito escassos, a própria acolhida de um novo tema por uma área de conhecimento já consolidada chega a ser vista como uma generosidade.

A disputa entre narratólogos e ludólogos parecia prestes a esquentar ainda mais quando a narratóloga Janet Murray foi convidada para a palestra de abertura da conferência anual da Digital Games Research Association (DIGRA), associação identificada com a ludologia, em 2005. Embora tenha focado em outros tópicos, Murray (2005) fez questão de iniciar sua fala com um preâmbulo sobre as diferenças entre as duas correntes. Em defesa da narratologia, afirmou a importância de reconhecer que os games são parte da história cultural e não podem ser entendidos em separado das tradições representacionais mais amplas às quais pertencem. Para ela, ao entender os jogos como padrões abstratos de regras, ações e pontuações, descartando seus elementos representacionais e miméticos, os ludólogos estariam reduzindo os games ao formalismo. Em seus *slides*, ela apontava a diferença entre jogar com uma dama de Xadrez, com o avatar de Lara Croft e com Bob Esponja para apontar os efeitos negativos da abordagem dos jogos que ela denunciava como “essencialista”. Notamos, entretanto, que essa fala de Murray na DIGRA 2005 praticamente não contém referências às estruturas e formas narrativas que a autora havia enfatizado em *Hamlet no Holodeck* (1997). Predominaram na ocasião os temas e abordagens que os ludólogos já tinham reconhecido como apropriados para os Game Studies e que já estavam presentes em trabalhos apresentados nas conferências da DIGRA em anos anteriores à fala de Murray.

Acreditamos que os Estudos de Jogos não devem ficar limitados a visões essencialistas, descartando, por exemplo, as relações entre as representações da mulher nos jogos e no cinema, ou na televisão. Por outro lado, concordamos com os antigos ludólogos sobre a necessidade de que não se perca de vista que há diferenças entre jogar Tomb Raider com o avatar de Lara Croft e ler os livros ou assistir os filmes inspirados pelo jogo. Mesmo nessas abordagens mais amplas, o foco dos Estudos de Jogos deve permanecer sendo as

questões características dos jogos. De outro modo, os trabalhos realizados por autores dedicados a estudar jogos não se diferenciaria das pesquisas voltadas para outros tipos de produtos midiáticos, tornando os Game Studies desnecessários e dispensáveis.

Figura 8 - Lara Croft, protagonista da série Tomb Raider



Fonte: Anthony Jauneaud. Licença: CC-BY-2.0/Flickr.

Em seu livro *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*, de 2005, Juul afirmou que a contenda entre narratologia e ludologia que marcou os primeiros anos dos Game Studies estava sendo superada por teorias mais recentes, que buscavam atingir um ponto de equilíbrio entre as duas vertentes em trabalhos que discutiam tanto as qualidades únicas dos games como as histórias que eles podem contar. Essa tem sido a tendência dos estudos mais recentes, que comprovam que a disputa arrefeceu em favor de análises mais consistentes e que deem conta dos vários aspectos do jogo. Destacamos que essa convergência só pode ser alcançada se percebermos que não é possível entender as estruturas narrativas dos games sem levar em conta o *gameplay*, mesmo nos casos dos jogos que colocam mais ênfase na estória. Do mesmo

modo, não é possível dispensar a estória que está sendo contada para focalizar apenas o *gameplay*. Essa visão mais contemporânea corresponde ao período que identificamos no capítulo anterior como uma quarta onda dos Estudos de Jogos. Nela, a narratologia e a ludologia são vistas como complementares, porque dão foco para a forma e expressão do jogo, não havendo razão para tratá-las como se fossem mutuamente excludentes.

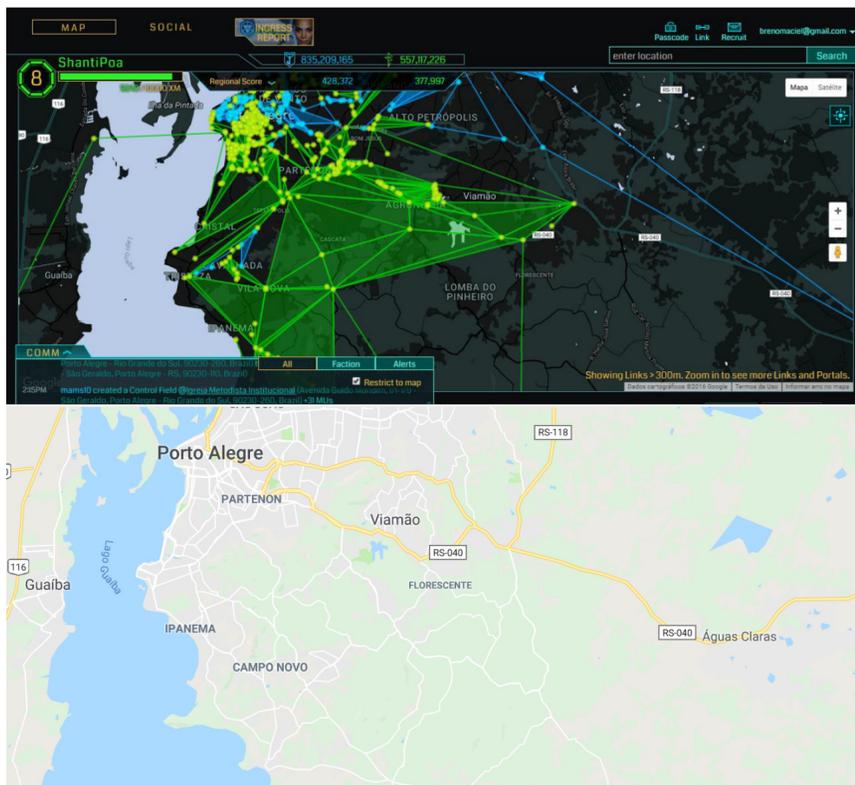
Porém, se a cisão das correntes é dada como superada por seus participantes iniciais, na prática ainda há tentativas de reiniciar a discussão sobre a relevância (ou não) das teorias vindas da literatura, cinema e outras mídias para os Estudos de Jogos. Além disso, a própria tradição das teorias narrativas torna mais fácil tratar das estórias que os jogos contam do que discutir o *gameplay*, as regras, o papel do jogador, as especificidades do mundo do jogo e outros elementos que, justamente por serem exclusivos dos jogos, ainda não dispõem de métodos e técnicas de abordagem tão bem estabelecidos. Por isso, embora acreditemos que as questões narrativas são tão importantes quanto outros fatores para a experiência de jogo, parece-nos que é mais urgente neste momento atentar para o que é próprio e característico dos games.

Entre as principais vozes da tendência à superação das rivalidades iniciais encontra-se novamente Aarseth (2012), para quem a disputa entre narratólogos e ludólogos comprometeu o avanço dos Estudos de Jogos ao não ir além de desmerecer as posições antagônicas (jogo é história, jogo é simulação) sem realmente contribuir com novas proposições. Para resolver aquelas falsas dicotomias, o autor propõe uma visão “ludonarratológica”, em cujo contexto ele identifica quatro dimensões para os jogos: mundo, objetos, agentes e eventos. Cada jogo conteria esses elementos, mas os configuraria singularmente de acordo com seus níveis narrativos e com as mecânicas adotadas. (AARSETH, 2012, p. 130)

A convergência entre as vertentes ludológica e narratológica corresponde ao que identificamos como uma quarta onda dos Game Studies, que complementa as três propostas por Juul (2001). A quinta onda tem como principal característica a superação de outra disputa, que diz respeito aos limites dos Estudos de Jogos. Embora a maior parte das pesquisas ainda pareça estar concentrada sobre os jogos digitais, o momento atual é marcado pela expansão do interesse dos pesquisadores para outros tipos de jogos, por exemplo os jogos de cartas, de tabuleiro e os jogos locativos. Essa ampliação é um dos resultados

positivos da recente aproximação entre os Game Studies e outras áreas nas quais os jogos de tabuleiro nunca deixaram de estar presentes, como o Design e a computação. A retomada dos jogos de mesa como objetos empíricos foi um passo importante para o avanço de estudos sobre os aspectos materiais dos jogos e seus possíveis agenciamentos, perspectivas que começam a ser aplicadas também aos jogos digitais. Questões como essas tornaram mais aguda a percepção da importância dos fatores “para além da tela” na experiência dos jogos digitais, convergindo com estudos sobre jogos locativos, como o Ingress.

Figura 9 - Comparação entre a representação de uma área urbana no jogo Ingress e no Google Maps



Fonte: Frago e Reis (2016).

Esperamos que as discussões e os autores expostos até aqui tenham ajudado a situar o leitor em relação aos Estudos de Jogos, mas provavelmente ainda não estão claros os caminhos para quem pretende iniciar na área. Pensando nisso, dedicamos este último capítulo à tentativa de indicar com mais clareza o foco temático e os limites dos Game Studies. Em seguida, indicaremos algumas fontes e recursos que podem servir de bússolas para os pesquisadores de games, novatos ou não.

Nos últimos anos, a crescente presença de questões relativas ao papel dos jogos na sociedade e na cultura vem se dando em termos que fazem soar novamente os alarmes para que as especificidades dos Game Studies não sejam perdidas. Por exemplo, entre os temas centrais nas últimas edições da DIGRA estão as questões de gênero, sobretudo as relativas à representação da mulher e interações com mulheres que jogam e produzem games.

A importância dessas questões é evidente e seu reconhecimento representa um avanço tanto no cenário internacional quanto no Brasil, onde o interesse pelo tema também é crescente. No entanto, é preciso ter em mente que, embora seja muito amplo, o campo dos Estudos de Jogos não abrange todas as pesquisas que mencionam jogos. Mesmo quando é central para um determinado texto ou projeto, o jogo pode não ser o foco do problema que está em pauta. É o caso de trabalhos nos quais um ou mais jogos servem apenas de exemplo para questões de outras naturezas, ou quando o jogo é mencionado apenas para acrescentar algum colorido e tornar o texto menos árido.

Há também estudos nos quais os jogos apresentam certa centralidade, mas são instrumentalizados em favor de outras áreas de conhecimento, como a Administração ou a Saúde. Para exemplificar os diversos casos, podemos imaginar uma pesquisa sobre a violência discursiva de gênero cujo objeto empírico seja as famosas armaduras femininas dos games, que deixam mais partes à mostra do que protegidas. Estaremos diante de um trabalho do campo dos Estudos de Jogos quando a problematização do tema levar em conta as especificidades da situação de jogo, mas não se a abordagem adotar uma forma mais abrangente, em que o exemplo do jogo poderia ser substituído por outro

produto cultural com armaduras do mesmo tipo. Do mesmo modo, um artigo que discuta a prevenção de epidemias ou a saúde bucal pode tratar de um jogo que esclarece os mecanismos de contágio, ou como escovar os dentes, mas não chegar a discutir o próprio jogo ou a experiência de jogar.

Talvez seja mais fácil identificar um estudioso de jogos do que um trabalho de Game Studies. No entanto, embora a presença de bibliografia específica também caracterize um campo de estudos, não nos parece adequado identificar as pesquisas que pertencem aos Estudos de Jogos pela menção a certos pesquisadores. No mínimo, isso poderia acentuar a tendência à endogenia, a qual faz com que certos autores sejam cada vez mais citados, enquanto outros, que podem estar trazendo ideias novas e importantes, são deixados de lado. Essa ameaça, comum a todas as disciplinas e áreas de conhecimento, torna-se ainda mais forte quando a presença de certos nomes ou de certas teorias é utilizada para “certificar” o pertencimento do trabalho. Diversos pesquisadores que mencionamos neste livro caberiam nesse papel de certificadores, mas é importante perceber que sua presença não garante que a problematização esteja realmente voltada para o jogo, para a experiência de jogo ou sua inserção sociocultural, eixos normalmente identificados com os Estudos de Jogos.

Também não seria prudente tentar definir o que pertence ou não ao campo, delimitando previamente subtemas ou abordagens, pois isso tenderia a fechar os Estudos de Jogos em torno de alguns tópicos, em detrimento de outros. Isso chegou a acontecer no início dos esforços de demarcação do campo, quando se dizia que os Game Studies estudam os jogos “em si mesmos”. (JUUL, 2005) Visões como essa arriscam limitar os horizontes, excluindo possibilidades, sobretudo no contexto mais amplo de inserção dos jogos como produtos culturais. Além disso, como apontou Murray (2005), esse direcionamento para o jogo e pelo jogo tende a lançar os Estudos de Jogos nos braços do essencialismo e do formalismo. Além disso, existem estudos que problematizam os jogos e mesmo assim não pertencem aos Game Studies, pelo menos não no sentido estrito. É o caso dos trabalhos voltados para o projeto e implementação de jogos, ou para os equipamentos utilizados para jogar, que são mais próximos de áreas como Design, Computação e engenharias. Para diferenciá-los, é possível dizer que a atenção das pesquisas dos Estudos de Jogos está voltada a aspectos como a composição do mundo do jogo, os personagens e a narrativa, bem

como para o contexto imediato da experiência de jogar e, ainda, para a inserção e influência dos games no cenário sociocultural, político e econômico.

Os estudos de Game Design, por sua vez, tratam da criação de jogos, o que implica estudar métodos de projeto, desenvolvimento e validação de mecânicas e dinâmicas, bem como as especificações sonoras e visuais. Já os Estudos de Jogos mais próximos da computação atentam para aspectos técnicos no nível do *software* e do *hardware*. Vale lembrar que as fronteiras entre as áreas de conhecimento são sempre difusas e a multidisciplinaridade é a regra e não a exceção nas pesquisas sobre jogos. Por exemplo, é possível estudar os aparelhos utilizados para jogar pelo ponto de vista da experiência de jogo, bem como problematizar os limites que fatores culturais impõem ao design de games, ou as significações implícitas em certas mecânicas ou estéticas de jogo.

Finalmente, não é correto pensar que os Estudos de Jogos sejam restritos aos consoles e computadores. Como vimos em capítulos anteriores, a diferenciação entre analógico e digital foi utilizada estrategicamente para apoiar os primeiros anos do desenvolvimento do campo, fato que está marcado na denominação mais conhecida da Associação Internacional de Estudos de Jogos, DIGRA. No entanto, embora existam especificidades e diferenças entre os jogos digitais e de outros tipos, suas semelhanças são mais importantes para os Game Studies, mesmo porque o jogador é sempre “analógico” e a experiência de jogo não pode ser reduzida à circulação e processamento de informações no âmbito das máquinas. Assim, pertencem também aos Estudos de Jogos as pesquisas que problematizam jogos de cartas, de tabuleiro, RPG de mesa e *live-action*, jogos de realidade alternada (ARG) e locativos e tantos outros tipos de jogos. Atualmente, todos esses formatos e suportes convergem para os mesmos congressos e publicações, o que traz vantagens para o campo como um todo.

Figura 10 – *Mysterium*, de Oleksandr Nevskiy e Oleg Sidorenko



[52]

Fonte: Mariana Amaro.

Em síntese, podemos dizer que as pesquisas identificadas com os Game Studies abordam todos os tipos de jogos, problematizando-os diretamente. Suas questões são direcionadas para a configuração dos jogos propriamente ditos, para a experiência de jogo ou para a inserção social, cultural, política e econômica dos jogos. O projeto e a implementação de novos jogos, bem como questionamentos de aspectos técnicos dos artefatos utilizados para jogar podem aparecer tangencialmente. Caso esses ocupem lugar central é provável que o trabalho esteja mais alinhado com os estudos de game design, ou de computação.

Identificar os eventos, publicações, cursos e grupos de pesquisa que trabalham no âmbito dos Estudos de Jogos é tão importante quanto conhecer

os autores e as obras fundamentais que indicamos nos capítulos anteriores. Afinal, o avanço do conhecimento em uma área nova é sempre muito acelerado e é preciso acompanhar essa dinâmica. Indicamos, como ponto de partida, uma busca pelos trabalhos publicados nos repositórios *on-line* de eventos nacionais como Compós, Intercom e SBGames, e eventos internacionais como as conferências anuais da já mencionada DIGRA e da Game Philosophy Network. Também é importante manter-se atualizado em relação às revistas científicas especializadas, como a *Game Studies* e a *Games and Culture*, bem como acompanhar os dossiês temáticos sobre o tema em publicações nacionais e internacionais. Nesse sentido, o domínio do inglês ainda é fundamental, pois a maioria das publicações internacionais que contempla os Estudos de Jogos está em língua inglesa, inclusive as publicadas em países nos quais o inglês não é o idioma oficial. Os próprios jogos, especialmente os digitais, também costumam ser publicados antes em inglês ou são traduzidos primeiro para essa língua ao serem distribuídos internacionalmente. No entanto, os Estudos de Jogos cresceram bastante no Brasil e o número de pesquisadores brasileiros vem aumentando rapidamente, sendo fundamental identificar esses trabalhos e manter-se atualizado.

Finalmente, lembramos que só é possível estudar ou pesquisar aquilo que nos interessa e que conhecemos. No caso dos games, isso é ainda mais importante, pois a experiência de jogo envolve um grau elevado de subjetividade. Nesse sentido, o pesquisador de games deve ser, antes de tudo, um jogador. Por esse motivo, este capítulo é intitulado “Tutorial”: tudo o que dissemos até aqui foi como uma *cutscene* explicando o contexto da primeira *quest* dos Game Studies, que é jogar como um pesquisador. Terminada a leitura, é hora de ligar o console, o PC, e tirar o tabuleiro e as cartas do armário: vá jogar, porque sua aventura começa agora (só não esqueça de voltar para a Fase Bônus!).

10 Fase bônus: para saber mais

Nos capítulos anteriores, apontamos as origens e os atuais encaminhamentos dos Estudos de Jogos, com a intenção de situar as diversas vertentes e possibilidades do campo. No entanto, o quadro traçado passa longe de esgotar todas as nuances, ou de indicar todas as referências pertinentes. Nem poderia ser diferente, sobretudo em um campo de estudos que vem se desenvolvendo tão rapidamente. Além disso, este livro foi pensado como uma via introdutória para aqueles que estão começando (ou gostariam de começar) a trabalhar com o tema. Essa intenção nos levou a acrescentar esta Fase bônus, a qual tem por objetivo sugerir conjuntos adicionais de literatura que podem auxiliar no aprofundamento de cada tópico. Como essas leituras complementares têm abordagens transversais ou aprofundadas dos temas tratados nos capítulos anteriores, mantivemos a estrutura do Sumário como forma de organização, começando pelo capítulo seguinte à Introdução. Por outro lado, mantivemos as referências utilizadas no texto principal na seção de Referências bibliográficas, como é de praxe.

2- Loading...

[55]

FALCÃO, T. Não humanos em jogo: agência e prescrição em World of Warcraft. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 23., 2014, Belém. *Anais eletrônicos...* Belém: Compós, 2014. Disponível em: <http://compos.org.br/encontro2014/anais/Docs/GT01_COMUNICACAO_E_CIBERCULTURA/thiagofalcao-compos2014-42k_2139.pdf>. Acesso em: 8 mar. 2016.

FERREIRA, E; OLIVEIRA, T. Jogos persuasivos: por uma investigação das potências de afecção nos indie games. *Líbero*, São Paulo, v. 18, n. 36, p. 121-130, jul./dez. 2015. Disponível em: <<http://seer.casperlibero.edu.br/index.php/libero/article/view/47/25>>. Acesso em: 15 mar. 2017.

FRAGOSO, S. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. *Comunicação e Sociedade*, Braga, v. 27, p. 195-212, 2015. Disponível em: <[http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.27\(2015\).2097](http://dx.doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2097)>. Acesso em: 05 jan. 2016.

TAYLOR, L. N. Platform dependent: console and computer cultures. In: WILLIAMS, J. P.; SMITH, J. H. (Ed.). *The Players' Realm: studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson: McFarland, 2007.

3- Cutsceene de abertura

FIANI, R. *Teoria dos jogos: para cursos de administração e economia*. 4. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2015.

VANNUCCHI, H. *A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame*. 2010. 235p. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-22062010-102953/pt-br.php>>. Acesso em: 19 jun. 2018.

SANTOS, H. V. de A. *A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame*. 2010. 257 f. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-22062010-102953/pt-br.php>>. Acesso em: 19 jun. 2018.

4- A Triforce dos Estudos de Jogos

CARBONE, M. B.; RUFFINO, P.; MASSONET, S. Introduction: The other Caillois: the many masks of Game Studies. *Games and Culture*, Falmouth, v. 12, n. 4, p. 303-320, 3 maio 2017. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412016685630#>>. Acesso em: 17 mar. 2017.

GALLO, S. N. *Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar*. 2007. 200 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2007. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/4906/1/Sergio%20Gallo.pdf>>. Acesso em: 05 maio. 2017.

MESSIAS, J.; PERANI, L. Entre gamers e hackers: reflexões sobre a cultura digital. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 26., 2017, São Paulo. *Anais eletrônicos...* São Paulo: Compós, 2017. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/arquivos_2017/trabalhos_arquivo_9Q8Y6WL0D8EM1N8BKR8X_26_5735_20_02_2017_20_27_57.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2017.

PETRY, A. The concept of magic circle: a critical reading. *Obra Digital*, Catalunha, n. 5, p. 36-57, set. 2013. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4945223.pdf>>. Acesso em: 05 maio. 2017.

VIKHAGEN, A. K. Gadamer's concept of play. In: SENSUOUS KNOWLEDGE CONFERENCE, 5., 2004, Bergen. *Anais eletrônicos...* Bergen: SK, 2004. Disponível em: <<https://www.scribd.com/document/264124443/Gadamer-s-Concept-Of-Play-pdf>>. Acesso em: 10 maio 2017.

5- Level Up!

[57]

BRANDÃO, R. P.; BITTENCOURT, M. I. G. de F.; VILHENA, J. de. A mágica do jogo e o potencial do brincar. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 9., 2010, Florianópolis. *Anais eletrônicos...* Florianópolis: SBGAMES, 2010. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2010/proceedings/culture/full/full2.pdf>>. Acesso em: 10 maio. 2017.

PELLEGRINI, A. D. (Ed.). *The future of play theory: a multidisciplinary inquiry into the contributions of Brian Sutton-Smith*. Albany: State University of New York Press, 1995.

TONÉIS, C. N.; PETRY, L. C. Experiências matemáticas no contexto de jogos eletrônicos. *Ciências & Cognição*, Rio de Janeiro, v. 13, n. 3, p. 300-317, nov. 2008.

6- Aperte “R”

FRAGOSO, S. et al. Estudos de Jogos na área da comunicação no Brasil: tendências no período 2000-2014. *Verso e Reverso*, São Leopoldo, v. 31, n. 76, p. 2-13, jan./abr. 2017. Disponível em: <<http://revistas.unisinus.br/index.php/versoereverso/article/view/ver.2016.31.76.01/5835>>. Acesso em: 10 mar. 2017.

FRAGOSO, S. et al. Tendências temáticas das trilhas do SBGames e das teses e dissertações sobre jogos defendidas no Brasil nos últimos 15 anos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 15., 2016, São Paulo. *Anais eletrônicos...* São Paulo: SBGames, 2016. Disponível em: <www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157675.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2016.

KONZACK, L. Rhetorics of computer and video game research. In: WILLIAMS, J. P.; SMITH, J. H. (Ed.). *The players' realm: studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson: McFarland, 2007. p. 110-127.

[58]

PERANI, L. Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Cibercultura. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 8., 2014, São Paulo. *Anais eletrônicos...* São Paulo: ESPM-SP, 2014. Disponível em: <https://www.academia.edu/36876575/Jogando_para_comunicar_comunicando_para_jogar_por_um_lugar_dos_games_nas_Ci%C3%A7ncias_da_Comunica%C3%A7%C3%A3o_e_na_Cibercultura>. Acesso em: 20 jun. 2018.

REGIS, F.; PERANI, L. Comunicação e entretenimento na Cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia. *E-Compós*, Brasília, v. 13, n. 2, p. 5-16, maio/ago. 2010. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/482/436>>. Acesso em: 16 fev. 2016.

7- Narratologia e ludologia: *Fight!*

FRAGOSO, S. Imersão em games narrativos. *Galáxia*, São Paulo, v. 14, n. 28, p. 58-69, dez. 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/gal/v14n28/v14n28a06.pdf>>. Acesso em: 08 mar. 2015.

GOMES, R. Narratologia & ludologia: um novo round. In: BRAZILIAN SYMPOSIUM ON GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT, 8., 2009, Rio de Janeiro. *Anais eletrônicos...* Rio de Janeiro: SBGames, 2009. p. 181-189. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2016.

PINHEIRO, C. M.; BRANCO, M. A. Uma tipologia dos games. *Sessões do Imaginário*, Porto Alegre, n. 15, p. 33-39, jul. 2006. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/889/9011>>. Acesso em: 16 fev. 2016.

SIMONS, J. Narrative, games, and theory. *Game Studies*, Copenhagen, v. 7, n. 1, 2007. Disponível em: <<http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

TEIXEIRA, L. F. B. Criticismo ludológico e Novos Média: introdução. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 7., 2008, Belo Horizonte. *Anais eletrônicos...* Belo Horizonte: SBGames, 2008. Disponível em: <<http://projeto.unisinos.br/sbgames/anais/gameecultura/fullpapers/34149full.pdf>>. Acesso em: 16 fev. 2016.

[59]

8- Conquista alcançada: os Estudos de Jogos hoje

AARSETH, E. J. O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. *Caleidoscópio*, [S.l.], n. 4, p. 9-23, jul. 2011. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2228>>. Acesso em: 16 fev. 2016.

AMARO, M. *Eu não posso ser dois*: uma perspectiva sobre o conceito de gameplay a partir de experiências com o jogo Brothers- a tale of two sons.

2016. 310 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: < <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/142834>>. Acesso em: 20 ago. 2016.

ANDRADE, L. A. *Jogos locativos*. Salvador: EDUFBA, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/18852/1/jogos-locativos-miolo.pdf>>. Acesso em: 05 abr. 2017.

APPERLEY, T. H.; JAYEMANE, D. A virada material dos Game Studies. *Lumina*, Juiz de Fora, v. 11, n. 1, abr. 2017. Disponível em: <<https://lumina.ufjf.emnuvens.com.br/lumina/article/view/721/498>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

CAETANO, M. Pesquisa qualitativa em jogos eletrônicos: métodos e técnicas netnográficas e de entrevista. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 39., 2016, São Paulo. *Anais eletrônicos...* São Paulo: Intercom, 2016. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0390-1.pdf>>. Acesso em: 05 mar. 2017.

FERREIRA, E.; FALCÃO, T. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. *Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 13, n. 36, p. 73-93, jan./abr. 2016. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1075>>. Acesso em: 05 mar. 2017

FRAGOSO, S. Interface design strategies and disruptions of gameplay: notes from a qualitative study with first-person gamers. In: KUROSU, M. (Ed.). *Human-computer interaction: application and services*. New York: Springer, 2014. p. 593-603. 3v. Disponível em: <<https://www.springerprofessional.de/en/interface-design-strategies-and-disruptions-of-gameplay-notes-fr/2147604>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

FRAGOSO, S.; REIS, B. M. Ludic re-enchantment and the power of locative games: a case study of the game ingress. In: ABDELNOUR-NOCERA, J. et al. *Culture, technology, communication: common world, different futures*. Cham: Springer, 2016. p. 131-148.

HODGES, J. A. (Ed.). Analog players, analog space: video gaming beyond the digital. *Analog Game Studies*, [S.l.], v. 2, n. 1, jan. 2015. Disponível em: <<http://analoggamestudies.org/volume-ii-issue-i/>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

MAIA, A.; MESSIAS, J. Methods for studying cognitive skills required to play online games or the alternative use of electronic games. In: SIMPÓSIO

BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 11., 2012, Brasília. *Anais eletrônicos...* Brasília: SBGames, 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F5.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2017.

MALABY, T. M. Beyond play: a new approach to games. *Games & Culture*, [S.l.], p. 95-113, ago. 2006. Disponível em: <<https://ssrn.com/abstract=922456>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

MUSSA, I. Ambientes caóticos: a descentralização dos jogadores nos videogames. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 39., 2016, São Paulo. *Anais eletrônicos... São Paulo*: Intercom, 2016. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-1905-1.pdf>>. Acesso em: 05 mar. 2017.

9- Tutorial

COMPÓS - Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação. Belo Horizonte, 1991-. Site da associação. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION. Digital Library. [S.l.], [2000?]-. Biblioteca digital. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

GAME Philosophy Network. [S.l.], 2005-. Site da iniciativa. Disponível em: <<http://gamephilosophy.org/>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

GAMES AND CULTURE. Thousand Oaks: Sage Publications, 2006. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/home/gac>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

GAME STUDIES: the international journal of computer game research. [S.l.], 2001-. Disponível em: <<http://gamestudies.org/>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. São Paulo, 1977-. Site da instituição. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

SBGAMES - Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital. [S.l.], [2004]-. Portal do evento. Disponível em: <<http://sbgames.org/>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

Referências

AARSETH, E. A narrative theory of games. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES, 4., 2012, Raleigh. *Anais...* Raleigh: Society for the Advancement of the Science of Digital Games, 2012. p. 129-133. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games>. Acesso em: 10 jul. 2015.

AARSETH, E. Computer Game Studies, year one. *Game Studies*, Copenhagen, v. 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

AARSETH, E. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, E. How we became post digital: from cyberstudies to games studies. In: SILVER, D.; MASSANARI, A. (Ed.). *Critical Cyberculture Studies*. Nova Iorque: New York University, 2006. Cap. 3, p. 37-46.

AMARO, M. *Mysterium, de Oleksandr Nevskiy e Oleg Sidorenko*. 2017. 1 figura.

AMARO, M. *Representação esquemática das categorias de Roger Caillois*. 2017. 1 figura.

CAILLOIS, R. *Man, play and games*. Urbana, Ill.: University of Illinois Press, 2001.

CSIKSZENTMIHALYI, M. Does being human matter: on some interpretive problems of comparative ludology. In: CSIKSZENTMIHALYI, M. *Applications of flow in human development and education: the collected works of Mihaly Csikszentmihalyi*. Dordrecht: Springer, 2014. Cap. 1, p. 3-6. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=TL4_BAAAQBAJ&pg=PA4&dq=does+being+human+matter+flow&hl=pt-BR&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 10 maio 2015.

DAVIAU, R. *Seafall*. 2016. 1 figura.

ESKELINEN, M. The gaming situation. *Game Studies*, Copenhagen, v. 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

FRAGOSO, S.; AMARO, M. *Comparação entre a representação de uma área urbana no jogo Ingress e no Google Maps*. 2018. 1 figura.

FRAGOSO, S. *Réplica de Hnefatafl*. 2017. 1 figura.

FRAGOSO, S. *Towards a semiotic toy: designing an audiovisual artefact for playful exercise of meaning construction*. 1998. 311 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Institute of Communications Studies, University of Leeds, Leeds, 1998.

FRASCA, G. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. 1999. Disponível em <<http://www.ludology.org/articles/ludology.html>>. Acesso em: 15 jul. 2015.

FRASCA, G. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 2003, Utrecht. *Anais eletrônicos...* Utrecht: DIGRA, 2003a. Disponível em: <http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2015.

FRASCA, G. Simulation versus narrative: introduction to ludology. In: PERRON, B.; WOLF, M. J. P. (Ed.). *The video game theory reader*. Nova Iorque: Routledge, 2003b. Cap. 10, p. 221-236.

GADAMER, H.-G. *Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

HIMEKAWA, A. *The legend of Zelda: ocarina of time*. Quioto: Nintendo, [1998]. 1 CD.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JAUNEAUD, A. *Tomb Raider*. 2013. 1 figura. Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/leyeti/9025772704/in/album-72157634087838456/>>. Acesso em: 03 jul. 2018.

JENSEN, C. X. J.; RIESTENBERG, G. *Prisoner's dilemma embezzlement*. 2012. 1 figura. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Prisoner%27s_Dilemma_embezzlement.svg#filelinks>. Acesso em: 03 jul. 2018.

JUUL, J. What computer games can and can't do. In: DIGITAL ARTS AND CULTURE CONFERENCE, 3., 2000, Bergen. *Anais eletrônicos...* Bergen: [s.n.], 2000. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/wcgacad.html>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

JUUL, J. The repeatedly lost art of studying games. *Game Studies*, Copenhagen, v. 1, n. 1, jul. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-review/>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

JUUL, J. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.

LAAS, O. Narrative in digital games: their place and function in the study of digital games. In: KELOMEES, R; HALES, C. (Ed.). *Expanding practices in audiovisual narrative*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2014. p. 29-58.

LAUREL, B. *Computers as theatre*. Nova Jersey: Adison-Wesley Publishing Company, 1993.

MACHADO, A. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.

MÄYRÄ, F. An introduction to Game Studies: games in culture. Londres: SAGE, 2008.

MÄYRÄ, F. Getting into the game: doing multidisciplinary Game Studies. In: PERRON, B.; WOLF, M. J. P. (Ed.). *The video game theory reader 2*. New York: Routledge, 2009. Cap. 16, p. 313-329.

MEAD, G. H. A brincadeira, o jogo e o outro generalizado. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, São João del-Rei, v. 5, n. 1, p. 131-136, jan./jul. 2010.

MEAD, G. H.; MORRIS, C. W. (Ed.). *Mind self and society: from the standpoint of a social behaviorist*. Chicago: University of Chicago Press, 1934

MURRAY, J. H. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1997.

MURRAY, J. H. The last word on ludology vs narratology in Game Studies. In: DIGITAL ARTS AND CULTURE CONFERENCE, 6., Copenhagen, 2005. *Anais eletrônicos...* Copenhagen: [s.n.], 2005. Disponível em: <<http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>>. Acesso em: 15 jul. 2015.

PERRON, B.; WOLF, M. J. Introduction. In: PERRON, B.; WOLF, M. J. P. (Ed.). *The Video Game Theory Reader 2*. Nova Iorque: Routledge, 2009. p. 1-21.

PIAGET, J. *Juízo moral na criança*. São Paulo: Summus, 2004.

PLAYSTATION Europe. *Heavy Rain move screen 3*. 2010. 1 figura. Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/playstationblogeurope/4970102459/in/photolist-7E67YS-7oEGLK-7Rijvt-24CWf5d-7vTrMU-7yjsYA-8zc5iH-7oJzXu-7E68ed-7E2hAx-8pXRN7-7yNnyU-8h5GLh-7ETWVz-7oEGNk-7u7w4z-7wAW8v-uGPR45-7vWCw7-7yfDeg-7Jz67w-Eywk3p-DKmVXi-7vSPgk-7JvanF-uZLxoh-E9g72r-7GKipr-EwhDjW-uHvVsK-uGPR9W>>. Acesso em: 03 jul. 2018.

ROYAN, J. *Amsterdam*. 2008. 1 figura. Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Amsterdam_-_Risk_players_-_1136_\(cropped\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Amsterdam_-_Risk_players_-_1136_(cropped).jpg)>. Acesso em: 03 jul. 2018.

SALÉN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play*. Cambridge: MIT Press, 2003.

SHORT, W. R. *Icelanders in the viking age: the people of the sagas*. Jefferson: McFarland & Company, 2010.

SUITS, B. *The grasshopper: games, life and utopia*. Plymouth: Broadview Press, 2005.

SUTTON-SMITH, B.; AVEDON, E. M. (Ed.). *The study of games*. New York: J. Wiley & Sons, 1971.

[66]

SUTTON-SMITH, B. *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press, 2001.

VERCH, M. *Minecraft @ Gamescom 2014*. 2014. 1 figura. Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/30478819@N08/14951724561/>>. Acesso em: 03 jul. 2018.

WESP, E. A too-coherent world: Game Studies and the myth of “narrative” media. *Game Studies*. Copenhagen, v. 14, n. 2, dez. 2014. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>>. Acesso em: 15 jul. 2015.

Referências ludográficas

- DAVIAU, R. *Seafall*. Analógico (tabuleiro). Plaid Hat Games, 2016.
- GARD, T. *Tomb Raider*. Série. Digital. Ubisoft. 1996-2015.
- GILBERT, R. *Monkey Island*. Série. Digital. Lucas Art, 1999.
- GYGAX, G.; ARNESON, D. *Dungeons & Dragons*. Série. Analógico. TSR/WotC, 1974-2014.
- HASBRO Games. *WAR*. Analógico (tabuleiro). Grow Games, 1972.
- MIYAMOTO, S.; TEZUKA, T. *The legend of Zelda*. Série. Digital. Nintendo, 1986-2017.
- MIYAMOTO, S. *Super Mario*. Série. Digital. Nintendo, 1983-2016.
- NEVSKIY, O.; SIDORENKO, O. *Mysterium*. Analógico (tabuleiro). Libellud, 2015.
- NIANTIC Labs. *Ingress*. Digital (realidade alternada, locativo). Google, 2012.
- NORMAN, C.; GARRETT, R.; FEAKE, S. *League of Legends*. Digital (online). Riot Games, 2009.
- PAJITNOV, A.; PAVLOVSKY, D.; GERASIMOV, V. *Tetris*. Digital. 1984.
- PERSSON, M.; BERGENSTEN, J. *Minecraft*. Digital (online). Mojang, 2009.
- QUANTIC DREAM. *Heavy Rain*. Digital. Sony, 2010, 2016.
- WRIGHT, W. *The Sims*. Série. Digital. Maxis/Electronic Arts, 2000-2014.

Consoles: são máquinas computacionais que têm como função principal executar jogos digitais, sendo normalmente conectadas a televisores e controladas com *gamepads*

Cutscene: sequência audiovisual não interativa, contempla os momentos em que os jogos digitais são mais semelhantes aos filmes ou animações

Estudos de jogos /Game Studies: campo de estudo que reúne pesquisas com foco nos aspectos narrativos e representacionais dos jogos, atentando também para a experiência de jogo e para as relações entre os jogadores. Compreendem os jogos como produtos culturais e, portanto, atentam também para sua inserção social, política e econômica.

Game Design: campo teórico ou prático focado no desenvolvimento de jogos, que abrange a criação e validação de mecânicas e de dinâmicas dos sistemas de jogo, a concepção e projeto dos mundos de jogo, bem como de interfaces de *hardware* e de *software*. A área estuda também os métodos de projeto de jogos.

Gameplay: processo de interação que envolve o jogador, o jogo e os diversos artefatos de mediação entre eles

Implementação de jogos: campo vinculado à área da computação, que contempla a viabilização técnica e tecnológica dos jogos projetados pelo Game Design.

[69]

Interfaces de hardware: são os dispositivos físicos de interação/contato que mediam a experiência entre máquina e jogador

Interfaces de software: são os dispositivos virtuais e digitais de interação/contato que mediam a experiência entre máquina e jogador

Jogabilidade: tem relação com os atributos do jogo que conformam as formas de jogar. É uma propriedade do jogo, da mesma forma que legibilidade é uma característica do texto e não do seu leitor, e usabilidade é associada ao artefato/interface e não ao usuário. Não deve ser confundida com *gameplay*.

Jogos de Realidade Alternada (ARG): jogos que integram narrativas ficcionais com experiências no mundo real.

Jogos Locativos: jogos que usam o mundo físico como base (tabuleiro) para a experiência de jogo, geralmente com apoio de dispositivos digitais e tecnologias de geolocalização

Ludologia: corrente que estuda os jogos em si mesmos e as práticas de jogo, dispensando (ou negando) as questões envolvendo potenciais narrativas.

Narratologia: corrente que estuda os aspectos narrativos e representacionais dos jogos, com marcada influência das teorias literárias e cinematográficas.

RPG: *Role Playing-Game* ou Jogo de Interpretação de Papéis é um gênero de jogo no qual os jogadores assumem representações de personagens em uma aventura ludonarrativa. Inclui tanto jogos em formato digital, quanto analógico.