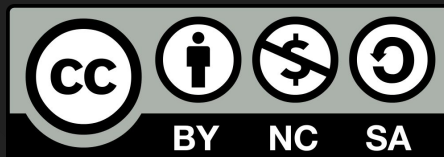


O Que é Jogo? Quais os Tipos de Jogos?

Slides por:

Leonardo Tórtoro Pereira (TEDJE - FoG - ICMC)





Este material é uma criação do
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos
Eletrônicos (TEDJE)

Filiado ao grupo de cultura e extensão
Fellowship of the Game (FoG), vinculado ao
ICMC - USP

Este material possui licença CC By-NC-SA. Mais informações em:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>





1. O que é jogo?



1. O que é jogo?

→ Problema na língua portuguesa

- Vários vocábulos para palavras como
 - *To play, spielen, jouer e jugar.*
- *Play*
 - Jogar, brincar, tocar (instrumento musical), representar (teatro), gracejar



1. O que é jogo?

→ Pesquisa sobre jogos é recente

- Início do século XX
 - Stewart Cullin
- 1938
 - Johan Huizinga publica *Homo Ludens*
- 1958
 - Roger Caillois publica *Os jogos e os Homens*
 - Discorda de alguns pontos de Huizinga





Johan Huizinga

Fonte: http://literatuurmuseum.nl/media/uploads/image/Huizinga03-1980x_.jpg



1. O que é jogo?

→ Principais definições de jogo:

“...uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras...”

- Huizinga, Johan. Homo Ludens. Perspectiva, 2012 - 7. ed. Página 16.



1. O que é jogo?

- *“...Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes”*
- Huizinga, Johan. Homo Ludens. Perspectiva, 2012 - 7. ed. Página 16.





Roger Caillois

Fonte: <http://www.siruella.com/autores/Caillois1973.jpg>



1. O que é jogo?

- *“...é uma atividade que é essencialmente: livre(voluntária), separada (no tempo e espaço), incerta, improdutiva, governada por regras, fictícia (faz-de-conta).”*
- Roger Caillois. (1961, p. 10-11).





Bernard Suits

Fonte: <https://www.librarything.com/pic/139989>



1. O que é jogo?

→ *“Jogar um jogo é se engajar em uma atividade dirigida para causar um estado específico de ocorrências, usando somente meios permitidos por regras, onde as regras proíbem meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes, e onde tais regras são aceitas apenas porque elas tornam possíveis tal atividade.”*

- Bernard Suits. (1978, p. 34).





Elliot Avedon & Brian Sutton-Smith

Fonte:

https://uwaterloo.ca/recreation-and-leisure-studies/sites/ca.recreation-and-leisure-studies/files/uploads/images/elliott_avedon.jpg & http://www.nzedge.com/wp-content/uploads/2015/03/brian_sutton_smith15mar15.jpg



1. O que é jogo?

- *“No seu nível elementar, podemos definir jogo como um exercício de sistemas de controle voluntário, nos quais há uma oposição entre forças, confinado por um procedimento e regras, a fim de produzir um estado não estável.”*
- Avedon & Sutton-Smith. (1981, p. 7).





Chris Crawford

Fonte: <http://www.getlamp.com/cast/20070827crawford/.screen2.jpg>



1. O que é jogo?

- *“Eu percebo quatro fatores comuns: representação [um sistema formal fechado, que subjetivamente representa um recorte da realidade], interação, conflito e segurança [o resultado do jogo é sempre menos severo do que as situações que o jogo modela].”*
- Chris Crawford. (1981, Capítulo 2).





David Kelley

Fonte: <https://atlassociety.org/images/david-kelley-atlas-society-objectivism.jpg>



1. O que é jogo?

- *“Um jogo é uma forma de recreação constituída por um conjunto de regras que especificam um objeto (objetivo) a ser almejado e os meios permissíveis de conseguí-lo.”*
- David Kelley. (1988, p. 50).





Katie Salen & Eric Zimmerman

Fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/15/KatieSalen.jpg/225px-KatieSalen.jpg> &
https://pbs.twimg.com/profile_images/1359720946/ERIC2_400x400.jpg



1. O que é jogo?

- *“Um jogo é um sistema no qual os jogadores engajam-se em um conflito artificial, definido por regras, que resultam em um resultado quantificável.”*
- Salen & Zimmerman. (2003, p. 96).





Jesper Juul

Fonte: <http://cmsw.mit.edu/wp/wp-content/uploads/2013/03/jesper-juul.jpg>



1. O que é jogo?

- Jesper Juul (2003) utilizou estas definições para criar um conjunto unificado de definições de jogos.
- Ao final, Juul extrai 6 pontos:
 1. Regras:
 - Jogos são baseados em regras
 2. Resultado variável e quantificável
 - Jogos têm resultados quantificáveis e variáveis





1. O que é jogo?

3. Valorização do resultado:

- Aos diferentes resultados potenciais do jogo são assinalados valores diferentes, positivos ou negativos

4. Esforço do jogador:

- O jogador investe esforço, a fim de influenciar o resultado.



1. O que é jogo?

5. Vínculo do jogador ao resultado

- O jogador está (emocionalmente) vinculado ao resultado, no sentido de que ele será vencedor e ficará feliz quando obtiver resultados positivos, e perdedor e infeliz, se estes forem negativos.

6. Consequências negociáveis

- O mesmo jogo (o mesmo conjunto de regras) pode ser jogado com ou sem consequências na vida real.





2. Tipos de jogos

Baseado em: Andrzej Marczewski.



2. Tipos de Jogos

- Não são os gêneros!
- *Gamification, serious game* e jogos
 - Definições obscuras
- Além disso
 - Projetos inspirados levemente em jogos
- Vamos chamar todos de “Pensamento de jogo”
 - *Game Thinking*



2. Tipos de Jogos - *Game Thinking*

→ *Game thinking*

- Uso de jogos e soluções semelhantes a jogos
 - Em contextos fora e dentro dos jogos
- Dividido em 4 áreas
 - Design Inspirado em jogos (*Game Inspired Design*)
 - Gamificação (*Gamification*)
 - Jogo S3rio (Serious Game) / Simula33o
 - Jogo

2. Tipos de Jogos - *Game Inspired Design*

→ *Game Inspired Design*

- Nenhum elemento de jogo é usado
 - Apenas ideias
- Interfaces de usuário
- *Design* e artes
- O modo de escrita
- Tem ligações com jogos
- Não contém nenhuma parte de jogo



2. Tipos de Jogos - *Gamification*

→ *Gamification*

- Uso de pensamentos e elementos de jogos em contextos fora de jogos
- Intrínseca ou Extrínseca



2. Tipos de Jogos - *Gamification*

→ *Gamification*

- Extrínseca
 - Mais comum
 - Elementos de jogos adicionados ao sistema
 - Pontos, medalhas, barras de progresso



2. Tipos de Jogos - *Gamification*

→ *Gamification*

- Intrínseca
 - Impulso interno e não de recompensas!
 - 4 impulsores de motivação principais
 - Relação (*Relatedness*)
 - Autonomia (*Autonomy*)
 - Maestria (*Mastery*)
 - Propósito (*Purpose*)



2. Tipos de Jogos - *Gamification*

→ *Gamification* - Intrínseca

- Relação (*Relatedness*)
 - Desejo de conectar-se com outros
 - Estado social e conexões entre comunidades
 - Sentir-se parte de algo
 - Redes sociais internas de empresas
 - *Feedback* dos outros



2. Tipos de Jogos - *Gamification*

→ *Gamification* - Intrínseca

- Autonomia (*Autonomy*)
 - Liberdade
 - Microgestão x funcionário livre sobre como fazer seu trabalho
 - Mostra confiança em funcionários
 - Pessoas mais felizes
 - Chance de surgir grandes inovações



2. Tipos de Jogos - *Gamification*

→ *Gamification* - Intrínseca

- Mestria (*Mastery*)
 - Tornar-se habilidoso em algo
 - Sentir habilidade aumentar proporcionalmente ao nível do desafio
 - Estado de *Flow*
 - Continuamente desafiar funcionários
 - Continuamente encorajar aumentar habilidades



2. Tipos de Jogos - *Gamification*

→ *Gamification* - Intrínseca

- Propósito (*Purpose*)
 - Necessidade de haver significado em ações
 - Wikipédia
 - Sentir que ajudou no conhecimento de outros



2. Tipos de Jogos - *Gamification*

→ *Gamification* - Intrínseca

- Propósito (*Purpose*)
 - Relacionado com altruísmo
 - Habilidade de ajudar em fóruns (Relacionamento+)
 - Doar para caridades dentro do sistema gamificado
 - Coletar pontos



2. Tipos de Jogos - *Gamification*

The Intrinsic Motivation **RAMP**

Relatedness

Type : **Socialiser**

Needs : **Social Status, Social Connections, Belonging**

Autonomy

Type : **Free Spirit**

Needs : **Creativity, Choice, Freedom, Responsibility**

Mastery

Type : **Achiever**

Needs : **Learning, Personal Development, Levels**

Purpose

Type : **Philanthropist**

Needs : **Altruism, Meaning, A Reason Why**



© Andrzej Marczewski 2013



2. Tipos de Jogos - *Serious Games*

→ *Serious Games*

- Jogos com razões diferentes de entretenimento
- 4 tipos
 - Jogo de ensino (*Teaching game*)
 - Simulador
 - Jogo com significado/Jogo para o bem
 - Jogo com propósito



2. Tipos de Jogos - *Serious Games*

→ *Serious Games*

- Jogo de ensino (*Teaching game*)
 - Ensina a fazer algo jogando um jogo
 - Exemplo: Phantomation
 - Ensina a usar o *software* Play Sketch
 - Resolver problemas necessita
 - Mais e mais entendimento da ferramenta
 - Pode ser aproveitado sozinho
 - Mesmo sem interesse na ferramenta





Phantomania

Fonte: <https://www.gamified.uk/gamification-framework/differences-between-gamification-and-games/>



2. Tipos de Jogos - *Serious Games*

→ *Serious Games*

- Simulador
 - Interagir com uma versão virtual de algo real
 - Pode simular como dirigir um veículo
 - Ou até uma empresa
 - Jogo de ensino - ensina como fazer algo
 - Simulador - meio virtual de praticar algo





Cornak

Fonte: <https://www.gamified.uk/gamification-framework/differences-between-gamification-and-games/>

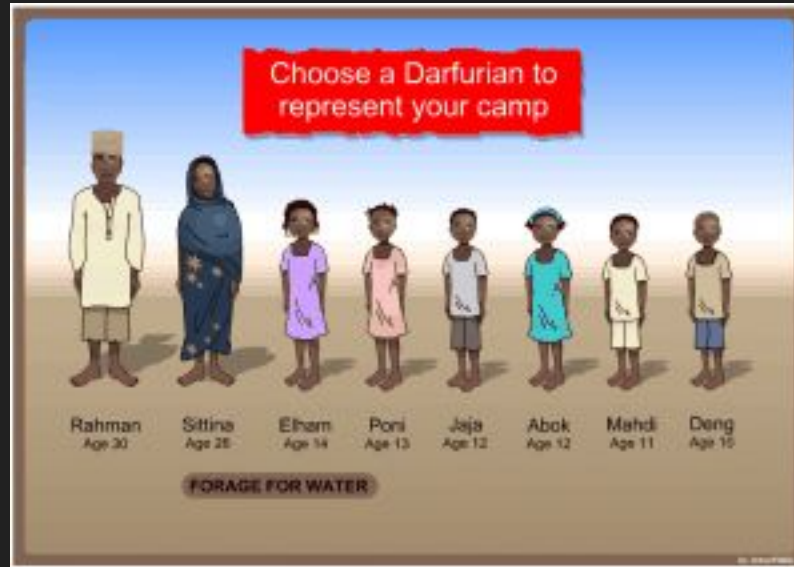


2. Tipos de Jogos - *Serious Games*

→ *Serious Games*

- Jogo com significado/Jogo para o bem
 - Passar uma mensagem significativa
 - Promover mudanças com essa mensagem
 - Informar sobre coisas que você não pensou
 - De um modo engajante e significativo
 - Exemplo
 - Informar sobre os desafios enfrentados pelos afetados da crise do Sudão - [Darfur is Dying](#)





Darfur is Dying

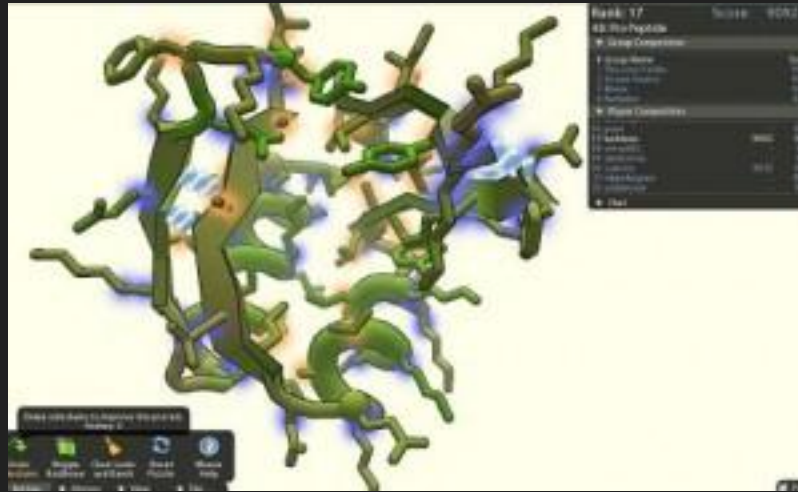
Fonte: <https://www.gamified.uk/gamification-framework/differences-between-gamification-and-games/>



2. Tipos de Jogos - *Serious Games*

→ *Serious Games*

- Jogo com propósito
 - Jogá-lo afeta o mundo real
 - Exemplo - [FoldIt](#)
 - Jogo de quebra-cabeça
 - Jogador deve prever a estrutura de proteínas
 - Para isso deve dobrá-la (*Fold*)
 - Em 10 dias, estrutura enzimática resolvida
 - Cientistas tentavam a mais de uma década



FoldIt

Fonte: <https://www.gamified.uk/gamification-framework/differences-between-gamification-and-games/>



2. Tipos de Jogos - *Serious Games*

→ *Serious Games*

- Jogo de ensino (*Teaching game*)
 - Ensina algo através da jogabilidade
- Simulador
 - Versão virtual de algo para prática e teste

2. Tipos de Jogos - *Serious Games*

→ *Serious Games*

- Jogo com significado/Jogo para o bem
 - Promove uma mensagem significativa
- Jogo com propósito
 - Cria resultados no mundo real



2. Tipos de Jogos - *Jogos*

→ Jogos

- Entretenimento ou arte
- Entretenimento é o “jogo comum”
- Arte é subjetivo
 - Exemplo: Proteus, Abzû, Journey





Abzû

Fonte: <http://digitalspyuk.cdnds.net/16/31/768x432/gallery-1470057385-abzu-whale-shark.jpg>



2. Tipos de Jogos - *Jogos*

→ Jogos

- *Advergame*
 - Jogos de entretenimento
 - Criados para anunciar algo
 - Pode ser considerado um jogo sério



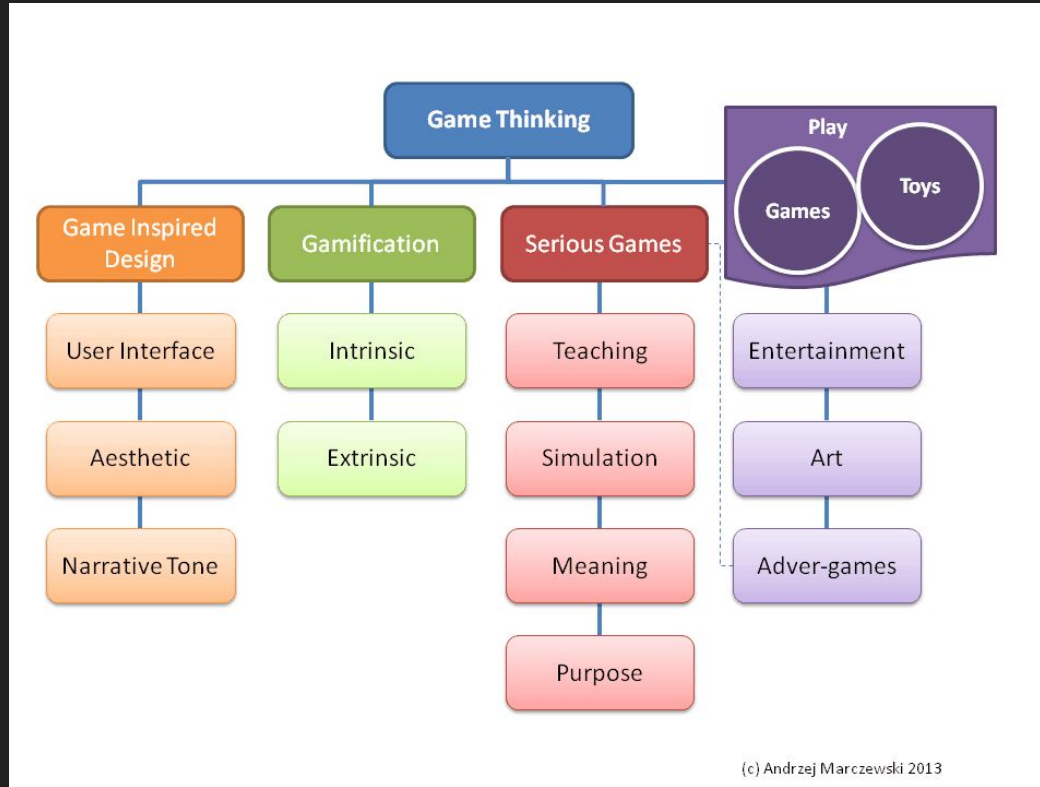


M&M's Red vs. Green

Fonte: <https://i.ytimg.com/vi/WWd-ZQGRSDQ/hqdefault.jpg>



2. Tipos de Jogos - Resumo



2. Tipos de Jogos - Resumo



Dúvidas?



Referências

→ Capítulo 1

1. Santaella, Lucia; Feitoza, Mirna. Mapa do Jogo. Cengage Learning, 2009 - 1. ed.
2. Huizinga, Johan. Homo Ludens. Perspectiva, 2012 -7. ed.
3. Caillois, Roger: *Man, play, and games*. The Free Press, Glencoe, New York, 1961 (1958)
4. Suits, Bernard: *The Grasshopper*. University of Toronto Press, Toronto, 1978.
5. Avedon, E.M. & Sutton-Smith, Brian: *The Study of Games*. John Wiley & Sons, Inc., New York, 1981.
6. Crawford, Chris: *The Art of Computer Game Design*. 1982.
7. Kelley, David: *The Art of Reasoning*. W. W. Norton & Company, New York, 1988.
8. Salen, Katie & Zimmerman: Eric. *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. MIT Press, Cambridge, 2003.
9. Understanding Video Games, University of Alberta. Coursera. <https://www.coursera.org/course/uvq>

→ Capítulo 2

1. <http://www.gamified.uk/gamification-framework/differences-between-gamification-and-games/>
2. <http://www.hisocial.com/eng/blog/gamification-vs-serious-games-vs-simulation-vs-games-vs/>

Referências

→ Mais discussões sobre definição de jogos

- ◆ www.ludology.org
- ◆ First Person (Wardrip-Fruin & Harrigan, 2004)
- ◆ CAILLOIS, R. Man, play and games. Chicago: University of Illinois Press. 2001. Tradução do original francês Les jeux et les hommes, 1958.
- ◆ PEARCE, L. Towards a game theory of game. In: First person: new media as story, performance, adn game. Cambridge: The MIT Press, 2004
- ◆ ZIMMERMAN, E. Narrative, interactivity, play and games. In: First person: new media as story, performance, adn game. Cambridge: The MIT Press, 2004
- ◆ WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. (eds) First person: new media as story, performance, adn game. Cambridge: The MIT Press, 2004