

GEMINIS

GEMINIS

GEMINIS

GEMINIS

GEMINIS
GEMINIS

UM Mapeamento DO CONCEITO DE JOGO

PATRÍCIA M. F. COELHO

Pós-Doutorado TIDD-PUC-SP/Bolsista FAPESP.

E-mail: patriciafariascoelho@gmail.com

RESUMO

Este artigo é o resultado inicial de meu Pós - Doutorado em desenvolvimento no Programa TIDD na PUC-SP com o auxílio de bolsa da FAPESP. O presente estudo busca apresentar um mapeamento do conceito de jogo para compreender: 1 - diferenças entre jogos humanos e jogos animais, 2 - o que caracteriza um jogo e 3 - quais os tipos de jogo que podem existir. Este artigo busca compreender o jogo através de seus aspectos lúdicos, pois o jogo, quando visto a partir dessa perspectiva, aparece marcado principalmente pelo ato e impulso do jogador em jogar. Este trabalho preliminar não pretende fazer um estudo cronológico da história dos jogos, o que seria uma pesquisa infinda, mas sim apresentar um mapeamento conceitual a partir do momento em que o jogo começou a ser entendido enquanto um "corpus" de análise e pesquisa, ou seja, quando determinados autores/pensadores começaram a refletir e criar uma "teoria" para explicá-lo, conceituando-o e observando seu funcionamento na sociedade e nas relações humanas.

Palavras - chave: jogos; games; advergames; mapeamento; lúdico.

ABSTRACT

This paper can be considered the initial result of my postdoctoral course in development next to the TIDD Program/ PUC-SP as a FAPESP postdoctoral fellow. This study will present a mapping of the concept of plays and games in order to understand: 1 – some differences between human plays/ games and animal plays/ games, 2 – what characterizes a play/ a game, and 3 – which kind of plays/ games can exist. This paper also intends to understand a play/ a game by means of its ludic aspects. When perceived from this perspective, a play/ a game is strongly marked by the act and impulse of a player that intends to play. This preliminary text does not claim to make a chronological study of plays and games' history – what would be an infinite research. On the contrary, it presents a conceptual mapping from the moment where a play/ a game starts and can be understood as an analytical corpus for researches, that means, from the moment that some authors and thinkers started to think about plays/ games and create a "theory" to explain them, thus forming concepts and observing their operation in a society and even through human relations.

Keywords: plays; games; advergames; mapping; ludic aspects.

1 A IMPORTÂNCIA DO ESTUDO DE GAMES E ADVERGAMES NO UNIVERSO ACADÊMICO

A reflexão, para o desenvolvimento de nossa pesquisa, partiu principalmente de uma afirmação encontrada em Lúcia Santaella (2007, p. 407).

[...] cada vez mais estão surgindo pesquisadores dispostos a ultrapassar a barreira dos preconceitos, tendo em vista compreender em profundidade quais são afinal as propriedades desta nova mídia que a tornam capaz de produzir tal intensidade de apelo e aderência psíquica e cultural.

Iniciamos, assim, uma pesquisa na área dos *games* – *advergames*. Observamos que, nos últimos anos, nomes de grandes pesquisadores como Bairon (1995), Mendes (2006), Alves (2005), Santaella e Pereira (2009) e Pfützenreuter (2008) têm se debruçado sobre o estudo e pesquisa que vem se desenvolvendo sobre os *games*, um universo no qual os *advergames* também estão incluídos. Embora os pesquisadores citados apresentem propostas variadas, ao estudá-los, pode-se perceber que salientam a noção de que qualquer jogo necessita ser constituído por um conjunto de regras de uma linguagem, para que possa funcionar como tal, conforme já havia sido proposto por Huizinga (2001) em sua obra seminal de 1938, intitulada *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*, na qual o autor (2001, p. 33) concebe o jogo enquanto

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”

Essas regras ou normas, das quais o jogo se constitui, denotam não apenas “a actividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo” (Caillois, 2001, p. 10); há, portanto, um complexo sistema semiótico a ser

investigado neste contexto de *games* e *advergames*.

Especificamente reportando-nos ao universo dos jogos eletrônicos, pode-se localizar, historicamente, o seu nascimento em 1960, quando Ivan Sutherland apresenta o protótipo do “primeiro sistema interativo em tempo real de criação de gráficos para computadores, dando origem ao precursor dos atuais geradores para produção de programas de *multimeios* e *videogames*” (ALVES, 2005, p. 38). Em 1962, Steve Russel cria

o que seria considerado o primeiro videogame informático, o *Space War*, apresentado em uma tela de raios caóticos, o que foi uma avanço significativo no conceito dos jogos eletrônicos. A concepção de console ou plataformas de videogames só surgiu em 1966, quando Ralph Baer desenhou o primeiro protótipo para ser conectado a uma televisão doméstica” (ibid.).

Porém é apenas da década de 1970, com a criação da empresa Atari, que os jogos eletrônicos passam a se popularizar, e em 1977, surgem os consoles coloridos com cartuchos intercambiáveis, o que daria impulso à criação de *games* domésticos (ibid., p. 39-40). Nos anos de 1980, a Coca-Cola e a Kraft Food, percebendo o potencial das novas mídias, lançam jogos para promover suas marcas ou produtos (PETITINGA, 2006).

A partir de então, ficam cada vez mais estreitos os laços da indústria de jogos eletrônicos com a publicidade. O resultado: “hoje, o *advergame* representa uma das ferramentas de comunicação de marketing que mais cresce no mundo. A estratégia dos *advergames* é justamente não deixar clara a fronteira entre entretenimento e persuasão” (BUCCINI; SANTANA, 2008, p. 2-3).

O presente artigo pretende ser um estudo preliminar à pesquisa sobre *games* e *advergames*, na tentativa de compreender, antes de tudo, os conceitos de jogo que foram desenvolvidos por variados autores, tendo em vista levantar os principais ingredientes constitutivos de todo e qualquer jogo que certamente também se fazem presentes nos *games* e *advergames*. Essa é a hipótese que norteia a proposta deste trabalho.

2 TEORIAS DOS JOGOS

Embora *faber* não seja uma definição do ser humano tão inadequada como *sapiens*, ela é, contudo, ainda menos apropriada do que esta, visto poder servir para designar grande números de animais. Mas existe uma terceira função, que se verifica tanto na vida humana como na animal, e é tão importante como o raciocínio e o fabrico de objetos; o jogo. Creio que depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo Sapiens*, a expressão *Homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura. (HUIZINGA, 2001, prefácio)

Para o desenvolvimento deste estudo ancoramo-nos principalmente nas idéias de Huizinga em sua obra *“Homo Ludens”* (1938) e nas pesquisas de Roger Caillois em seu livro *“Os jogos e os homens”* (1958) por ambos os autores priorizarem em suas pesquisas o aspecto lúdico do jogo. O aspecto lúdico chama a nossa atenção nessa pesquisa por ser esse o aspecto que mais se aproxima dos *games* e dos *advergames*, objeto de nosso interesse nessa análise. Porém gostaríamos de salientar que outros autores anteriores a Huizinga e a Callois também trabalharam com o conceito de “jogo e jogos” mas foi Huizinga quem primeiro se debruçou para compreender seus aspectos filosóficos e lúdicos do jogo na sociedade. Ele pontua (2001, p. 4) que:

Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição biológica do jogo. Umas definem as origens e o fundamento do jogo em termos de descarga de energia vital superabundante, outras, como satisfação de certos “instintos de imitação”, ou ainda, simplesmente como uma “necessidade” de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida exigirá; segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como o impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como o desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma “ab-reação”, um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador de energia despendida por uma atividade unilateral, ou “realização do desejo” ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal [...].

Através da citação acima, verificamos que, embora existissem algumas teorias que buscassem explicar o que era o jogo, elas ainda não eram suficientes para dar conta desse amplo tema e cada uma buscava explicá-lo a partir de uma perspectiva.

O historiador Johan Huizinga, já afirmava, desde 1938, que todas as atividades humanas, incluindo a filosofia, guerra, arte, leis e linguagens, podem ser vistas como resultado de um jogo, pois, para ele, a idéia de jogo é central para a civilização. Segundo Huizinga (2001, p. 33) o jogo define-se como:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Através da afirmação acima, podemos observar que, verdadeiramente, o jogo faz parte da sociedade, seja ela, humana ou animal, desde os tempos antigos, tendo atravessado séculos até alcançar os dias atuais, mantendo as suas características lúdi-

cas, interativas e competitivas. Buscaremos, portanto, apresentar um mapeamento sobre o desenvolvimento das teorias do jogo, para que o leitor possa ter uma compreensão cronológica dessa evolução teórica de modo a entender a tradição e o que se compreende por jogo nos dias atuais.

Para Schiller e Herbert Spencer a teoria do jogo, tanto a animal quanto a humana, era o resultado de uma descarga de “energia excedente”. Para o filósofo e poeta alemão Schiller o jogo “era gasto disparatado de energia exuberante”, pois ele acreditava que isso tudo poderia ser observado nas ações de pássaros, animais e insetos e também nos jogos de imitação do homem (SCHILLER, 1875 apud COURTNEY, 2006, p. 20):

Sem dúvida, a natureza deu mais que o necessário aos animais irracionais; ela produziu um raio de liberdade para brilhar mesmo na obscuridade da vida animal. Quando o leão não está atormentado pela fome, e quando nenhum animal selvagem o desafia para a luta, sua energia não aproveitada cria um objetivo em si mesma; cheia de ardor, ele preenche o ecoante deserto com seus terríveis rugidos e sua força exuberante regozija-se em si mesma, expondo-se sem um propósito. O inseto esvoaça de cá para lá, desfrutando a luz do sol, e não é certamente o grito da necessidade que se faz ouvir no melodioso canto dos pássaros; há uma inegável liberdade nesses movimentos, embora não seja emancipação da necessidade em geral, mas de determinada necessidade externa. O animal trabalha quando a privação é o motor de sua atividade, e ele joga quando a plenitude da força é o motor, quando uma vida exuberante é exercitada para a ação.

De acordo com Schiller o animal tem mais energia do que precisa para realizar suas atividades e a que lhe sobra, ele gasta com brincadeiras e jogos. Ainda segundo o autor, as crianças e animais pequenos não se preocupam com autopreservação, pois são protegidos pelos pais e por isso usam toda a sua energia excedente em jogos.

A teoria da “energia excedente” não foi fundamental para o desenvolvimento da teoria do jogo, ela apenas pontua sobre o desenvolvimento de alguns tipos de jogos, pois, como podemos verificar, tanto o animal, quanto a criança, quando está livre de pressão, é um ser ativo e parte para a busca do prazer, ou seja, parte para o jogo (lúdico – brincadeira).

Herbert Spencer foi outro pesquisador que também defendeu a teoria da “energia excedente”, porém a tomou a sua maneira e a discutiu a partir de seis distintos pontos de vista. Serão apresentados aqui, os seis elementos defendidos por Spencer de acordo com a ordem em que ele os apresenta. Para Spencer, o primeiro elemento a ser defendido diz respeito ao fato que “as espécies, que não estão lutando mais pela sobrevivência, têm um excesso de tempo e de energia”. Segundo o autor:

Com as criaturas mais desenvolvidas freqüentemente ocorre uma energia algo excedente das necessidades imediatas, e também um certo descanso, ora desta faculdade, ora daquela, enquanto permite o seu treinamento num estado de alta eficiência pelo reparo que se ergue ao desperdício. (SPENCER, 1873 apud COURTNEY, 2006, p. 21).

Spencer declarava que a “energia excedente” não poderia nunca ser a única explicação para o jogo. De acordo com ele, o segundo elemento que deveria ser pensado era o de uma base instintiva, pois o desejo pela atividade lúdica repousa **sobre** e **sob** o instinto. O terceiro elemento era encontrar no jogo uma possibilidade para a imitação (SPENCER, 1873 apud COURTNEY, 2006, p. 23): “O jogo é igualmente um exercício artificial de forças que, por falta de exercício natural, tornam-se tão dispostas para a libertação que se aliviam através de ações simuladas.” Assim, ainda de acordo com Herbert Spencer (ibid., p. 23):

Se o organismo não encontra nenhuma atividade séria na qual possa se engajar, uma atividade imitativa a substitui. A forma de imitação, certamente, nos animais superiores e seres humanos, é a dramatização de atividades adultas: meninas brincando com bonecas e meninos brincando de soldados estão, na verdade, brincando do que estarão fazendo seriamente, no futuro.

O quarto elemento classificado por Spencer diz respeito a uma estreita relação entre jogo e arte, e também, que a arte é apenas uma forma de jogo. Segundo o autor sua semelhança está em que ela (ibid., p. 22):

[...] tampouco serve, por qualquer meio direto, aos processos conducentes à vida [...] e tampouco promove a manutenção do equilíbrio orgânico do individuo ou então a manutenção das espécies, assim como seus fins imediatos ou remotos.

Há uma clara relação entre jogo e arte, porém é difícil pensá-las como sinônimas conforme afirmou Ebbinghaus (1908 apud COURTNEY, 2006, p. 23):

No entanto, o jogo não é idêntico à arte, porque este é um assunto ainda bastante sério. O menino que brinca de ladrão e polícia não é como um ator interpretando o papel do ladrão. Ele é realmente o ladrão, no que se refere às vantagens, liberdade e poder do ladrão; e desfruta dessas vantagens, enquanto que o ator nem mesmo pensa sobre elas. O ator, mesmo quando interpretado o papel de rei, deseja representar o rei e não ser o rei. O jogo, isto é a atividade instintiva do jogo, é intermediário entre a arte e a vida, uma via de acesso para a primeira.

Portanto podemos pontuar que existe uma conexão entre arte e jogo. É através da prática da arte e da atividade lúdica que o indivíduo desenvolve sua habilidade para jogar.

Já o quinto elemento classificado por Spencer refere-se à maneira como o jogo irá se desenrolar o que depende unicamente do nível e das ações do jogador. Segundo o autor (SPENCER, 1873 apud COURTNEY, 2006, p. 23- 24):

Uma progressiva complexidade da formação estrutural traz uma progressiva diversidade do comportamento lúdico, de maneira que, com o homem, as formas são quase que ilimitadas. Distingue as seguintes amplas divisões das formas de jogo:

(a) Atividade supérflua do aparato sensorio-motor. Mais comumente, isto é a imitação dos tipos de atividades que um órgão desenvolve enquanto exerce a séria empreitada da vida. O jogo é, por conseguinte, conduzido pelas partes do corpo mais significativas para a sobrevivência das criaturas.

(b) O exercício de mais alta coordenação de capacidades tanto nos jogos quanto nos exercícios.

(c) Mimetismo. Enquanto que a estrutura de um animal determina que forma seu jogo tomará, animais inferiores jogarão a mímica da caça e da luta. Isso se relaciona com as danças mímicas e cantos de acompanhamento dos selvagens.

(d) Os produtos estéticos os mais altamente desenvolvidos das civilizações antigas resultando em gratificação substitutiva.

(e) Atividade supérflua de simpatias e sentimentos altruístas, que dá origem às belas-artes, a mais alta forma de jogo.

Mais adianta, tenta classificar jogo de três maneiras: jogo sensorio-motor, jogo com regras e jogo artístico-estético.

O sexto elemento afirma que o jogo pode atuar como uma satisfação compensatória. Observamos que o autor antecipa-se em seu tempo através dessa afirmação, pois vários estudos realizados atualmente, seja por psicólogos, filósofos, antropólogos e semioticistas, todos eles aceitam essa afirmação de Spencer como verdadeira, pois realmente o jogo tende a compensar alguma coisa que “falta” na vida real do jogador e a lhe trazer satisfação no momento em que ele “**entra**” no mundo **do/e no** jogo.

Os estudos de Spencer se tornam importantes para a compreensão do desenvolvimento dos jogos, pois, além do autor ter ido além da teoria “da energia excedente”, ele antecipa várias idéias e conceitos a partir de suas pesquisas. Além disso, pontuou que, assim que evolução continuasse: “o jogo estaria destinado a tomar uma progressiva e importante parte na vida humana” (ibid., p. 24).

De fato, podemos verificar de que Spencer avançou nos conceitos de “energia excedente” pontuado por Schiller e seus antecessores. Um outro detalhe que também chama atenção é que Spencer, ao fazer uma conexão entre arte e jogo (quarto elemento),

antecede a teoria da prática de jogos de Karl Groos (1898). Este crê que é na prática da arte e da atividade lúdica que as pessoas desenvolvem suas habilidades e, dessa forma, jogar passa a ser um treinamento para a vida futura.

Karl Groos retoma os estudos de Spencer para compreender a questão do jogo como um treino para a vida posterior, porém o autor discorda da idéia e da afirmação de Spencer de que o jogo é uma imitação. Para Groos, o jogo é uma atividade espontânea. De acordo com ele (GROOS 1901 apud COURTNEY, 2006, p. 25): “[...] os mais importantes e elementares tipos de jogos não podem ser atribuídos nem à repetição imitativa de ações anteriores do indivíduo nem à imitação do desempenho de outros.” Para pesquisadores como Groos, que seguiam a teoria do instinto, o “jogo era um instinto: impulsos que são inerentemente parte da personalidade e do comportamento do homem” (ibid.: 25). Esse autor desenvolveu suas pesquisas, rejeitando os conceitos prévios da “teoria excedente”, pois, segundo ele, “ela é insuficiente porque não pode explicar as diferentes formas de jogo – que o jogo de cada espécie difere de todas as outras, e que o jogo de seres de quaisquer espécies apresenta diferentes formas” (ibid., p. 25).

Groos, em seus dois livros, *The play Animals* (1898) e *The Play Man* (1901) oferece uma classificação do jogo dos organismos vivos a partir do ponto de vista do instinto. Para o autor o instinto assume uma postura neodarwiana ao considerar a seleção natural operando no princípio do desenvolvimento. Seus estudos seguiram por um exame que se baseou na teoria evolucionista e dois conceitos desenvolvidos por ele revolucionaram o universo da pedagogia/educação. O primeiro é que ele considera que a infância é um período no qual se deva propiciar um tempo para o jogo. De acordo com Groos (ibid., p. 25), “o jogo treina homem e animais superiores para a vida séria, e deve acontecer em um longo período da imaturidade, de maneira a obter seu primeiro efeito”. O autor ainda pontua que (ibid., p. 25).

Quanto maior o resultado requerido, mais longo o tempo de preparação. Sendo este o caso, a investigação do jogo assume grande importância. Até agora, tínhamos o hábito de nos referir ao período de juventude como um fato importante apenas porque alguns instintos de significância biológica apareciam nessa fase. Agora vemos que a infância, provavelmente, existe por causa do jogo. Não podemos dizer que os animais jogam porque são jovens e travessos, mas sim porque têm um período de juventude para jogar; apenas fazendo isso podem completar os dons hereditários insuficientes com a experiência individual, tendo em vista as tarefas futuras da vida. Os animais não brincam porque são jovens, mas têm sua fase de juventude porque precisam brincar.

O segundo conceito desenvolvido por Groos relaciona o jogo com o desenvolvi-

mento da inteligência, uma vez que o jogo aparece na infância junto com certos instintos, que antecedem uma necessidade real e é o jogo que ajuda a criança a desenvolver uma inteligência superior que vem ligada aos gestos e hábitos da imitação. Segundo Groos (1901 apud COURTNEY, 2006, p. 26):

O impulso imitativo é considerado como sendo um instinto diretamente útil para o desempenho da vida, para a maioria e, presumivelmente, para a totalidade dos animais altamente gregários. Sua mais simples manifestação é o alçar vôo de todo o bando tão logo um de seus membros demonstre medo [...] Temos aqui, portanto, um instinto hereditário que é mais especialmente adaptado que o do jogo, tornando muitos outros instintos desnecessários, e abrindo, dessa forma, o caminho para o desenvolvimento da inteligência ao longo de linhas hereditárias que podem ser levadas em conta para a obtenção de qualidades não hereditárias [...] muitos instintos estão se tornando rudimentares em animais superiores porque estão sendo suplantados por outro instinto – o impulso imitativo. E esta substituição é de utilidade direta porque auxilia o desenvolvimento da inteligência.

Ao utilizar o conceito de instinto, Groos, baseia-se nas afirmações de Spencer que nomeava e compreendia os instintos como “atos reflexos e complexos”. Para Groos, com o passar do tempo, esses **atos** se transformam em “**ações instintivas**” e são nomeadas por ele como “ações reflexas e complexas”.

Groos defende que o jogo é sempre uma preparação para vida adulta e para o trabalho, seja no âmbito da vida humana ou da vida animal. Em suas pesquisas sobre as atividades lúdicas, ele desenvolveu a seguinte classificação, diferenciando os jogos humanos dos jogos animais, e faz a seguinte explanação sobre as diferenças entre jogo animal e jogo humano (ibid., p. 28):

JOGO ANIMAL

Experimentação (controle do corpo e desenvolvimento da percepção)

Jogos de movimento (prática em locomoção como tal)

Jogos de caça.

Jogos de luta (provocação, briga e luta lúdica)

Jogos amorosos (entre animais jovens: movimentos rítmicos, exibição de cores e formas, chamados e trinados, e coqueteria)

Artes construtivas (construção de ninhos etc)

Jogos de proteção (alimentação)

Jogos de imitação

Curiosidade (“a única forma puramente intelectual de jocosidade...no mundo animal”)

JOGO HUMANO

Jogo experimental, envolvendo jogos de funções gerais como percepção, ideação e emoção. Estão divididos em:

Jogos sensórios, como aqueles de crianças pequenas que exercitam os órgãos dos sentidos.

Jogos motores
do corpo (correr, saltar, etc)
com um objeto (como uma bola)
Jogos envolvendo capacidades mentais superiores:
Jogo intelectual, fazendo uso da memória, reconhecimento, imaginação,
atenção, raciocínio (como charadas, xadrez, etc)
Jogos emocionais, como os que envolvem surpresa (esconde-esconde,
etc)
Jogos volitivos, envolvendo experimentação direta com a vontade
(algumas competições, jogos de habilidade);
B. Jogo sociométrico, envolvendo jogos de funções especiais como luta,
caça, fazer a corte, jogos sociais e familiares, e jogo imitativo.

Esse modelo de classificação é realizado (ibid., p. 28-29):

De acordo com o conteúdo do jogo e depende do conceito de “prática” ou “pré-exercício”. A classificação de acordo com o conteúdo tem, no entanto, suas desvantagens. É um método mais descritivo que explicativo. Embora certos jogos elementares possam ser facilmente classificados (como os jogos sensoriais de bebês de poucos meses de idade, ou jogos puramente motores como atirar pedrinhas), quanto maior a criança maior a dificuldade de classificar o jogo em uma categoria específica. O jogo de bolinhas de gude, como observou Piaget, pode ser sensorio-motor em sua ação, mas, aos 7 ou 8 anos de idade, é também um jogo competitivo e, portanto, social. A classificação do jogo e imitação feita por Groos, assim como sua explicação, pode ter desvantagens, mas ambos nos fornecem uma quantidade considerável de material básico para a compreensão do fenômeno.

Através das pontuações realizadas por Groos, podemos verificar as diferenças que existem entre os jogos humanos e os jogos animais. Essa explanação sobre as diferenças entre jogos humanos e jogos animais foi realizada para que o leitor pudesse ter uma visão da profundidade do tema “jogo” e perceber que algumas das questões que se encontram em jogos animais também podem ser percebidas em jogos humanos, uma vez que somos “**animais** - racionais”.

A partir de agora iremos focar a pesquisa no jogo humano, evidenciando, principalmente o aspecto lúdico, objeto de nosso interesse nesta pesquisa.

Observa-se que, embora, de um lado, mudem a forma de jogar, o local, o suporte, de outro lado, o hábito, o prazer, o desejo, a vontade e a prática do jogo mantêm-se fortes e intactos através dos tempos. As teorias, por sua vez, transformam-se e avançam, os tempos mudam e os jogos também, pois eles vão evoluindo e modificando na maneira e forma de se apresentarem na sociedade, acompanhando os avanços sociais, históricos e tecnológicos.

Um dos sentidos do jogo é saciar e preencher nosso desejo interno de sempre

continuar brincando, enfrentando desafios e principalmente o desejo maior de vencer. Huizinga pontua sobre a função significativa do jogo, demonstrando que o jogo não é um fenômeno fisiológico nem um reflexo psicológico, pelo contrário, pois ele traz consigo elementos que transcendem as necessidades imediatas e que transferem significado para a ação. Assim, a expressão de prazer, angústia, dor, desespero, alegria, ou seja, esse misto de sensações e emoções estampada no rosto do jogador que passa horas (jogando) na frente de um *game* ou um *advergame* não poderá jamais ser explicado apenas através da biologia, por isso buscamos aqui compreender o jogo como algo que pode até mesmo ser conceituado, entendido ou explicado como algo “irracional” mas que exerce a sua função cultural em todas as sociedades.

Para que um jogo realmente possa se caracterizar como tal, existem algumas particularidades que serão aqui explicitadas, todas essas características estão baseadas em Huizinga e em sua obra e serão aqui destacadas de acordo com a ordem em que o autor apresenta: primeiro a pessoa precisa querer jogar, ou seja, deve haver no indivíduo uma **voluntariedade**. O segundo aspecto é o **tempo**, pois o jogo deve ser compreendido como uma atividade **temporária**. O jogo não faz parte da nossa vida “real-comum” e, por isso, deve ser entendido como um momento de evasão e fuga temporária da realidade. O jogo representa uma ruptura ou uma suspensão momentânea da rotina e da seriedade do cotidiano - realidade.

Para Huizinga, a seriedade é o oposto do jogo, pois o significado de seriedade é definido pela negação do jogo, ou melhor, é a ausência da brincadeira. Podemos também pensar na idéia de trabalho como oposta ao sentido do jogo, porém o jogo não deve ser definido como algo em que a seriedade foi retirada:

O jogo é uma entidade autônoma. O conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade. (HUIZINGA, 2001, p. 51)

Embora os estudos de Huizinga tenham sido realizados na década de 1930, eles se mostram mais atuais do que nunca, pois, desde desse período, o autor já se debruçava sobre a relevância de destacar em sua obra as relações dicotômicas que se dão entre trabalho - jogo e seriedade - brincadeira.

A **limitação no tempo e no espaço** é a terceira característica e uma das principais no jogo. O jogo é criado para que, dentro dele, existam alguns sentidos e caminhos próprios que ficam e são (de)limitados dentro de um tempo e um espaço. Todo jogo está (e acontece) dentro de um território previamente delimitado, seja materialmente ou imaginariamente.

A quarta característica é a de criar ou ser **ordem**. De acordo com Huizinga (2001, p.13):

Na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga” o jogo, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor.

O jogo se apresenta ao jogador como a possibilidade dele (jogador) poder ter vários tipos de experiências sem que corra riscos reais, onde é possível que ele brinque e desenvolva suas atividades cognitivas em um universo lúdico, em que não há a força e peso da realidade, ou seja, ao entrar no mundo do jogo, o jogador pode se sentir, mesmo que temporariamente, afastado da realidade em que vive e ir “viver” de modo seguro em outro mundo que lhe dá prazer. Essa prática e imersão do jogador “de estar no jogo” é o que caracteriza o jogo.

3 JOGOS E CULTURA

Huizinga aproxima o significado do jogo ao sentido do culto, por ser esse último um espetáculo que também se realiza em um local e tempo próprios, pois, segundo o autor, o ato do culto possui as mesmas características que existem num jogo. Nas sociedades primitivas, era o jogo que dava origem ao culto, adquirindo aos poucos o sentido de ato sagrado, pois, assim como no jogo, o culto necessita de um local para que se possa realizar. Foi a partir dessa idéia que Huizinga aproximou o conceito de igreja ao do espaço que é destinado para a realização do jogo. Para Huizinga, a cultura é estabelecida a partir das formas de jogo, pelo fato de na cultura se manifestar aspectos lúdicos.

O jogo traz também uma outra peculiaridade, pois a vitória de um jogador ou de um grupo de jogadores, em geral, aparece ligada ao êxito de um grupo de espectadores que estava sendo representado por esse jogador ou por esses jogadores.

Para Huizinga, no século XIX, com o crescimento e desenvolvimento da tecnologia, a sociedade perdeu os aspectos misteriosos e míticos que cultivava até então. O crescimento do racionalismo, em paralelo com um desenvolvimento das grandes correntes de pensadores do século passado, foi contra a idéia de lúdico, presente até então nas sociedades. De acordo com Huizinga (2001, p. 213):

Modo de vida ideal e mais elevado. Não há sintoma mais flagrante da decadência do fator lúdico do que o desaparecimento de todos os aspectos imaginativos, fantasiosos e fantásticos do vestuário masculino após a revolução francesa.

O *game* e o *advergame* certamente mantêm a característica básica do jogo, que é o aspecto lúdico. Nesses jogos é possível manter a espontaneidade e a despreocupação, embora Huizinga tenha afirmado que o elemento lúdico da cultura está em declínio desde o século XVIII, dando lugar àquilo que ele chama de “puerilismo”. Segundo ele (2001, p. 228): “Tudo se passa como se a mentalidade e o comportamento do adolescente tivessem passado a dominar certas áreas da vida civilizada que outrora pertenciam aos adultos responsáveis”.

Em nossa sociedade ainda encontramos características que aparecem ligadas ao jogo e ao lúdico. Mesmo com o crescimento do desenvolvimento tecnológico aumentando a cada dia, diferentemente do que postulou Huizinga, esse desenvolvimento não acabou por eliminar os jogos e lúdico em nossa sociedade e sim acabou por desenvolver e criar “novas” formas de jogos e interação.

No mundo todo, as empresas de *game* e *advergame* crescem a cada ano explorando cada vez mais diversas facetas do lúdico. As afirmações de Huizinga foram proferidas no final do século XIX na Europa em uma época em que lá os aspectos lúdicos estavam sendo sepultados. Porém o próprio Huizinga afirma que toda civilização que busque ser autêntica deverá trazer aspectos lúdicos. Segundo ele (2001, p. 234):

A civilização implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está encerrado dentro de certos limites livremente aceites. De certo modo, a civilização sempre será um jogo governado por regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair-play*. O *fair-play* é simplesmente a boa fé expressa em termos lúdicos. Para ser uma vigorosa força criadora de cultura, é necessário que este elemento lúdico seja puro, que ele não consista na confusão ou no esquecimento das normas prescritas pela razão, pela humanidade ou pela fé.

Roger Caillois assim com Huizinga foi outro autor que se dedicou ao estudo dos jogos nas suas relações com a cultura. Em sua obra “Os Jogos e os Homens” (1958) Caillois (2001, p.10) explica o jogo a partir de várias formas:

Em primeiro lugar, numa das suas mais correntes acepções, e também das mais próximas do seu verdadeiro significado, o termo “jogo” designa não somente a actividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma actividade ou funcionamento de um conjunto complexo.

Ainda de acordo com o autor (*ibid.*, p. 9-10) o jogo deve ser compreendido como uma atividade:

1) livre [voluntária]; 2) separada [no tempo e espaço]; 3) incerta [seu curso não pode ser determinado, nem resultados podem ser alcançados de antemão]; 4) improdutivo [não gera mercadorias nem bens – apesar de, às vezes, transferi-los]; 5) governada por regras [convencionadas, que suspendem as leis ordinárias]; 6) fictícia [um faz-de-conta acompanhado da consciência de uma segunda realidade, contrária à vida real]

O jogo traz consigo aspectos da vida diária como: competições, jogos de sorte, problemas desafiadores que precisam de força, outros de raciocínio, entre outros. Roger Callois (ibid., p. 31) classifica os tipos de jogos respectivamente da seguinte forma: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Essas classificações não são entendidas apenas sozinhas e de forma isolada, elas também se combinam entre si para aumentar as possibilidades de jogos. De acordo com o autor, elas se apresentam da seguinte maneira:

Agôn: é um conjunto de jogos que aparecem para competirmos. Os jogos criam condições ditas ideais para uma competição entre/com adversários onde apenas uma pessoa ou um grupo será o campeão. As condições são impostas ao jogador pelo jogo e vencerá quem tiver os melhores atributos como: rapidez, memória, agilidade, comunicabilidade, inteligência etc. De acordo com Callois (2001, p. 35) o *agôn*

Abandona o campeão aos seus próprios recursos, incita-o a tirar deles o melhor proveito possível, obriga-o, finalmente, a servir-se deles com lealdade e dentro de limites fixados que, sendo iguais para todos, acabam, em contrapartida, por tornar indiscutível a superioridade do vencedor.

Alea: “A *alea* assinala e revela a benevolência do destino” (2001, p. 37). Nessa classe do jogo o que importa para o jogador é a sorte e o acaso, pois aqui nada depende do jogador nem de suas habilidades, o que importa nessa classe é a sorte. O jogador aceita as regras do jogo e assume os riscos, crendo que terá lucros através do jogo. O jogo de roleta e de dados são exemplos da classe de *alea*.

Antes de darmos continuidade, explicitamos que há uma diferença entre *agon* e *alea*. Para definirmos essa diferença nos apoiamos em Callois (ibid., p. 37) que pontua e explica sobre a oposição que há entre *alea* vs *agon* afirmando que:

Contrariamente ao *agôn*, a *alea* nega o trabalho, a paciência, a habilidade e a qualificação; elimina o valor profissional, a regularidade, o treino. Acaba por abolir num ápice os resultados acumulados. É uma desgraça total ou então uma graça absoluta. Proporciona ao jogador com sorte muitíssimo mais do que ele poderia encontrar numa vida de trabalho, disciplina e fadiga. Surge como uma insolente e soberana zombaria do mérito. Supõe da parte do jogador uma atitude exactamente oposta

àquela das provas no *agôn*. Neste, só conta consigo; na *alea*, conta com tudo, com mais ligeiro indício, com a mínima particularidade exterior, que ele encara logo, com um sinal ou um aviso, com cada singularidade detectada, com tudo, em suma, exceto ele próprio.

O *Mimicry*. Consiste em uma ilusão que é criada pelo jogo e pode ser entendido como um jogo de interpretação. De acordo com Callois (ibid., p. 39):

Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: in-lusio), ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e sob, alguns aspectos, imaginário.

Na *Mimicry*, o jogador assume um personagem e vive essa vida em um mundo imaginário, permitindo assim que o jogador pense – creia - sinta “viver” em um outro mundo diferente do dele, pois na *mimicry* as regras e tudo o que acontece no decorrer do jogo está nas mãos do próprio jogador que usará a sua criatividade no desenrolar do jogo, ou seja, na *mimicry* há uma total liberdade para o jogador utilizar e libertar a sua imaginação. A única regra do jogo que não pode ser alterada pelo jogador são aquelas regras fixas que existem em todos os tipos de jogos.

A *Ilinix*: produz no jogador uma sensação de instabilidade provocada por algumas ações produzidas pelo jogo que desequilibram os órgãos sensórios do corpo do jogador. Nessa categoria é o próprio jogador quem busca este desequilíbrio físico e psíquico.

Essas quatro categorias de jogos apresentadas acima, são as quatro formas com que Roger Callois apresenta para classificar o jogo, porém ele mesmo pontua que essas características podem se combinar entre si (ibid., p. 93):

As posturas básicas que presidem aos jogos, isto é, a competição, a sorte, a simulação e a vertigem, nem sempre se encontram isoladamente. São freqüentes as ocasiões em que se constata exatamente uma atração e uma tendência para a união. Aliás, há um vasto número de jogos que assenta na própria capacidade de associação desses elementos. No entanto é necessário que esses princípios, tão vincados, se liguem de forma indiscriminada. Se as tomarmos duas a duas, essas quatro posturas fundamentais, permitem, em teoria, seis, e só seis, combinações possíveis. Cada uma delas se encontra, por seu turno, associada a uma das outras três:

Competição – sorte (*agôn* – *alea*);

Competição – simulação (*agôn* – *mimicry*);

Competição – vertigem (*agôn* – *ilinx*);

Sorte – simulação (*alea* – *mimicry*);

Sorte – vertigem (*alea* – *ilinx*);

Simulação – vertigem (*mimicry* – *ilinx*);

Há também outro termo *paidia* que Callois utiliza para classificar a liberdade que existe em cada jogo. Segundo Callois (ibid., p. 48):

A *paidia* conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita, a que proponho chamar *ludus*, e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma intenção civilizadora. Efetivamente, eles ilustram os valores morais de uma cultura, bem como contribuem para os determinar e desenvolver.

A partir das definições e combinações encontradas nos estudos de Callois podemos observar que os jogos não se caracterizam apenas por uma forma ou se apresentam somente de uma maneira, eles são híbridos desde a sua criação. É por isso que cada *game* ou *advergame* traz características únicas que o diferenciam ou o aproximam de outros jogos, tornando-o assim interessante ou não para seu público alvo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo nos propusemos a apresentar uma distinção teórica entre os estudos realizados por Spencer e Schiller (apud COURTNEY, 2006) a partir da perspectiva de jogo como objeto de análise, chamando atenção para a importância de suas pesquisas para o desenvolvimento das reflexões sobre o jogo como objeto de análise. Ambos os pesquisadores buscavam a compreensão do desenvolvimento dos jogos para obter o entendimento de **como** se estabelece as **relações entre jogos e os jogadores**. Trouxemos também a diferenciação entre “jogo animal e jogo humano” proposta a partir das definições de Karl Groos (apud COURTNEY, 2006), o que permitiu perceber que muitas das características encontradas nos “jogos animais” também fazem parte dos “jogos humanos”.

Isso comprova que há uma linha tênue que nos separa do mundo animal, principalmente no que se refere ao universo dos jogos, onde personificamos e demonstramos claramente nosso lado animal, muitas vezes até irracional, utilizando-nos de nossos instintos e intuição para vencer e alcançar nossos objetivos. Ancoramo-nos em Huizinga (2001) para definirmos o que é jogo e o que é preciso para que o jogo exista. Em Roger Callois (2001) nos apoiamos para diferenciar os tipos de jogo que podem existir e como a característica de um jogo pode muitas vezes ser encontrada em outro jogo, o que prova que os jogos acabam sendo híbridos por natureza.

Tomando por base as reflexões extraídas desses estudiosos, pode-se afirmar que os *games* e os *advergames* são certamente objetos de natureza não apenas lúdica, mas também híbrida e midiática. Infelizmente, os *advergames* ainda não despertaram

nos pesquisadores a atenção que merecem. Uma lacuna que nossa pesquisa pretende preencher.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

- ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- BAIRON, SÉRGIO. Os Jogos de Linguagem e a Hipermissão. **Revista de Comunicação Faap**, São Paulo, v. 01, n. 01, p. 33-56, 1995.
- BARBOSA, Ivan Santo. **Jogada publicitária: a construção lúdica de um projeto social**. Tese (Livre-Docência). São Paulo. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 1989.
- _____. (Org). **Os sentidos da publicidade – Estudos interdisciplinares**. 1ª ed. Pioneira Thompson, 2005.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 2001.
- CAPPO, Joe. **O Futuro da propaganda: nova mídia, novos clientes, novos consumidores na era pós-televisão**. Tradução de Henrique A. R. Monteiro. São Paulo: Cultrix, 2003.
- COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro & pensamento**. Editora Perspectiva. São Paulo, 2006.
- GOMES, Itania Maria Mota. O embaralhamento de fronteiras entre informação e entretenimento e a consideração do jornalismo como processo cultural e histórico. In: Castro, Maria Líbia Dias de; Duarte, Elizabeth Bastos. **Em torno das Mídias: práticas e ambiências**. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- GOMES, Renata C. L. F. **Imersão e Participação: Mecanismos Narrativos nos Jogos Eletrônicos**. Dissertação de Mestrado defendida em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUC-SP, 2003.
- GOODARD, Angela. **The Language of Advertising**. Routledge, London and New York, 2001.
- Huizinga, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- MENDES, Cláudio. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papirus, 2006.
- PETITINGA JÚNIOR, Paulo Roberto. **É hora de jogar: a interação entre marcas e consumidores no formato de advergaming**. Monografia de conclusão do curso de

Publicidade e Propaganda. Departamento de Comunicação. Universidade Salgado de Oliveira, 2006.

PFÜTZENREUTER, Edson. P. A linguagem do terror nos videogames. In: Lucilinda Teixeira. (Org.). **Leituras intersemióticas**. Manaus: Editora da UNAMA, 2008.

Santaella, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal**. 3ª edição. São Paulo: Iluminuras, 2005.

_____. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. Lúcia; NÖTH, W. **Estratégias semióticas da publicidade**. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

_____. **Imagem: cognição, semiótica e mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. Lucia; Pereira, M. F. (orgs.) **Mapa do jogo**. A diversidade cultural dos games. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SOUZA JÚNIOR, P. C.. A interatividade no jogo eletrônico Shadow of the Colossus. **Estudos Semióticos (USP)**, v. 5, p. 52-59, 2009.

SPENCE, Lewis. **Myth and Ritual in Dance, Game and Rhyme**. Watts, 1947.

REFERÊNCIAS DIGITAIS/ ELETRÔNICAS

BUCCINI, Marcos e SANATANA, Shirley. Diversão e Arte, para Qualquer Parte: a Experiência do Usuário com Adverggames Servindo como Ferramenta para a Construção de Brand Equity. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Natal, RN – 2 a 6 de setembro de 2008. Disponível em: <http://www.intercom.org.br>. Acesso em: 12 de janeiro de 2010.

Folha de São Paulo. Games se tornam maior indústria de entretenimento no Reino Unido. 05/11/2008. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u464386.shtml>. Acessado em: 15 de janeiro de 2010.

Santaella, Lucia (2001). Novos desafios da comunicação. In: **Lumina** - Facom/UFJF - v.4, n.1, p.1-10, jan/jun 2001. Disponível em: <http://www.facom.ufjf.br/lumina/R5-Lucia.pdf>. Acessado em 22 de janeiro de 2010.