

Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos

Adriana Kei Ohashi Sato

Marcos Vinicius Cardoso

Universidade Anhembi Morumbi, Design de Games, Brasil

Resumo

Este artigo apresenta uma proposta de classificação para jogos eletrônicos a partir da mecânica de jogo (*gameplay*). Longe de buscar encerrar o tema, procura-se trazer luz a uma nova forma de classificação em um mercado cujas referências são confusas e pouco concretas, considerando principalmente os elementos essenciais que caracterizam o jogo tais como as regras, os objetivos, os desafios, as escolhas do jogador e interação que o sistema de jogo propicia.

Palavras-chaves: gênero, classificação de jogos, mecânica de jogo, jogabilidade, mercado de jogos.

Contato com os autores:

kei.anhembi@gmail.com;
mvcardoso@gmail.com

1. Introdução

A discussão sobre teoria acadêmica versus práticas de mercado tem sido um dos grandes pontos de reflexão nas diversas áreas do conhecimento. Se por um lado a ótica acadêmica serve como base para geração de conhecimento e sua consolidação, por outro o distanciamento do mercado faz com que os profissionais de diversas áreas sintam-se despreparados para enfrentar o mercado.

Tanto na área de *Game Design* quanto na área acadêmica, não existe uma definição tida como definitiva sobre os gêneros de jogos; muito menos no mercado formal, onde encontramos tanto os *publishers* e os distribuidores, quanto às revendas e os clientes.

Na primeira seção deste artigo são apresentadas considerações sobre o termo gênero e suas diferentes classificações.

Na seção que se segue são apresentadas as classificações utilizadas no mercado formal, fazendo uma comparação do que é encontrado no Brasil e nos Estados Unidos em termos de gêneros. Além de exemplos de classificações que podem ser questionáveis. Não se pretende nesta seção detalhar o funcionamento do mercado, uma vez que tal descrição não é objetivo deste trabalho.

Na terceira seção serão analisadas algumas classificações que podem ser consideradas equivocadas em determinados aspectos.

Na última seção se fará uma proposta de classificação de jogos eletrônicos baseado no termo em inglês *gameplay*. Desta forma, busca-se apresentar uma taxonomia que valorize a mecânica do jogo separando assim a classificação de jogos eletrônicos, do formato de outras mídias que adotam a temática do objeto como base para classificação.

2. O termo gênero e suas diferentes aplicações

Com a crescente demanda de jogos eletrônicos e a configuração de um amplo mercado internacional neste setor é importante apontarmos alguns aspectos relevantes acerca da classificação destes jogos quanto ao seu tipo. É comum verificarmos que os jogos são classificados a partir do termo **gênero**. Esta classificação gera muitas controvérsias e falta de clareza quanto ao tipo de jogo. A classificação por gêneros, inicialmente tinha a intenção de assemelhar-se à classificação comercial (propostas por livrarias como, por exemplo, Saraiva e locadoras de filmes como a *Blockbuster*) adotada na literatura e no cinema.

Gênero literário pode se apresentar de duas maneiras: erudita¹ ou comercial. Na classificação comercial, utilizada em livrarias, o gênero está associado à temática da literatura. Exemplos: ficção científica, romance, policial, terror etc. O mesmo ocorre no universo do cinema, em relação aos filmes comerciais e às locadoras. Apesar dessa aproximação com a classificação comercial do cinema e a classificação comercial da literatura, o que podemos constatar sobre esta classificação de jogos por gêneros é que não há concordância no entendimento da aplicação do termo gênero.

Para alguns autores como Bob Bates [2001], os diferentes *gameplays* dos jogos podem ser caracterizados como gêneros de jogo. Para as empresas, a confusão sobre o entendimento da abrangência do gênero também ocorre. Os pesquisadores e desenvolvedores como Tracy Fullerton, Christopher Swain e Steven Hoffman

¹ O escopo deste artigo não é discurrir acerca do gênero literário erudito, sendo este suprimido de nossas considerações.

[2004], classificam como gênero, o público-alvo dos jogos. Desta maneira, compreende-se que há uma falta de coerência no entendimento do que é ou o que abrange o gênero de um jogo. Esta falta de coerência é verificada igualmente nos critérios escolhidos para agrupar os jogos de acordo com suas distinções ou características relevantes. Tomar-se-á como exemplo um jogo de RPG *Role-Playing Game* (seja ele um RPG de mesa, um RPG eletrônico ou um MMORPG²).

É notório que jogos de RPGs apresentam características bem peculiares e como o próprio nome já sugere, trata-se de jogos de representação de papéis. Encontramos uma definição acerca das características do RPG em Patrícia B. Bassani e Rosemari L. Martins [2002]. Segundo as pesquisadoras

No RPG, cada jogador “interpreta” um personagem, herói ou protagonista e, conforme o jogo se desenvolve, as suas ações, através do personagem, vão fluindo e acabam por ditar o andamento da história e os rumos que ele seguirá. Para iniciar o jogo e se situar, (localização espaço temporal), os personagens de cada jogador, existe a função do mestre de jogo, a pessoa que irá também fazer a parte dos outros personagens que farão parte da história, com os quais os personagens dos outros jogadores irão interagir, seja pedindo informações, subornando, seduzindo, interrogando, fazendo parcerias ou simplesmente entrando em combate [BASSANI e MARTINS 2002 p. 2].

Verifica-se a partir destas características descritas pelas autoras que, a partir da interpretação de um personagem, a narrativa no RPG é construída de acordo com as escolhas, decisões e ações destes personagens. Embora um RPG possa ter seus personagens fixos, com suas características pré-determinadas, quando jogados por diferentes indivíduos, resultam em diferentes construções narrativas.

No entanto, todos estes aspectos do personagem são submetidos às regras e condução de outro jogador (em caso de RPG de mesa), conhecido como um mestre (*Game Master*, abreviadamente GM). No RPG, é papel do GM a descrição dos cenários e orientações gerais quanto aos acontecimentos, indicações, informações e arbitragem. Sua arbitragem é baseada nas regras específicas do jogo. É também o GM quem fornece as descrições de situações e cenários, diante das quais, os jogadores descrevem suas ações e escolhas. O mestre é o único jogador do grupo que não desenvolve um personagem. Em jogos eletrônicos a própria estrutura do jogo (programação) atua como GM indicando caminhos, possibilidades e estabelecendo NPCs (NPC

– *Non Playable Character* ou *Non Player Character*). Ainda, em alguns MMORPGs, existe o papel do GM controlado por funcionários da empresa que disponibiliza o jogo. Porém, este GM atua mais como um vigilante para evitar que os jogadores trapaceiem utilizando recursos não disponíveis no jogo.

Segundo Jackson [1994], o mestre atua somente como um comandante do jogo dando um direcionamento ao jogo, conforme as atuações dos outros jogadores e faz o papel de personagens não jogáveis. O RPG depende essencialmente da imaginação dos jogadores e sua capacidade de realizarem associações e articulações entre os elementos do mundo imaginário do jogo. A imaginação dos jogadores e a condução do RPG são limitadas ou especificadas pelas regras do jogo e pelo tema adotado pelos jogadores, isto é, o cenário descrito pelo GM determinará as variedades de personagens. Mesmo no RPG, que se trata de um jogo onde praticamente todas as ações e decisões são imaginadas pelos jogadores dentro de seu contexto, as regras são necessárias por levarem os jogadores à condição de jogo. São as regras que limitam as ações e total liberdade do jogador, entretanto, também são as regras que fornecem recursos aos jogadores, possibilitando que eles tomem decisões embasadas em uma estratégia e não na aleatoriedade (tentativa e erro). As regras dão estrutura ao jogo porque trazem um conjunto de indicações sobre as permissões e impossibilidades para cada situação, objeto e personagem. Sob este ponto-de-vista, as regras contribuem para que o contexto onde o jogo é realizado seja compreendido, bem como todos os elementos e desafios, do mesmo, façam sentido ao jogador.

Deste modo, considerando o exemplo do RPG, constata-se uma classificação por gêneros (temática) está aquém das necessidades de compreensão do tipo de jogo. Este fator pode ser relevante na hora da escolha da aquisição de um jogo pelo usuário ou levantamentos estatísticos do mercado de games. É comum o usuário enganar-se quanto ao jogo e suas características a partir da classificação proposta pelo mercado. Inclusive porque cada empresa tem seu sistema de classificação individual. Ao ser classificado como um RPG, o jogo não está sendo diferenciado quanto ao seu gênero, especificamente. Ao considerar-se o aspecto temático como gênero, um RPG não se enquadra nesta classificação, pois pode apresentar diferentes temas e universos.

Um jogo do tipo RPG está sendo classificado conforme seu *gameplay* e não conforme seu gênero.

3. Gameplay: a mecânica do jogo

Pode-se compreender que um sistema de jogo eletrônico é constituído de elementos tais como os personagens, cenários, objetos, sons, textos, imagens, animações e enredo. O conjunto destes elementos compõe um sistema simbólico que fará com que o jogo

² *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. Jogo massivo para uma grande quantidade de jogadores simultâneos disponível para ser jogado pela Internet. MMOs possuem um sistema de manutenção de fatos e acontecimentos no jogo que mesmo sem a interação dos jogadores em determinados momentos ou locais. Isto é, nem sempre a participação dos jogadores é necessária para que haja mudanças e alterações no mundo virtual do jogo.

tenha um significado ao jogador. Entretanto, os elementos deste conjunto só se integram e se inter-relacionam por meio do *gameplay*.

Não existem jogos sem um *gameplay*, mesmo quando se tratam daqueles com um sistema muito aberto, com uma imensa variedade de ações ou possibilidades, como em um RPG. Seguindo este raciocínio, encontramos por meio de Richard Rouse III, a seguinte definição:

Um *gameplay* de um jogo é o grau e a natureza da interatividade que o jogo inclui, como o jogador é capaz de interagir com o mundo do jogo e como este mundo do jogo reage às escolhas que o jogador realiza [ROUSE 2001 p. 18].

Para o autor, o *gameplay* está associado a todas as possibilidades de interação do jogador com os elementos e regras do jogo, em seus diferentes níveis. Desta forma, o grau de interação dentro de um jogo poderá variar conforme o nível de mediação ou transformação do usuário no ambiente do jogo.

Inicialmente as regras podem parecer um elemento contraditório nos jogos, pois se o usuário joga para se divertir, esta diversão deveria ser livre e não permeada pelas restrições das regras. No entanto, são as regras que especificam as possibilidades dentro do jogo. De acordo com Jesper Juul [2005 p. 19], “as regras de um jogo acrescentam significado e permitem ações, estabelecendo diferenças entre jogadas em potencial e acontecimentos”. Juul mostra que as regras são importantes para indicar ao jogador o que ele deve ou pode fazer em determinadas situações do jogo. Determinam também, quais as possibilidades de escolhas a serem realizadas, quais estratégias o jogador poderá adotar e permitem especificar cada ação para cada momento ou evento ocorrido neste mundo virtual. Sendo assim, as regras estabelecem os momentos e tipos de interação do jogador com o jogo e/ou com outros jogadores e determinam o objetivo do jogo, bem como seus desafios.

Não há uma tradução para *gameplay* no Brasil e, portanto, adotamos a expressão “mecânica do jogo” ao invés de *gameplay* ao longo deste artigo. Esta escolha se baseia no fato de esta expressão estar diretamente associada ao funcionamento do sistema de um jogo, sob o ponto-de-vista do *game designer*. A partir de autores como Juul [2005], Rouse [2001] e Fullerton, Swain e Hoffman [2004] e destacando os elementos essenciais para o funcionamento do jogo, será considerado que a mecânica de jogo abrange:

- Objetivos (refere-se a tarefa ou conjunto de tarefas que o jogador deve realizar para finalizar a partida ou fase do jogo);
- Desafios (os desafios são realizados para cumprir-se um objetivo no jogo. Possibilitam ações a serem realizadas a partir de escolhas do jogador para obter-se

respostas do jogo que levarão o jogador a cumprir seu objetivo);

- Procedimento (ação pautada pela regra. Refere-se às maneiras disponíveis de agir do jogador para realizar os desafios e chegar ao objetivo do jogo);

- Recurso (aquilo que permitirá com o que o procedimento será realizado. Quanto maior o controle do recurso, maior/melhor a possibilidade de procedimento);

- Regras e limites (são importantes para indicar ao jogador o que ele deve ou pode fazer em determinadas situações do jogo. Necessitam dos limites para serem precisas. Determinam também, quais as possibilidades de escolhas a serem realizadas, quais estratégias o jogador poderá adotar e permitem especificar cada ação para cada momento ou evento ocorrido no jogo. As regras estabelecem os momentos e tipos de interação do jogador com o jogo e/ou com outros jogadores).

Os elementos da mecânica vão gerar os resultados do jogo que podem ser variáveis, mensuráveis, quantificáveis, ou atrelar o jogador emocionalmente ao jogo (imersão).

Esta mecânica é o que promoverá a interatividade dos elementos do jogo com o jogador e, em alguns casos, de jogadores com outros jogadores. É na mecânica que encontramos as regras e o objetivo do jogo, oferecendo ao jogador as opções, escolhas, permissões e proibições deste jogo. Neste contexto, está sendo considerado que esta mecânica determina o grau de interatividade estabelecido pelas regras que possibilitam as ações, decisões e estratégias do jogador mediante os desafios e respostas do sistema do jogo. Observa-se também que são as interações do jogador que construirão ou desvendarão a narrativa nos jogos. No entanto, é relevante destacar que a expressão “mecânica de jogo” não é sinônima a **jogabilidade**.

A percepção do jogador acerca do que, comumente, se entende por jogabilidade, pode ser constatada no *walkthrough* de jogos, conhecido por “jogo detonado”. *Walkthroughs* são publicados em diversos sites de análises de lançamentos de jogos, como *IGN.com*, *Gamespot.com*, *Jogos.uol.com.br*, dentre outros. Os *walkthroughs* apresentam vídeos e/ou imagens das telas do jogo “detonado”, acompanhados de uma breve análise realizada pelo jogador enquanto ele joga ou logo após finalizar o jogo. Esta análise aborda a forma como o jogador realiza os desafios, utilizando os sistemas e elementos propostos (comandos, objetos, obstáculos, focalização de câmera etc) e interage com o jogo.

Assim, sob o ponto-de-vista do jogador, a jogabilidade é a habilidade/capacidade empregada para se realizar as atividades no jogo, ou seja, realizar a jogada. Tais atividades abrangem as ações promovidas pelo

jogador, sua movimentação (caminhar, correr, saltar, sentar, pular etc) e seu modo de interagir com os objetos do jogo (pegar um item, conversar com outro personagem, responder um enigma, por exemplo).

Compreende-se então que jogabilidade é o equivalente ao *playability* resultante do *gameplay* do jogo. Isto é, a jogabilidade está inserida na mecânica do jogo.

Diante destas colocações, pode-se afirmar que a mecânica de jogo trata-se de uma estrutura para a jogabilidade emergir. É a mecânica de jogo que torna o universo do jogo “jogável” e também diferencia os tipos de jogos conforme suas maneiras de serem jogados, as possibilidades de ações, as escolhas, os desafios e percursos narrativos oferecidos aos jogadores.

4. O mercado de jogos eletrônicos e suas diversas classificações de jogos

Antes de apresentar a classificação do mercado brasileiro ou norte-americano de jogos eletrônicos é necessário definir o que entendemos por mercado. O Mercado de jogos eletrônicos pode ser entendido como um sistema formado por diversos agentes. Estes agentes podem ser as empresas que ofertam os produtos ou serviços, tais como, estúdios, *publishers*, distribuidoras e revendas, ou ainda, os que fazem parte da demanda como os clientes. Também fazem parte do mercado, agentes como a imprensa, que podem influenciar os outros membros do mercado e o governo que pode dar incentivos ou tributar de forma demasiada os membros deste mercado.

4.1. O Mercado Norte-Americano

Sendo hoje um dos mercados mais desenvolvido de jogos eletrônicos do mundo o Mercado Norte-Americano é referência para diversos países. No caso do Brasil, diversos fatores mostram essa influência. Os principais *hardwares* das últimas duas gerações que chegam ao mercado local são em sua maioria importados por vias legais ou trazidos dos Estados Unidos. Por este motivo os jogos vendidos no país utilizam o sistema “NTSC”. Deste modo, é muito comum que tanto os consumidores como as revendas acabem utilizando classificação e os títulos de jogos eletrônicos que vem dos Estados Unidos. Um exemplo para essa colocação é o título de futebol da Electronic Arts. A empresa que tem escritório no Brasil a cerca de 10 anos já lançou o jogo *FIFA* em diversas versões, entretanto, os consumidores continuam a denominá-lo como *FIFA Soccer*, nome já abandonado pelas versões nacionais do produto.

Outra forma de visualizar esta influência é a presença oficial, via escritório próprio ou distribuição, de empresas norte-americanas no mercado brasileiro. Activision, Electronic Arts, Lucas Arts e Atari estão, há muito tempo, disputando o mercado local.

Imagina-se que as classificações dos jogos eletrônicos em um mercado desenvolvido seguiriam definições claras e menos variadas que em mercados ainda em formação. No entanto ao confrontar as classificações de diversos agentes do mercado, nota-se que cada um utiliza seu próprio formato.

Esta variação, principalmente nos sites de vendas e na imprensa, pode ser atribuída ao que chamamos razão social do Marketing. Philip Kotler [2006] explica que a razão social do Marketing é a de unir os desejos e necessidades dos compradores com a oferta do produto, facilitando o encontro de ambas as partes. Pode ser notado que é exatamente isso que tanto a classificação da *EBGames.com* quanto a do *Gamespot.com* fazem. Ao abrir a classificação geral em diversos itens, ao invés de adotar subitens, ambos acreditam que os usuários de seus produtos ou serviços poderão encontrá-los de forma mais rápida.

Será utilizado como exemplo da “confusão” formada pelo mercado, no que tange a classificação o título *The Movies*, desenvolvido pela Lionhead e publicado e distribuído nos Estados Unidos pela Activision. Em seu site a Activision classifica o jogo como simulação/estratégia. Por sua vez o site de vendas *EBGames.com* utiliza apenas simulação, enquanto o site de notícias *Gamespot.com* o indica como sendo um jogo de estratégia de negócios.

Fica claro que as definições do mercado norte-americano são fluidas e não podem ser tomadas como definitivas. No entanto, mesmo autores como Bob Bates [2001] e o grupo *gameXplore* [2006] não são unânimes em classificar estes tipos de jogos. Enquanto Bates classifica jogos como *The Movies* e *The Sims* como *God Games*, o anuário do *gameXplore* os classifica como simuladores.

Apresenta-se a seguir como esta influência norte-americana resultou nas classificações dos jogos eletrônicos no Brasil.

4.2. O Mercado Brasileiro

O mercado brasileiro pode ainda ser considerado em formação. Apesar da presença de diversos concorrentes internacionais, o mercado ainda não se firmou como referência, tanto no desenvolvimento quanto consumo de jogos eletrônicos.

Os motivos para que ainda não se tenha mais empresas internacionais vendendo diretamente no Brasil, passa pela estrutura do mercado onde a pirataria tem grande influência, e pela falta de altos investimentos pelas detentoras dos principais *hardwares* do mercado. Desta maneira, o mercado brasileiro passa por picos e vales que não seguem de forma direta o mercado mundial. Empresas nacionais como a TecToy ou a Gradiente foram responsáveis pela distribuição de consoles da SEGA e Nintendo no passado, tornando o mercado

dinâmico e atrativo, porém, não se sustentaram ao longo do tempo tendo mudado de foco ou saído do mercado nos últimos dois ciclos de desenvolvimento.

Vê-se hoje uma participação mais ativa da Microsoft com o lançamento do XBOX360 no país. Mesmo a um preço considerado por muitos como impeditivo, o movimento feito pela Microsoft, deu impulso a mudanças de estratégias das empresas de software de entretenimento, assim como gerou demanda para o chamado *grey market*. A expectativa é que, ainda que timidamente, outras empresas tendam a entrar no mercado nacional confiantes no seu potencial. Uma clara amostra disto foi a chegada da Synergex, distribuidora canadense, no Brasil.

Da mesma forma que nos Estados Unidos, também no Brasil não há uma classificação que seja definitiva. O mesmo jogo citado anteriormente, *The Movies*, aparece no site Submarino.com.br, uma das maiores lojas online do país, como “Estratégia/RPG”. Já o reconhecido site de conteúdo de jogos *Outerspace.ig.com.br* classifica o jogo como simulação. Por sua vez a Electronic Arts distribuidora do jogo no Brasil, classifica o mesmo também como um simulador.

4.3. Exemplos de classificação questionáveis

Por causa das discrepâncias e critérios diferentes para uma mesma classificação apontados no tópico anterior, encontra-se jogos sendo segmentados de acordo com sua mecânica, de acordo com seu tema ou ainda de acordo com seu público-alvo. Estes segmentos, em uma mesma classificação, somente seriam válidos se fosse possível compará-los entre si, analisando-se as mesmas variáveis. No entanto isto não ocorre nessa classificação mista. Não há como categorizar os jogos sob diferentes critérios em uma mesma classificação.

Fullerton, Swain e Hoffman [2004] consideram os seguintes gêneros de mecânica do jogo (*gameplay*):

- jogos de ação: são caracterizados pela resposta rápida e a coordenação na relação olhos-mãos do jogador. Para os autores, os jogos de ação são experiências em tempo real com ênfase na restrição de tempo para as repostas de tarefas físicas do jogador;

- jogos de estratégia: caracterizam-se pelo foco nas táticas e planejamento, tanto quanto no gerenciamento de unidades e recursos. Abrangem temas como conquistas, exploração e comércio. Os autores consideram dois subgêneros para jogos de estratégia sendo eles a estratégia por turnos e a estratégia em tempo real. Jogos de estratégia por turnos oferecem ao jogador um tempo maior para a tomada de decisões, são jogos que durante a ação, se assemelham aos jogos analógicos de tabuleiro. Por outro lado, os jogos de estratégia em tempo real, combinam destreza manual do jogador no controle dos comandos com tomadas de decisões estratégicas;

- RPGs: baseiam-se na criação e desenvolvimento de personagens. Todos os RPGs se iniciam e se encerram com o personagem. Eles são jogos que possibilitam ao jogador (ao mesmo tempo em que desenvolve seu personagem), controlar seu inventário, explorar mundos e acumular riqueza, status e experiência. Muitos RPGs demandam muito tempo (semanas, meses) para desenvolver todos estes fatores;

- jogos de esporte: são simulações simplificadas dos esportes. Muitos destes jogos baseiam-se nas regras e nas características estéticas dos esportes da vida real. Muitos destes jogos envolvem times, temporadas e torneios;

- jogos de corrida/direção: estes jogos podem ser simulações do mundo real ou serem fantasiados. De acordo com os autores, todos os jogos de corrida possuem em comum o fato de o próprio jogador estar correndo e ele estar no controle. Isto é, as ações e escolhas são completamente controladas pelo jogador. É característico deste gênero também que os pontos-de-vista das câmeras do jogo sejam propostos com a finalidade de criar a ilusão da velocidade e do controle;

- jogos de simulação/construção: focam no gerenciamento e manutenção dos recursos, combinado à construção de algo, seja uma empresa ou uma cidade. Muitos destes jogos são pequenas representações que simulam sistemas do mundo real e oferecem ao jogador a possibilidade de gerenciar seu próprio negócio virtual. Um de suas características principais é o foco na economia do jogo e os sistemas de comércio e trocas. Nestes jogos as escolhas dos jogadores devem ser cuidadosas, pois podem comprometer o sistema inteiro. Outro fator importante é o equilíbrio entre os controles diretos e indiretos que proporcionam ao jogador uma boa dinâmica do jogo;

- simuladores de vôo e outros simuladores: para os autores, os simuladores são jogos de ação baseados nas atividades da vida real. São simuladores complexos e buscam aproximar o jogador da experiência do mundo real, oferecendo instrumentação e controles complexos;

- jogos de aventura: enfatizam a exploração do mundo, a coleta de itens e as soluções de enigmas e quebra-cabeças e podem combinar elementos de ação. Estes jogos concentram-se no personagem, no entanto, diferentemente dos RPGs, seus personagens não são customizáveis e não há foco no desenvolvimento do personagem e os enigmas e desafios propostos pelo jogo não têm efeito de acumulação de experiência ou progresso do personagem;

- quebra-cabeças (ou jogos de enigmas e charadas. O termo puzzle em inglês abrange todas estas possibilidades): estes jogos incorporam o sistema solucionável na totalidade do sistema competitivo do jogo. Estes jogos podem enfatizar o enredo ou a ação e

podem incluir elementos de estratégia, no entanto, seu foco está na solução de problemas de um modo geral.

Até o momento, pôde ser observado, a partir das descrições, que estes “gêneros” citados foram classificados por Fullerton, Swain e Hoffman [2004] de acordo com a mecânica dos jogos. No entanto, os autores indicam mais três “gêneros” a serem considerados nesta classificação: jogos para crianças (ou jogos infantis), jogos familiares e para o mercado massificado e jogos educativos/divertidos (o termo utilizado pelos autores, *edutainment*, não possui tradução para o português, sendo uma mistura de educação com entretenimento).

Estes três últimos “gêneros” não estão caracterizados a partir da mecânica dos jogos e sim, focados de acordo com públicos-alvos distintos e/ou finalidade do jogo. Os autores descrevem os jogos infantis como jogos direcionados para crianças entre dois e doze anos e podem ter componentes educativos, mas seu objetivo principal é a diversão.

Desta forma, verifica-se que estes jogos podem possuir diferentes características em suas estruturas, isto é, podem apresentar mecânicas distintas e ainda serem focados para este público. O mesmo ocorre com os jogos familiares e para o mercado massificado. Estes jogos caracterizam-se como jogos para o público em geral sem distinções (homens, mulheres, crianças, velhos etc). Podem ser jogados por qualquer membro de uma família ou entre os membros desta família, excluindo-se os jogos com temas de violência e/ou os jogos que possuem regras complexas. Neste caso, a mecânica não é um fator determinante para o tipo do jogo podendo variar de acordo com o jogo.

Conforme os autores, os *edutainments* são jogos que possuem uma finalidade educativa em seu conteúdo, isto é, propicia um determinado aprendizado ao jogador, enquanto ele se diverte ao jogar. Sendo assim, novamente não seriam possíveis de classificar por uma mecânica do jogo única ou comum entre eles.

Dando prosseguimento à esta análise de classificações, pode-se citar a classificação de Bob Bates [2001] que apresenta os seguintes “gêneros”: ação, RPGs, aventura, estratégia, simulações, esportes, luta, casuais, *God Games* (sem tradução exata, esta categoria não é considerada no mercado brasileiro), educativo, quebra-cabeça e *online*. Podemos verificar que jogos de RPG, aventura, estratégia, simulações e ação, por exemplo, foram classificados de acordo com o mesmo critério: a mecânica do jogo. Nota-se que o jogo casual não está selecionado conforme sua mecânica (embora esteja sendo comparado a jogos cuja classificação é realizada de acordo com este critério). Este tipo de jogo caracteriza-se por sua facilidade de aprendizado e compreensão, seu baixo grau de dificuldade para se finalizar o jogo ou obter pontuação alta. Bates afirma que os jogos casuais devem oferecer aos jogadores, “mais do mesmo” para adicionar mais tempo de jogo.

O autor mostra que um jogo casual apresenta regras simples, de fácil entendimento onde as ações e escolhas dos jogadores se repetem ao longo do jogo.

Um jogo casual poderia constituir-se de uma série de enigmas e quebra-cabeças, poderia ser um jogo de ação com contagem de tempo, poderia ser um jogo cuja estratégia escolhida seria sua principal característica etc.

Em outro “gênero”, Bates[2001] considera os jogos *online*. Neste caso, os jogos estão classificados por seu suporte (internet). Assim como no exemplo de jogos casuais, um jogo *online* poderia ser um jogo de estratégia ou um RPG massivo dentre outros tipos, poderia requerer um grande investimento de tempo e dedicação do jogador ou poderia ser um jogo finalizado por um objetivo específico (uma missão ou uma campanha), dentro de um tempo estabelecido.

O mesmo ocorre no caso do “gênero” educativo. Um jogo educativo distingue-se dos demais por causa de sua finalidade e não por sua mecânica. Ele visa proporcionar ao jogador um aprendizado de seu conteúdo específico, além da diversão. Assim como no caso de jogos casuais ou *online*, o jogo educativo poderia ser um RPG, um jogo de aventura, um jogo de quebra-cabeça e enigmas ou um jogo de estratégia. Portanto, não é possível estabelecer um critério comparativo a partir de todos os “gêneros” apontados por Bates.

5. Uma proposta de classificação a partir da mecânica de jogo

Após a constatação da falta de coerência ou unanimidade nas classificações encontradas tanto no mercado quanto no meio acadêmico, faz-se pertinente propor ajustes nas distinções dos diversos grupos de jogos existentes para que esta proposta faça sentido para o *game designer* e, conseqüentemente para o próprio jogador. A classificação dos jogos pode ocorrer a partir de diferentes critérios: seu gênero temático, seu público-alvo, sua mecânica de jogo e outros tantos aspectos.

Esta proposta consiste em uma classificação dos jogos de acordo com sua mecânica, considerando as seguintes variáveis: **características dos desafios (para o jogador realizar a ação), liberdade/variedade de escolhas ao longo do jogo para se realizar os objetivos, jogabilidade**, e a **relação ação-reação** entre jogo e jogador.

A classificação a partir da mecânica dos jogos foi selecionada porque é este um dos aspectos principais que estabelece uma afinidade do jogador com o jogo. Propôs-se esta categoria a partir dos comentários notórios, entrevistas, além de debates com jogadores quando estes apontam suas preferências de jogos: “gosto de jogos de estratégia”; “sou fã de RPGs”, “meus jogos preferidos são os de luta”. Diante destas

manifestações³, observa-se que boa parte dos jogadores está se referindo a jogos que se diferenciam por sua mecânica. Nestes casos, somente depois de destacarem o tipo de mecânica é que citam os jogos de acordo com seus temas e histórias (enredos), personagens, gráficos etc.

A fim de evitar as várias interpretações do termo gênero, optou-se por utilizar o termo categoria, na distinção dos grupos de jogos.

As categorias propostas são:

- **RPG:** será adotada para esta categoria, a descrição já realizada sobre a conceituação de RPG, citada no item 2 deste artigo. A mecânica em RPGs pode combinar aspectos de jogos de ação, estratégia e aventura, sendo ainda possíveis algumas características desses tais como coleta de itens, solução de enigmas, reações rápidas diante de uma situação do jogo. O foco nos RPGs é na evolução do personagem adotado ou construído pelo jogador. Exemplos: *EVE-Online*, *World of Warcraft*.



Figura 1. *World of Warcraft*, Blizzard.

- **Ação:** nesta categoria, encontram-se os jogos que enfatizam a habilidade e destreza do jogador em controlar os comandos (movimentação, ataque, esquiva, defesa) por meio de combos ou seqüências rápidas. Embora a estratégia faça parte das escolhas e decisões do jogador, em jogos de ação, estas decisões não podem demandar muito tempo, sendo quase imediatas e simples exigindo agilidade na resposta do jogador ao jogo e vice-versa. Os jogos de ação não oferecem muitas variações ou liberdade de escolhas e decisões para o jogador. É comum o jogador possuir apenas duas opções para cada ação realizada. Estes jogos proporcionam narrativas pouco flexíveis e restritas ao jogador, isto é, o jogador pouco interfere na narrativa a partir de um enredo e suas escolhas o levam

a possibilidade de dois caminhos: finalização do jogo ou passagem para outra fase. Tampouco apresentam grande variação de finais. O objetivo principal em jogos de ação é vencer (derrotando inimigos ou realizando a tarefa em menor tempo ou ser o primeiro a chegar em um ponto determinado pelo jogo). Os desafios são em sua grande maioria, pautados pela agilidade e destreza do jogador onde as decisões precisam ser respostas rápidas diante das dificuldades propostas pelo desafio. Como um bom exemplo destas características, cita-se os jogos da série *God of War* (fig 2).



Figura 2. *God of War II*, Sony.

Dentro da categoria ação podemos identificar subcategorias de acordo com especificidades da jogabilidade como os jogos de luta (exemplo: *Tekken5: Dark Resurrection* na fig. 3);



Figura 3. *Tekken 5: Dark Resurrection*, Namco.

jogos de tiro (*shooters*, exemplo: *Counter Strike*, fig 4);

³ Os comentários aqui citados foram obtidos a partir de alguns debates em sala de aula, realizados no curso de Design de Games da Universidade Anhembi Morumbi. Estas aulas ocorreram ao longo do ano de 2007 e início de 2008, nas disciplinas de História dos Jogos, Level Design e Game Design, bem como em aulas de projetos. Os debates somaram, em média, um total de 200 alunos.



Figura 4. *Counter Strike*, Valve.

e jogos de obstáculos sendo em grande parte, classificados como jogos de plataforma. Exemplos: *Sonic* (Fig 5.), *Mario*, *Loco Roco* (Fig. 6).



Figura 5. *Sonic Unleashed*, SEGA.



Figura 6. *Loco Roco*, Sony.

Mesmo reunindo jogos aparentemente distintos, estas subcategorias classificam jogos que possuem entre si as características citadas anteriormente, diferenciando-se basicamente pela possibilidade combinatória de movimentação, ataques, fugas ou esquivas.

- **Aventura:** jogos de aventura caracterizam-se por uma estrutura narrativa pouco flexível, mas com uma maior possibilidade de interferência e participação do jogador a partir de um personagem do que em jogos de ação. Todos os jogos de aventura possuem um ou mais

finais; um ou mais caminhos. Ainda assim, são caminhos e finais já determinados pelo roteiro do *game designer*. No entanto ao longo da experiência no jogo, o jogador descobre informações relevantes para a compreensão do enredo proposto. Estes jogos possuem como desafios principais a exploração do universo do jogo, a coleta e seleção de itens, a solução de enigmas e quebra-cabeças. Nesses desafios, o jogador tem a liberdade de escolhas, isto é, dentre várias opções de enigmas, ele pode escolher os que vai realizar.

Em jogos de aventura não é necessário completar todos os desafios propostos pelo jogo para se chegar ao final. No entanto, quanto mais desafios o jogador completar, mais ele conhecerá o universo do jogo e seu enredo.

Nestes jogos, o foco não é na movimentação; não requer muita rapidez ou grande habilidade motora do jogador. Em geral, a interação com os elementos do jogo ocorre pelo tradicional *point and click* (escolhe-se um ponto no cenário selecionando-o pelo comando do mouse ou do controle do console), seguido ou não do arraste de item. Ele pode também caminhar pelos cenários do jogo por meio do sistema *point and click* (indica com um clique o local do mapa ou cenário para onde o personagem deve se dirigir). É possível citar de exemplos jogos como *Myst*, *The Legend of Zelda: Wind Waker* (Fig. 7) e *Okami*.



Figura 7. *The Legend of Zelda: Wind Waker*, Nintendo.

- **Estratégia:** Em jogos de estratégia, o jogador deve sempre estabelecer uma tática por meio da análise da situação, escolhendo as ações ou desafios que aproximarão cada vez mais o jogador de seu objetivo final. Isto é, jogos de estratégia caracterizam-se por seu caráter de análise e reflexão para se encontrar a tática mais adequada. Trata-se de jogos nos quais o fator da conquista territorial e/ou material é evidente. A articulação de equipes também ocorre devido a organização tática, pré-estabelecida pelo jogador e suas equipes são enviadas a uma missão, não havendo um personagem determinado para o jogador manipular ou interpretar. As escolhas em jogos de estratégias são variadas e podem se modificar ao longo da jogada e da interação e decisões tomadas pelo jogador. O enredo em jogos de estratégias é oferecido para

contextualização do cenário e dos personagens, mas por depender das decisões do jogador e suas táticas, não há um final fixo. Nestes casos, a narrativa permite uma ampla participação do jogador, sendo muito mais flexível do que em jogos de ação, por exemplo. O jogo acaba quando uma equipe completa sua missão ou quando sua conquista impede a atuação de outras equipes oponentes. Há uma grande diferenciação na questão da dinâmica do jogo comparando-se com outros tipos de jogos (respostas jogador/máquina). Nestes casos por se tratar de uma reflexão a partir da ação do oponente (seja este a máquina ou outro jogador), a ação no jogo de estratégia é mais demorada e intercalada entre os oponentes. Ou seja, jogos de estratégias geralmente são jogos realizados por meio de turnos. Em alguns jogos é possível se realizar tomadas de decisões estratégicas em tempo real, sendo estas, simultâneas às ações dos oponentes. Ex.: a série *Age of Empire* (fig. 8).



Figura 8. *Age of Empire III*, Microsoft.

- **Emulação:** uma das principais características destes jogos é o fato de transportarem ou adaptarem aspectos próximos da vida (real) ou verossímeis, encontrados na realidade (mundo real), porém sem a relação completa de variáveis ou situações ou possibilidades e fatos encontrados na vida real. Em emuladores, alguns elementos podem, inclusive, caracterizar-se pela fantasia e imaginação do game designer e do jogador. Jogos de emulação possuem como características estruturais, a falta de um final e de objetivos claros. Nestes jogos, o jogador escolhe e estabelece seus próprios objetivos, podendo ficar no jogo sem nunca finalizá-lo. A narrativa destes jogos é muito flexível. O jogador tem caminhos diferentes para participar desta narrativa, possibilitando rumos distintos de seu personagem. O jogador pode focar-se mais, em determinado momento, na evolução de seus atributos e em outro momento, nos desafios propostos pelo jogo. Desafios em emuladores também possuem características muito variadas. Geralmente possibilitam grande variação de movimentação e mudança de foco da câmera. Utilizam itens e objetos encontrados no jogo para a realização de tarefas. Exemplos: *Need for Speed* (Fig. 9) e *The Sims*.



Figura 9. *Need for Speed: Pro Street*, Electronic Arts.

- **Simulação:** há uma distinção entre um simulador e um emulador. Na simulação, há a reprodução idêntica de todas ou quase todas as características, reações, variáveis e situações encontradas na realidade (universo cotidiano). Jogos de simulação oferecem uma experiência mais próxima da condição real ao jogador. Nestes casos o objetivo é voltado para o aprendizado e/ou treinamento do usuário na realização de determinado procedimento ou tarefa tal qual na vida real ou a finalização vitoriosa do jogo. A estrutura narrativa de jogos assim permite flexibilidade devido à grande variedade de escolhas do jogador. A jogabilidade é variada, podendo combinar características dos jogos de ação, jogos de aventura ou jogos de estratégia. No entanto, as principais características nessa jogabilidade são as ações em um curto espaço de tempo (quase um reflexo do jogador diante da situação proposta pelo jogo) que o jogador precisa realizar por meio das interfaces (botões, comandos, visualização e foco de câmera). Exemplo: *Flight Simulator*.

- **Quebra-cabeça (puzzles):** estes jogos caracterizam-se pela observação e utilização do raciocínio lógico e solução de problemas e/ou enigmas. Embora a possibilidade narrativa tenha pouca flexibilidade, os jogos podem oferecer algumas escolhas ao jogador. A partir destas escolhas, o jogador poderá realizar sua tarefa completando um objetivo e este objetivo é muito claro ao jogador. Geralmente há poucas ou apenas uma solução para cada problema. Sempre que completar um objetivo, ele estará solucionando um problema ou enigma, seguindo para o desafio seguinte. Estes jogos são compostos de desafios cuja dificuldade aumenta conforme o aprendizado e/ou tempo empreendido pelo jogador. A jogabilidade compõe-se de respostas rápidas e também de situações estratégicas onde a resposta vai demandar um tempo maior para reflexão do jogador. Exemplos: *Echochrome* (fig. 10), *C.R.U.S.H.*

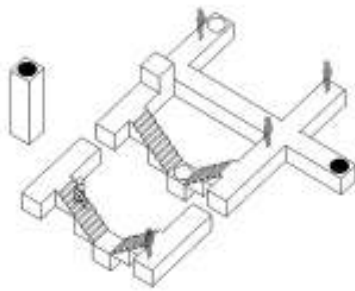


Figura 10. *Echochrome*, Sony.

Para este estudo, foram destacadas as categorias conforme a mecânica dos jogos apresentando, portanto, categorias diferentes da classificação realizada pelo mercado de jogos e pela academia. Verifica-se que, devido a essa proposta classificatória, alguns jogos de determinados “gêneros” propostos pelo mercado e também pela academia (esportes, por exemplo), se encontram em categorias como ação, simulação etc, conforme suas respectivas mecânicas.

É importante entender ainda que a maioria dos jogos produzidos atualmente deve ser considerada híbrida, uma vez que esses jogos buscam unir diversas características anteriormente apresentadas. Com isso, as empresas buscam ampliar o mercado consumidor, inserindo diversas características aos jogos. Essa mistura, torná-os mais vendáveis na medida em que o público-alvo se amplia.

6. Considerações Finais

As classificações encontradas no mercado de jogos eletrônicos apesar de servirem para objetivos de Marketing não são exatas e são em muitos casos confusas. É preciso que a academia e os desenvolvedores locais entendam o que o mercado espera, entretanto, é importante que uma classificação baseada em base mais concreta seja estabelecida.

Não se pretende com este artigo separar o mercado do conhecimento gerado, mas sim buscar uma forma mais clara de entender e classificar os jogos eletrônicos. Utilizando o *gameplay* como fator base para a classificação, busca-se desvincular os gêneros deste novo mercado, a antiga estrutura de gêneros derivados das temáticas.

Este artigo, no entanto, não encerra o assunto, havendo a necessidade de integrar a prática do *Game Design* a discussão aqui empregada, para que em um futuro próximo seja possível obter-se uma visão clara do que é denominado de gênero ou, como proposto aqui, categoria de jogo.

Referências

- BASSANI, Patrícia B. Scherer; MARTINS, Rosemari Lorenz, 2002. *Produção de jogos interativos: um espaço de construção hipertextual coletiva*. Artigo apresentado no 4º Simpósio Internacional de Informática Educativa. Disponível em: www-gist.det.uvigo.es/~ie2002/actas/paper-208.pdf [acessado em: 20 maio 2008]
- BATES, Bob, 2001. *Game Design: the art & business of creating games*. California: Prima Tech.
- FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven, 2004. *Game Design Workshop – Designing, Prototyping and Playtesting Games*. San Francisco: CMP Books.
- GameXplore, 2006. *The Book of Games Vol. 1. The ultimate guide to PC and video games*. EUA: GameXplore.
- JACKSON, Steve, 1994. *GURPS: módulo básico*. 2ª ed. São Paulo: Devir.
- JUUL, Jesper, 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- _____. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Disponível em: www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/. [acessado em: 16 junho 2008].
- KOTLER, Philip, 2006. *Administração de Marketing*. 12ª ed. São Paulo: Prentice Hall.
- ROUSE III, Richard, 2001. *Game Design – Theory and Practice*. What players want, (1), 1-19. 2ª ed. EUA: Wordware Publishing, Inc.
- <http://outerspace.ig.com.br/> [acessado em 01 julho 2008]
- <http://www.ebgames.com/> [acessado em 02 agosto 2008]
- <http://www.gamespot.com/> [acessado em 31 julho 2008]
- http://www.submarino.com.br/homecache/games_browser.aspx?Query=&ProdTypeId=12&CatId=9184&PrevCatId=43447&PageNo=3 [acessado em 11 agosto 2008]
- UOL Jogos. <http://jogos.uol.com.br/ds/analises> [acessado em 02 de agosto 2008]