

O Fenômeno Jogo: Uma Análise Bibliográfica do que Um Jogo Realmente É

Title: The Phenomenon of Play: A Bibliographic Analysis of What a Game Really Is

Herick Henrique Cardouzo^{1,2}, **Tadeu Moreira de Classe^{1,2}**,
Sean Wolfgang Matsui Siqueira^{1,2}

¹Grupo de Pesquisa em Jogos Digitais para Contextos Complexos (JOCCOM)
Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

²Social and Learning Technologies(SaLT)
Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

herick@edu.unirio.br, {tadeu.classe, sean}@uniriotec.br

Abstract. Introduction: Game Studies as a field emerges beyond digital games, studying and understanding the phenomenon of “play” within society and culture, as well as how it affects and shapes us. However, there is a diversity of games and ways of playing, each containing numerous particular characteristics that make defining this phenomenon difficult. **Objective:** Therefore, this study seeks to initiate a reflection on how we may analyze this phenomenon through a systems-thinking perspective and examine the concepts observed in games. **Methodology:** To achieve this, in this study, we surveyed the game studies literature, cataloging concepts and definitions to structure, from the beginning of the Conceptual Framework methodology using grounded theory, a list of concepts. **Results:** In this way, 70 defined concepts were identified across eight different bodies of literature and organized into ontological, epistemological, and methodological categories. From these concepts and the authors’ ideas, we observed that it is possible to reduce the phenomenon of games to an activity grounded in the nature of reality. **Keywords** Game Studies, Concept List, Games, Phenomenon, Concept.

Resumo. Introdução: Game Studies como campo emerge além dos jogos digitais, estudando e entendendo o fenômeno “jogo” dentro da sociedade e cultura, como isso nos afeta e molda. Porém, existe uma diversidade de jogos e formas de se jogar, e em cada uma delas, inúmeras características próprias que dificulta definir tal fenômeno. **Objetivo:** Portanto, este estudo tenta iniciar uma reflexão de como podemos analisar esse fenômeno dentro de um pensamento sistêmico e analisar os conceitos observados dos jogos. **Metodologia:** Para isso, neste estudo buscamos bases na literatura de game studies, fichando conceitos e definições para estruturar, a partir do início da metodologia de um Framework Conceitual utilizando grounded theory, uma lista conceitual. **Resultados:** Desta forma foram encontrados 70 conceitos definidos dentro de oito literaturas diferentes e separadas na forma de conceitos ontológicos, epistemológicos e metodológicos. Observamos com estes conceitos e ideias dos autores, que é possível fazer uma redução de um fenômeno de jogo para uma atividade de natureza da realidade.

Palavras-Chave Game Studies, Lista Conceitual, Jogos, Fenômeno, Concept.

1. Introdução

O campo de Game Studies não emerge apenas a partir dos jogos digitais contemporâneos, mas encontra suas raízes em reflexões além do digital[Aarseth 1997], sobre o jogo como fenômeno cultural fundamental[Huizinga 2000]. Huizinga em seu livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* propõe que o lúdico constitui uma esfera autônoma, antecedente e transversal a muitas instituições sociais, religiosas e políticas, e que a cultura se estrutura, em boa parte, a partir de formas ritualizadas de jogo [Huizinga 2000].

Caillois, em *Os Jogos e os Homens*, amplia a perspectiva de Huizinga ao analisar o jogo como sistema de regras abstrato, que organiza e formaliza comportamentos, em suas seis bases: competição(*agon*), sorte(*alea*), simulação(*mimicry*), vertigem(*ilinx*), espontaneidade livre(*paidia*) e regras estruturadas(*ludus*), estabelecendo uma matriz de prazeres que atravessa rituais, competições e formas de lazer [Caillois 2001].

Por sua vez, Sutton-Smith em *The Ambiguity of Play* ressalta a pluralidade de funções e significados do jogar, mapeando sete retóricas: *progresso*, destino, poder, identidade, imaginário, do si e frivolidade, que revelam como o brincar e o jogar se articulam saindo de uma única definição formal e abrangendo o jogo para um leque muito maior do que se é discutido [Sutton-Smith 2001].

Desta forma, jogos podem ser vistos como uma estrutura que atravessa e constrói a cultura [Huizinga 2000], podem ser observados além da condição de igualdade de competição, afetando a vida e a realidade [Caillois 2001], e podem variar muito além de um simples formalismo estruturado em forma de jogo [Sutton-Smith 2001]. Porém o estudo clássico do jogo vai além dessas visões, pois também temos a problematização das relações entre narrativa, regras e interação trazidas por Aarseth e Juul[Aarseth 1997, Juul 2011].

Neste contexto, Aarseth em *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, desenvolve a noção de literatura ergódica para caracterizar textos em que o leitor/jogador precisa percorrer um caminho não trivial dentro da narrativa, de modo que a experiência de leitura/jogo depende de ações e escolhas estruturadas, e que o esforço, dito como ergodismo, dentro desse sistema reflete a diferença de um jogador para um espectador passivo [Aarseth 1997].

E por outro lado, Juul em *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* aprofunda essa distinção ao propor que os jogos digitais funcionam como sistemas híbridos, nos quais regras reais se articulam com mundos fictícios, gerando um espaço de aprendizagem, incerteza e *feedback* que não se reduz à mera transposição de histórias de outros meios [Juul 2011].

Nesse sentido, muitas tentativas de “adaptar” jogos a filmes ou romances acabam por reduzir o jogo a uma simples narrativa, deixando de lado a lógica procedimental e interacional que define sua especificidade [Aarseth 1997], e que mesmo em jogos diferentes, analisando seu esforço ergódico de trespassar a narrativa, podemos observar uma semelhança apesar das diferentes experiências [Juul 2011].

Diante desse cenário, surge a seguinte pergunta central: **Podemos analisar a cultura e a sociedade usando jogos?** Em termos mais precisos, essa formulação busca explorar em que medida é possível reduzir e observar os elementos construtivos da cultura

contemporânea a partir dos conceitos que emergiram no estudo do jogo. Em vez de tratar os jogos apenas como casos específicos de entretenimento, a proposta consiste em considerá-los como modelos explícitos de estruturas que, em outras instâncias sociais, operam de forma implícita ou camuflada [Huizinga 2000, Sutton-Smith 2001, Juul 2011].

Para levar adiante essa investigação, foi escolhido recorrer a um pensamento sistemático e sistêmico, que permita tratar tanto a cultura quanto os jogos como caixas sistêmicas e sistematizadas. Lima et. al. [2025] veem o Pensamento Sistêmico (PS) como uma estrutura para lidar com a amplitude e complexidade do mundo contemporâneo, comparado ao Pensamento Linear que se concentra em isolar causas, efeitos e variáveis; o PS abrange e compreende interações e interconexões.

Aplicando o olhar de Pensamento Sistêmico aos jogos, podemos ver que um jogo é um sistema de regras, representações e interações, cujo comportamento não pode ser compreendido apenas a partir de uma de suas partes isoladamente, mas de construções formais do jogo e do processo de iteração do jogador [Aarseth 1997, Juul 2011]. A cultura, de forma análoga, pode ser tratada como um super-sistema de sistemas, composta de instituições, linguagens, economias, tecnologias, entre outras formas de sistemas, que articulam regras, mecanismos de *feedback* e estruturas de controle. Observando esses sistemas, podemos verificar e estabelecer equivalências e contrastes entre os jogos como sistemas e outros dispositivos sociais [Huizinga 2000, Sutton-Smith 2001].

Portanto, a partir dessas articulações e da questão de pesquisa, o objetivo desse trabalho é propor elaboração de uma Lista Conceitual, a partir das primeiras etapas de um *framework* conceitual, para observar a realidade socio-cultural a partir da lente de pensamento sistêmico. Analisando como “caixa preta” as estruturas culturais que permeiam a sociedade e compará-las sistematicamente com as estruturas de jogos por meio de conceitos.

Assim, esse trabalho se organiza em: Seção 2 apresenta os conceitos fundamentais deste estudo; Seção 3 apresenta os passos da metodologia sendo executados, Seção 4 trás os conceitos encontrados e suas descrições; e por fim, a Seção 5 trás as conclusões do estudo.

2. Conceitos Fundamentais

A fim de fundamentar os conceitos deste estudo, alguns termos devem ser entendidos e como eles são apresentados.

2.1. Pensamento Sistêmico

Dentro do ambiente acadêmico de Sistemas da Informação e da Teoria Geral de Sistemas, o Pensamento Sistêmico (PS), também abrangendo Pensamento Sistemático, vem para facilitar a compreensão dos sistemas em técnicas e aplicações científicas para problemas complexos, vendo o problema por completo, levando em conta todas as suas facetas e variáveis [Kasser 2018].

O Pensamento Sistêmico é visto como o pensar o sistema como um todo “interconectado”, e Pensamento Sistemático é usar um passo a passo metódico na maneira de pensar sobre algo, como seguir todas as etapas de uma receita à risca [Kasser 2018, Ison 2008]. Essa diferença é refletida na forma como pesquisadores definem pensamento sistêmico e pode causar conflitos em suas descrições onde só um dos tipos de pensamento é levado em conta [Kasser 2018].

Dentro deste estudo, o uso do Pensamento Sistêmico foi empregado para um maior entendimento dos conceitos do fenômeno que chamamos de jogo, separando o jogo formal visto por Juul, considerando suas regras e limites como um sistema interconectado [Juul 2011]. Mas também observar o jogo como seu processo e iteração, visto por Aarseth [1997] como um processo do início até o fim do jogo, conforme o Pensamento Sistemático reflete.

2.2. Framework e Listas Conceituais

Leshem e Trafford [2007] analisam em seu estudo como *frameworks* conceituais são representados em teses, observando uma conexão entre teoria(conceitos) e prática(*framework*), servindo como andaime com o qual se utiliza para determinar o design e as estratégias de uma pesquisa.

Miles e Huberman [1984] veem *framework* conceituais como a “versão atual do mapa do pesquisador, sobre o território que ele está investigando”, entendendo que essa estrutura evolui conforme a pesquisa progride. Enquanto Weaver-Hart [1988] traz um dilema contraditório, pois essas ferramentas reforçam termos abstratos e concretos em um mesmo espaço, reconciliando esse dilema ao reconhecer que *frameworks* conceituais são “ferramentas para pesquisadores” e também “estruturas para organizar e dar suporte a ideias; um mecanismo para organizar sistematicamente abstrações; algumas vezes de forma revolucionária ou originais, mas normalmente rígidas”[Leshem e Trafford 2007].

Jabareen [2009] traz em seu artigo uma metodologia para a construção de *frameworks* conceituais, onde por aspectos dos conceitos e da filosofia da ciência, é observado o *framework* conceitual como uma rede, ou “plano”, de conceitos interligados que juntos descrevem um entendimento compreensivo de um fenômeno, e tendo hipóteses ontológicas, epistemológicas e metodológicas.

Para alcançar essa metodologia, é esperado o uso de literatura multidisciplinar, na forma de *grounded theory* do fenômeno alvo a ser estudado, separado em oito fases [Jabareen 2009]. Dentre as etapas este estudo seguirá até a quarta para finalizar a listagem destes conceitos com detalhamento dentro do escopo de páginas do congresso. As etapas podem ser vistas como:

1. **Mapear as Fontes de Informação:** onde buscamos literaturas multidisciplinares do fenômeno em questão;
2. **Leitura Extensiva e Categorizar Informações:** que reflete categorizar as literaturas por disciplina, escala de importância para demonstrar a representatividade de cada disciplina;
3. **Identificar e Nomear Conceitos:** aqui começamos a fichar e “descobrir” os conceitos por leituras repetitivas;
4. **Desconstrução e Categorização de Conceitos:** aqui desconstruímos cada conceito para identificar seus atributos principais, características e o que eles assumem, e assim separamos em categorias como conceito ontológico, conceito epistemológico e conceito metodológico;

3. Metodologia

Aqui começaremos a descrever e usar a metodologia de construção de *framework* conceituais segundo Jabareen [2009], com base no pensamento sistêmico, e observando como esses conceitos podem nos ajudar a responder a pergunta de pesquisa.

3.1. Mapear e ler fontes de informação selecionadas

Para escolha dos materiais, foram buscados livros e artigos que descrevam jogos, como classificação, *framework*, ou que a própria literatura descrevesse características, limitando-se a literaturas que interagem com a pesquisa do autor e coautores, os autores de cada literatura assim foram nomeados e em quais disciplinas seus trabalhos são englobados além de Game Studies.

Para seleção das literaturas, se buscou livros canônicos dentro da área de *game studies* e algumas bibliografias conhecidas dos autores, utilizadas em aulas de jogos. Para a seleção, foi vista o sumário dos livros e leitura de um a dois capítulos que representem a definição de um jogo pelo autor da bibliografia, e se ele já não estava fazendo o trabalho de mapear a visão de outros autores para não reforçar vieses. Caso passasse por esse filtro o livro seria adicionado a esse estudo para leitura e releitura e fichamento de códigos.

Para esta etapa, deve-se mostrar o nível de importância de cada literatura para compreender o impacto que cada uma teve durante a escolha, assim foi descrito os porquês de da seleção pelos autores deste estudo. Além disso, para foco foram selecionados certos capítulos ou sessões que descrevem jogos, para facilitar a demarcação e conceitos-chave importantes que vão direto ao ponto do estudo. Todas essas informações podem ser vistas na Tabela 1.

Tabela 1. Literatura escolhida até a etapa de construção do framework.

Texto	Disciplina	Importância	Capítulos lidos	Referência
Homo ludens-vom unprung der kultur im spiel.	História da Cultura	Livro embrionário da área de Game Studies	I e XII	[Huizinga 2000]
Les Jeux et les hommes	Sociologia	Livro que desenvolve os conceitos levantados por Huizinga	I e II	[Caillois 2001]
The ambiguity of play	Escritor e Psicologia	Autor de influência suas desenvolvendo as ideias de jogos contemporâneos além do infantil e entretenimento	Capítulo 1	[Sutton-Smith 2001]
Cybertext: Perspectives on ergodic literature	Literatura	Trazendo referências do esforço dos jogos e comparação a outras mídias literárias	Capítulo 1	[Aarseth 1997]
Half-real: Video games between real rules and fictional worlds	Game Studies	Literatura que reformula o formalismo e a desconexão entre narrativa e mecânicas do jogo	Capitulo 1 e 2	[Juul 2011]
Theory of fun for game design	Game Design	Livro importante na disciplinas de Jogos e Contextos Lúdicos da Universidade dos autores com boas e diferentes bases vindas de design	Capítulo 3 e 5	[Koster 2013]
O que são jogos?	Game Studies	Literatura de destaque dentro da esfera de influência acadêmica dos autores e mais recente	Sessão 1.1	[Xexéo et al. 2013]
MDA: A formal approach to game design and game research	Game Design	framework de destaque na indústria e design de jogos	Texto completo	[Hunicke et al. 2004]

Nesse momento de leitura, foi reforçada a análise crítica dos textos, como características e conceitos que os escritores de cada literatura descrevem dos jogos, e não só sua categorização simples como as seis formas de jogo de Caillois [2001]. Se algum conceito não parece bem descrito na literatura ou se conceitos adicionais foram encontrados no discurso dos escritores, estes foram anotados.

3.2. Identificar e nomear conceitos

Nesta etapa é buscada a leitura e releitura da literatura escolhida, buscando extrair todos os conceitos possíveis, mesmo que estes sejam contraditórios entre literaturas, a fim de ter uma extensão de todos os possíveis conceitos existentes e até conceitos que emergem dessa etapa pela literatura. Nesta etapa foram aplicadas as visões de Pensamento Sistêmico, para extração dos conceitos formais e procedurais de jogos [Juul 2011, Aarseth 1997], buscando fichar esses tipos de conceitos quando encontrados.

3.3. Desconstruir e categorizar conceitos

Nesta etapa cada conceito é desconstruído para identificar seus atributos principais, características, suposições, papel e assim organizar e categorizar os conceitos de acordo com seus traços e papéis ontológicos, epistemológicos e metodológicos, para facilitar a compreensão de como cada um destes conceitos reflete o fenômeno estudado [Jabareen 2009, Guba et al. 1994]. A Figura 1 reflete os resultados obtidos dessa separação e o nome dos conceitos encontrados¹.

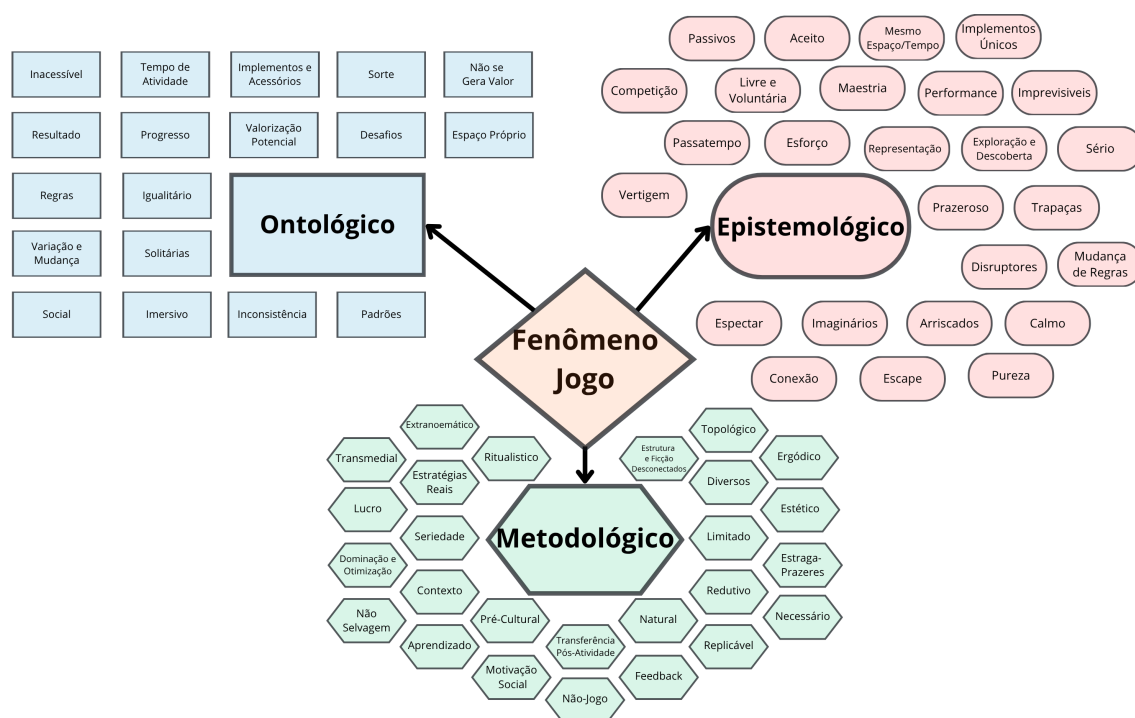


Figura 1. Conceitos identificados e agrupados.

4. Resultados e Descrição dos Conceitos do Framework

Nesta sessão, traremos uma base dos conceitos que foram encontrados durante a leitura extensiva da bibliografia, a separação é definida da forma que conceitos ontológicos definem o conhecimento sobre “como as coisas são” ou “natureza da realidade”, conceitos epistemológicos descrevem “como as coisas realmente são” e “como coisas funcionam de verdade”, e por fim os conceitos metodológicos refletem neste estudo as características que são normalmente estudadas e descrições teóricas do fenômenos para auxílio da construção de um *framework* [Jabareen 2009, Guba et al. 1994].

¹A lista de conceitos com suas descrições pode ser vista em <https://figshare.com/s/58fd9db4ab8401b8c278>

4.1. Conceitos Ontológicos

Aqui a representação dos conceitos descreve a forma e natureza do fenômeno jogo na realidade, tendo uma visão objetiva de sua existência dentro de um mundo “real” e deixando de lado questões como as de significância moral e estética [Guba et al. 1994].

O fenômeno jogo precisa de um **Espaço Próprio** [Huizinga 2000, Caillois 2001, Xexéo et al. 2013, Sutton-Smith 2001, Juul 2011] e **Tempo de Atividade** [Huizinga 2000, Sutton-Smith 2001] que definirão os limites do fenômeno, e também será necessário **Regras** [Huizinga 2000, Hunicke et al. 2004, Caillois 2001, Juul 2011, Xexéo et al. 2013] que delimitarão como a atividade ocorrerá e **Implementos e Acessórios** [Caillois 2001, Sutton-Smith 2001] que são necessários para seu funcionamento. Esses limites representam entrada e saída da “esfera de jogo” para a vida “real” fora do fenômeno e como o espaço interno do fenômeno funciona.

Tendo sua delimitação, o fenômeno (aqui chamado de atividade) precisa de um **Resultado** [Juul 2011] para que o seu fim ocorra, esse resultado tem uma **Valorização Pessoal** [Juul 2011, Aarseth 1997] que faz os participantes da atividade (chamados de jogadores) quererem alcançar um estado de jogo que seja o melhor possível. Para alcançar o estado mais favorável, os jogadores têm um **Progresso** [Juul 2011, Xexéo et al. 2013, Sutton-Smith 2001] que gera **Varição e Mudança** [Huizinga 2000, Juul 2011, Xexéo et al. 2013, Koster 2013] do estado do fenômeno; essas variações fazem com que as ações dos jogadores alterem e deixem caminhos **Inacessíveis** [Aarseth 1997] de serem alcançados.

O fenômeno pode ser **Solitário** [Sutton-Smith 2001] necessitando de só um jogador, mas também pode contemplar uma gama **Social** [Hunicke et al. 2004, Koster 2013, Xexéo et al. 2013, Sutton-Smith 2001], que necessita assim que o fenômeno neste caso seja **Igualitário** [Caillois 2001] para todos os jogadores poderem alcançar o resultado desejado, essa igualdade pode surgir na forma de **Sorte** [Caillois 2001, Sutton-Smith 2001]. Mas na maioria dos casos, para alcançar o resultado desejado os jogadores passarão por **Desafios** [Hunicke et al. 2004] representados por **Padrões** [Koster 2013] em que os jogadores poderão aprender e superar.

O fenômeno também acaba se tornando uma atividade **Imersiva** [Xexéo et al. 2013], absorvendo o jogador para dentro dela, mesmo que sua ficção interna seja **Inconsistente** [Juul 2011] e não faça sentido. Ao fim do fenômeno, com o resultado alcançado, os jogadores voltam a vida “real”, e assim **Não se Gera Valor** [Huizinga 2000, Caillois 2001, Xexéo et al. 2013] algum do fenômeno para fora dele, tendo todas as conquistas internas finalizadas ao fim do fenômeno.

4.2. Conceitos Epistemológicos

Os conceitos epistemológicos diferentes dos ontológicos refletem como observamos e sentimos o fenômeno. Essa resposta pode estar presa aos conceitos ontológicos, onde com uma realidade “real”, deve-se mudar a postura para desconexão e liberdade para compreender “como elas realmente são” [Guba et al. 1994].

Para os jogadores, participar do fenômeno jogo é participar de uma atividade **Livre e Voluntária** [Juul 2011, Caillois 2001, Xexéo et al. 2013, Sutton-Smith 2001], onde as regras são **Aceitas** [Caillois 2001, Huizinga 2000, Juul 2011, Xexéo et al. 2013] por todos os envolvidos no mesmo fenômeno. Para isso a **Mudança de Regras** [Caillois 2001, Juul 2011] pode ser acordada, com o intuito de ser **Prazeroso**

[Hunicke et al. 2004, Xexéo et al. 2013, Caillois 2001], ou pode ser levemente quebrada por **Trapaças** [Caillois 2001, Huizinga 2000], desde que não destruam o fenômeno. Todas as atividades ali presentes se elevam a um nível de **Pureza** [Caillois 2001, Juul 2011] em comparação a tarefas semelhantes fora desse fenômeno, com **Implementos Únicos** [Caillois 2001] que representam uma simbologia única dentro daquele jogo.

O fenômeno enquanto existente, é tido como **Sério** [Huizinga 2000] e **Imprevisível** [Caillois 2001, Xexéo et al. 2013] por todos os jogadores, descobrindo formas de **Exploração e Descoberta** [Hunicke et al. 2004, Koster 2013, Aarseth 1997] para aprender e conseguindo **Maestria** [Koster 2013, Caillois 2001, Juul 2011] sobre as habilidades necessárias para alcançar um resultado desejado, providas do **Esforço** [Juul 2011, Aarseth 1997] dos jogadores para com o fenômeno.

O fenômeno também pode servir como **Escape** [Sutton-Smith 2001] da vida “real”, vindo do espaço **Imaginário** do jogador [Koster 2013, Sutton-Smith 2001] e criando **Conexão** [Juul 2011, Xexéo et al. 2013] com o resultado a ser alcançado. Esse movimento pode surgir da forma **Disruptora** [Caillois 2001], como uma perturbação que desconecta o jogador da realidade.

As disrupções do fenômeno podem surgir como: **Competição** [Huizinga 2000, Sutton-Smith 2001], na forma de uma luta por algo; **Representação** [Huizinga 2000, Sutton-Smith 2001, Hunicke et al. 2004, Caillois 2001, Juul 2011, Koster 2013] que replica de forma reduzida ou sem penalidades a realidade; **Performance** [Sutton-Smith 2001, Hunicke et al. 2004, Juul 2011] para criar ou gerar algo de forma artística; podem ser **Arriscados** [Sutton-Smith 2001, Caillois 2001] e perigosos, com alguns casos tendo o objetivo de causar **Vertigem** [Caillois 2001, Sutton-Smith 2001].

Mesmo assim, o fenômeno também pode surgir como uma atividade **Calma** [Caillois 2001], principalmente na forma de um **Passatempo** [Hunicke et al. 2004, Sutton-Smith 2001] pessoal, mas também pode surgir como atividade **Passiva** [Caillois 2001, Sutton-Smith 2001], sem a necessidade de intervenção do jogador direta para o resultado, assim o **Espectar** [Caillois 2001] outro fenômeno existente se torna um fenômeno por si só, refletindo a ideia de vários jogos existirem dentro do **Mesmo Espaço/Tempo** [Caillois 2001].

4.3. Conceitos Metodológicos

Os conceitos metodológicos por fim refletem como observamos e acreditamos que esse fenômeno exista, que refletem os conceitos ontológicos e epistemológicos já vistos, como obtemos conhecimento e acreditamos que funcione de forma metodológica e de seus métodos o fenômeno em questão [Guba et al. 1994].

O fenômeno jogo é visto de várias formas como **Natural** [Huizinga 2000, Caillois 2001, Koster 2013] e **Necessário** [Huizinga 2000, Sutton-Smith 2001], surgindo como ferramenta evolutiva para **Aprendizado** [Juul 2011, Koster 2013] num ambiente **Replicável** [Huizinga 2000] e **Redutível** [Koster 2013] na forma de limitar os desafios a serem resolvidos dentro do fenômeno e assim termos um **Contexto** [Juul 2011, Koster 2013] similar de algo na vida “real” que chamamos de **Seriedade** [Juul 2011, Huizinga 2000].

Este fenômeno é **Diverso** [Sutton-Smith 2001, Hunicke et al. 2004, Aarseth 1997] em sua essência com uma variedade de formas, sendo de certa forma **Transmedial** [Juul 2011], daquele que percorre várias formas

de mídias, e **Ritualístico** [Sutton-Smith 2001, Huizinga 2000, Caillois 2001, Juul 2011, Koster 2013, Xexéo et al. 2013] demonstrados em celebrações e identidades culturais, tendo visto que várias características surgem na cultura, e assim considerando o fenômeno algo que surge de forma **Pré-Cultural** [Huizinga 2000, Caillois 2001, Juul 2011, Koster 2013, Sutton-Smith 2001] para moldar a cultura. Apesar de sua diversidade de formas, uma **Estética** de jogo existe [Huizinga 2000, Hunicke et al. 2004, Aarseth 1997] reconhecível e apreciável.

Mas a identificação do fenômeno jogo reflete também na existência de sua antítese, ou **Não-Jogo** [Aarseth 1997, Huizinga 2000, Juul 2011]. Refletido por certas características que destroem o conceito do fenômeno, como **Lucro** [Xexéo et al. 2013] fora da esfera lúdica que prejudica a vontade livre de se jogar, criando o **Estraga-Prazeres** [Huizinga 2000] que destrói o fenômeno de jogo para voltar para a “realidade”, por não aceitar suas regras, e por outro extremo a **Dominação e Otimização** [Juul 2011, Koster 2013, Huizinga 2000, Xexéo et al. 2013] do fenômeno para garantir vitória e assim a **Transferência Pós-Atividade** [Caillois 2001, Juul 2011, Sutton-Smith 2001] de qualquer valor fora do jogo acordado anteriormente como uma aposta.

O fenômeno também tem características necessárias para não se tornar um não-jogo, como sua forma **Não Selvagem** [Huizinga 2000] de se resolver tudo dentro de regras pré-estabelecidas, ter a exploração do fenômeno de forma **Topológica** [Aarseth 1997], com um esforço mínimo de forma **Ergódica** [Koster 2013, Aarseth 1997] na atividade e que mais do que somente a imaginação seja usada para sua exploração, numa forma **Extranoemática** [Aarseth 1997] e com sistemas variáveis que se retroalimentam na forma de **Feedback** [Hunicke et al. 2004, Koster 2013, Aarseth 1997] para o jogador e o estado do jogo.

A vida do fenômeno, apesar de replicável, também é **Limitada** [Koster 2013, Juul 2011] até alcançar estratégias dominantes dentro do ambiente de jogo e sua variação. Mas pode reaparecer dentro da **Motivação Social** [Juul 2011, Xexéo et al. 2013, Sutton-Smith 2001] de se jogar e conectar em comunidades e aprender **Estratégias Reais** [Juul 2011, Koster 2013] para a vida “real”, já que sua **Estrutura e Ficção Desconectadas** [Juul 2011] facilitam essa abstração entre fenômenos semelhantes de jogos e não-jogos para a realidade e toda atividade séria.

4.4. Aplicando Conceitos

Para a aplicação dos conceitos, podemos observar casos apresentados pela própria bibliografia citada, como as competições esportivas segundo Caillois. Para esse autor, não apenas existe uma **competição** com **regras, espaço próprio e tempo de atividade**, na qual duas ou mais equipes se enfrentam, mas também outros jogos acabam permeando essa competição. Um exemplo é o jogo entre a torcida e seu time, em que cada torcedor não apenas se sente **representado** por quem está torcendo, mas também constrói uma **conexão** e uma **valorização pessoal** com o resultado da partida, criando um **escape** da vida real e uma conexão **social** com outros torcedores que compartilham desse vínculo. Essa representação de um espetáculo esportivo é vista por Caillois como muito semelhante a um teatro [Caillois 2001].

Os esportes também dão origem a outros jogos além do estádio. Caillois também reflete sobre as apostas que surgem em torno das partidas, nas quais pessoas, em busca de **lucro** e ganhos por **transferência pós-atividade**, utilizam deduções para prever

o resultado desses jogos e, em alguns casos, tornam-se **estraga-prazeres** ao tentar destruir a convenção esportiva por meio da manipulação de resultados [Caillois 2001, Huizinga 2000].

Dessa forma, o leque de impactos sociais de um jogo vai além do que acontece dentro de seu espaço, permeando aqueles que jogam, assistem, treinam, organizam e participam dos diversos movimentos sociais que se desenvolvem ao redor de cada jogo.

5. Considerações Finais

Com este estudo, pudemos construir uma lista conceitual afim de dar o primeiro passo com a criação de um *framework* conceitual num trabalho futuro, com a intenção de compreender que construções sociais temos na nossa sociedade e cultura e como podemos reduzi-los a conceitos da esfera lúdica do fenômeno jogo.

Para isso a lista de conceitos foi refletida no fenômeno jogo, buscando criar a base teórica necessária com algumas literaturas importantes da área, e separando elas em conceitos ontológicos, epistemológicos e metodológicos, assim compreendendo diferentes formas de se analisar estes conceitos e suas descrições detalhadas.

Em pesquisas futuras, mais iterações desse fichamento podem ser construídas, trazendo mais leituras e conceitos para este estudo, assim como seguir as seguintes quatro últimas etapas do *framework*, desenhando sua base e validando sua construção [Jabareen 2009]. Mas com as leituras feitas até então, podemos compreender o fenômeno em estudo em grande totalidade, e todos os conceitos que podemos observar se tornam mais claros para a natureza disso que chamamos jogo. Assim temos uma grande base teórica que pode ser expandida dentro de *Game Studies*.

Porém, é importante reconhecer limitações e possíveis ameaças ao estudo. A baixa amostragem de variedade textual, pode causar viés de amostragem, que foi mitigado buscando literaturas que fossem influentes e importantes na área. Da mesma forma, a existência do viés qualitativo de interpretação dos textos pelos autores, foi mitigada pela validação do fichamento de seus conceitos entre literaturas segundo a metodologia aplicada.

Já se vê que é promissor também a resolução para a pergunta de pesquisa levantada no início. Muitos autores concordam que jogos impactam o mundo em que vivemos, e alguns refletem as construções socioculturais por causa dos jogos. Transportando o conceito de Jull, que refletiu sobre jogos serem redutíveis se mudarmos a mecânica ou a narrativa, esperamos conseguir simular a realidade de certa forma, podendo reduzir questões sociais para jogos e compreendê-los em foco, tendo assim um aprendizado social com mais enfoque e força [Juul 2011, Huizinga 2000, Koster 2013].

Agradecimentos

Os autores agradecem a Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro – FAPERJ (proc. E-26/204.478/2024 - SEI-260003/013219/2024) e Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001, por financiarem parcialmente esta pesquisa.

Declaração sobre uso de Inteligência Artificial

Declaramos que ao longo do texto foi utilizada IA (ChatGPT 4) apenas para correção do idioma e coesão do texto, não sendo utilizada para a geração de conteúdo e/ou análise de dados e resultados.

Referências

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. JHU Press.
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois press.
- Guba, E. G., Lincoln, Y. S., et al. (1994). Competing paradigms in qualitative research. *Handbook of qualitative research*, 2(163-194):105.
- Huberman, A. e Miles, M. (1984). Qualitative data analysis: A source book of new methods. [http://lst-iiiep.unesco.org/cgi-bin/wwwi32.exe/\[in=epidoc1.in\]/?t2000=003290/\(100\)](http://lst-iiiep.unesco.org/cgi-bin/wwwi32.exe/[in=epidoc1.in]/?t2000=003290/(100)), 8.
- Huizinga, J. (2000). Homo ludens-vom unprung der kultur im spiel. *Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo, PERSPECTIVA SA*.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, R., et al. (2004). Mda: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, volume 4, page 1722. San Jose, CA.
- Ison, R. L. (2008). Systems thinking and practice for action research. *The Sage handbook of action research participative inquiry and practice*, 2:139–158.
- Jabareen, Y. (2009). Building a conceptual framework: philosophy, definitions, and procedure. *International journal of qualitative methods*, 8(4):49–62.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT press.
- Kasser, J. E. (2018). *Systems thinker's toolbox: Tools for managing complexity*. CRC Press.
- Koster, R. (2013). *Theory of fun for game design*. "O'Reilly Media, Inc."
- Leshem, S. e Trafford, V. (2007). Overlooking the conceptual framework. *Innovations in education and Teaching International*, 44(1):93–105.
- Lima, A. A., Tibau, M., e Siqueira, S. W. (2025). Pensamento sistêmico e eixos da computação na educação básica brasileira: Um relato de experiência de minicurso. In *Simpósio Brasileiro de Educação em Computação (EDUCOMP)*, pages 559–571. SBC.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Harvard University Press, Cambridge.
- Weaver-Hart, A. (1988). Framing an innocent concept and getting away with it. *UCEA Review*, 24(2):11–12.
- Xexéo, G., Carmo, A., Acioli, A., Taucei, B., Dipolitto, C., Mangeli, E., Kritz, J., Costa, L., Classe, T., e Monclar, R. (2013). O que são jogos. *LUDES. Rio de Janeiro*, 1:1–30.