

**DISCUTINDO O CONCEITO DE GAMEPLAY
DISCUSSING THE GAMEPLAY'S CONCEPT**

Hélia Vannucchi

Universidade de São Paulo
helias@actualis.com.br

Gilbertto Prado

ECA-USP, CNPq
gttoprado@usp.br

RESUMO: Este artigo apresenta e discute os conceitos de *gameplay* e *jogabilidade* a partir de definições de diversos autores, aponta suas semelhanças e diferenças, justifica porque não podem ser considerados equivalentes e propõe um entendimento para o conceito de *gameplay*.

PALAVRAS-CHAVE: *gameplay*, *jogabilidade*, *games*.

ABSTRACT: The paper is concerned with the concepts of *gameplay* and *playability* based on different theoretical views and authors, trying to point out the differences and the similarities and to propose an understanding about the concept of *gameplay*.

KEYWORDS: *gameplay*, *playability*, *games*

O termo *gameplay* normalmente é traduzido por *jogabilidade*, um termo que ainda não se encontra em nenhum dicionário de língua portuguesa. Mesmo assim, em sites e revistas especializadas, o

termo é frequentemente utilizado. Muitos dos sites e revistas especializadas em games valem-se do termo sem dar uma definição exata, como que partindo do pressuposto de se tratar de um termo corriqueiro. A definição mais frequentemente encontrada (em sites, listas de discussão e até mesmo em artigos de revistas da área) é atribuída à *Wikipedia*, mas, para se ter uma idéia da complexidade do termo, nem mesmo esta definição encontra-se mais online¹. A citada definição era:

Jogabilidade é a virtude que um jogo possui para ser fácil e intuitivo de se jogar. Quanto mais rápido o jogador se sentir confortável com os comandos do jogo e seu ambiente, mais conceituada é a jogabilidade. Existe ainda outro conceito para jogabilidade, geralmente aplicado por revistas especializadas, que pode ser entendido como a maneira em que o jogador interage com a mecânica de jogo. Neste caso, uma jogabilidade mais complexa não significa dificuldade de interação entre jogador e jogo, mas a profundidade com que isto ocorre, na forma de enredo mais elaborado, variedade de ação e quebra-cabeças complexos, por exemplo².

Esta definição não se sustentou na *Wikipedia*, entre outros motivos, por se tratar de um termo ainda não dicionarizado. Ainda assim, a título de exercício, podemos tomá-la como ponto de partida para compará-la às diversas definições do termo *gameplay* encontradas.

Diferentemente do termo jogabilidade, o termo *gameplay* já pode ser encontrado em alguns (mesmo que ainda poucos) dicionários de língua inglesa. O *Longman Dictionary of Contemporary English* e o *English Collins Dictionary* definem *gameplay* como o modo como um jogo de computador é projetado e as habilidades necessárias para jogá-lo. Esta definição se assemelha à primeira parte da definição de jogabilidade citada acima, que diz que jogabilidade é "a virtude que um jogo possui para ser

fácil e intuitivo de se jogar”, e está bastante relacionada à curva de aprendizagem de um jogo³.

Já o *Encarta® World English Dictionary* [North American Edition] define *gameplay* como o valor de entretenimento de um jogo de computador, incluindo aspectos tais como interface do usuário e game design; e o dicionário Inglês-Inglês do *Babylon*, como o passo-a-passo executado através de um jogo, um ciclo de um determinado jogo (especialmente em um jogo de computador). Aqui observamos que a definição do *Encarta* não se assemelha às definições dadas de jogabilidade, enquanto a definição do dicionário Inglês-Inglês do *Babylon* assemelha-se à segunda parte da definição do Wikipedia, que diz que jogabilidade pode ser entendida “como a maneira em que o jogador interage com a mecânica do jogo”.

Tais definições dicionarizadas, no entanto, não são suficientes para o entendimento do real conceito do termo, até mesmo porque podemos observar que não apresentam uma unanimidade com relação ao conceito. A mesma falta de unanimidade se observa entre os diversos autores que apresentam suas definições, sem, no entanto, chegarem a um consenso.

O conceito de *gameplay* por diversos autores

Rollings & Adams (2003:199-201) em seu livro *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, abrem o capítulo sobre *gameplay* falando da dificuldade de conceituação do termo. Os autores apontam que qualquer designer concordaria que o “*gameplay* é o núcleo do jogo”, mas que, no entanto, não há uma definição “universalmente aceita” para o termo. Eles alegam que “cada criador tem sua própria definição pessoal de *gameplay*, formada a partir de exposição a muitos exemplos [que ilustram ao se tentar explicar o que é *gameplay*] ao longo de

sua carreira". Partindo de uma declaração de Sid Méier que "uma vez definiu *gameplay* como 'uma série de opções interessantes'", os autores elaboram sua própria definição. Para os autores, *gameplay* é "uma ou mais séries de desafios em uma relação causal, num ambiente de simulação".

Rollings & Morris (2003:39;60-62), ao apresentar os elementos de um jogo, dizem que o *gameplay* "incentiva o jogador a empregar estratégias" para desenvolver bem sua atuação no jogo e chegar a parâmetros específicos e implica escolhas interessantes por parte do jogador. Para os autores "um jogo bem concebido não pode ser vencido sem estratégia. E estratégia manifesta-se como uma série de opções interessantes".

Feil & Scattergood (2005:9) entendem o *gameplay* como o conjunto de elementos que torna um jogo divertido. "Existem tantos sabores de *gameplay* quanto existem jogos. Quando você estiver criando seu jogo, você terá que identificar qual é o seu *gameplay* e torná-lo tão divertido quanto possível".

Para Howland (1999), a experiência do jogador é bastante importante na definição do conceito, já que o autor define *gameplay* em função das "interações significantes que o jogador tem com o jogo".

No artigo *The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling*, Lindley (2002:2-6) explora a idéia de *gameplay* como um "processo de formação de uma gestalt interativa" e inclui as regras como elemento importante para definição do *gameplay*. Para o autor, nos videogames, *gameplay* se refere às atividades realizadas no âmbito de um quadro de regras acordadas que, direta ou indiretamente contribuem para alcançar metas.

Para Assis (2007:17-18) é o conceito de *gameplay* que distingue o videogame dos outros meios de expressão. Para o autor, videogames

são interativos como qualquer coisa na vida real, que reage somente depois de nossa intervenção; também são expressivos, podendo ter história e roteiro, como filmes; têm interface como qualquer programa ou qualquer painel de um aparelho; mas só eles têm essa característica que faz com que o balanço entre as possibilidades de interação, o desenvolvimento da tensão e a experiência exploratória se torne algo imersivo.

Assis ainda observa que é "o conjunto de decisões que se soma no *gameplay* determina se a experiência será imersiva e divertida ou entediante". Isto, em função de balanço entre regras fixas e flexibilidade para permita ao jogador desenvolver um estilo pessoal de jogo.

Arsenault & Perron (2009:109) ao conceituar a atividade de jogar, definem *gameplay* como o ponto de encontro de duas entidades distintas, o jogo e o jogador e o entendem como um espectro de possíveis ações e reações que é gerado tanto pelo jogador quanto pelo próprio jogo.

O *gameplay*, para Sicart (2008), é definido pela mecânica do jogo. Sendo esta definida por ele como os métodos invocados pelos agentes (humanos ou não), projetados para interagir com o mundo do jogo.

Já Tom Heaton (2006) em seu artigo *A Circular Model of Gameplay* não se preocupa em dar uma definição, mas em desenvolver um modelo teórico que mostre como o *gameplay* funciona na prática. Para o autor o *gameplay* decorre da interação do jogador com o jogo, não numa interação randômica,

mas como um fluxo circular de informação que vai do jogo ao jogador e vice-versa.

GAMEPLAY		Sid Méier	Rollings & Adams (2003)	Rollings & Morris (2003)	Howland (1999)	Feil & Scattergood (2005)	Arsenault & Perron (2009)	Lindley (2002)	Assis (2007)	Sicart (2008)	Heaton (2006)
Experiência proporcionada ao jogador	Interações significantes		■		■						
	Opções interessantes	■		■					■		
	Conjunto de táticas que fazem a <u>experiência divertida</u> e interessante								■		
	Conjunto de elementos que tornam o <u>jogo divertido</u>					■					
Interação com o jogo	Definido pela mecânica do jogo						■			■	
	Decorre da interação do jogador com o jogo										■
	Atividades realizadas no âmbito de regras que contribuem para alcançar metas							■			

Tabela 1: Definições de gameplay

A tabela acima permite observar melhor as semelhanças entre estas definições.

Podemos destacar que a experiência proporcionada ao jogador e a interação com o jogo são os principais pontos em torno dos quais as definições apresentadas se agrupam. Os destaques dados aos termos “experiência divertida” e “jogo divertido” são grifos nossos.

Desta série de definições apresentadas, podemos observar que a experiência que o jogo proporciona ao jogador é o ponto principal da maior parte delas, apresentadas como interações significantes (Howland 1999), uma série de opções interessantes (Sid Méier; Rollings & Adams 2003), conjunto de táticas que fazem a experiência divertida e interessante (Assis 2007) ou conjunto de elementos que tornam o jogo divertido (Feil & Scattergood 2005).

Podemos notar também que o que Sid Méier chama de "opções interessantes" é uma das palavras-chaves para o entendimento do conceito de *gameplay*, uma vez que este conceito é utilizado também por Rollings & Morris (2003), e também pode ser deduzido das definições de Rollings & Adams (2003), Assis (2007) e Sicart (2008).

Rollings & Adams (2003) partem da definição de Méier e falam em "série de desafios numa relação causal" que podem ser interpretados como opções interessantes, pois os desafios pressupõem escolhas e escolhas sempre são feitas entre ao menos duas opções. Assis (2007) fala em "conjunto de táticas" que são elaboradas a partir das opções do jogador. E, se para Sicart (2008) o *gameplay* é definido pela mecânica do jogo, esta define os desafios e escolhas que serão apresentadas ao jogador, ou seja, as opções que lhe são dadas.

Outro ponto comum que pode ser observado é o fato do *gameplay* ser decorrente da interação do jogador com o jogo, como para Arsenault & Perron (2009) e Heaton (2006) que vê esta interação é vista como um fluxo circular de informação que vai do jogo ao jogador e vice-versa. Para Sicart (2008) o *gameplay* é definido pela mecânica do jogo, enquanto para Lindley (2002) refere-se às atividades realizadas no âmbito de um quadro de

regras acordadas que, direta ou indiretamente contribuem para alcançar metas.

A diversão como resultado é ponto importante para Assis (2007) - que ressalta como fundamental que a experiência de jogar seja divertida - e para Feil & Scattergood (2005) - que entendem o *gameplay* como um "conjunto de elementos que torna um jogo divertido".

Comparando-se às definições de *gameplay* e jogabilidade, notamos como semelhante a menção à forma como o jogador interage com a mecânica do jogo. No entanto, a definição de jogabilidade não leva em consideração o envolvimento (e a diversão) do jogador. Assim, não podemos considerar os termos equivalentes, visto a importância que o envolvimento do jogador tem nas diversas definições de *gameplay* encontradas.

Assis (2007) também considera imprópria a tradução do termo *gameplay* por jogabilidade, uma vez que "todo jogo é jogável e o que interessa é que seja interessante. Além disso, observa que "jogabilidade" admite graus: alta ou baixa, o que não combina com um conceito abstrato".

Como Assis, Bruni também não concorda com a tradução da palavra *gameplay* para jogabilidade e considera que seria um reducionismo do potencial conceitual que o termo vem assumindo hoje nos estudos videolúdicos, uma vez que restringe o conceito somente à noção de *ludus*. Para ele, o termo *gameplay* contém a fusão de dois sentidos importantes:

a noção de jogo (*game*) como um sistema organizado de regras, próximo a noção de *ludus* defendida por Frasca [1997]; e a noção de brincadeira (*play*) algo que denota tanto a noção de faz-de-conta (ou fábula no sentido narrativo) como o conceito de

paidia. E, como afirma Frasca o sentido de *ludus* não é algo antagônico a *paidia*, e sim um subgrupo dessa⁴.

Então, assumimos que o *gameplay* emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar.

Vale também ressaltar que o *gameplay* pode ser observado em jogos dos mais diversos suportes (embora seja predominantemente atribuído aos videogames) e independentemente de o jogo ter um objetivo específico a ser alcançado, ou ser um passatempo ou um jogo cujo objetivo esteja definido apenas pelas intenções do jogador.

¹ Essa definição foi eliminada, entre outros motivos, por tratar-se "dum adjetivo relativo a jogos eletrônicos, coisa que não cabe aqui na wiki" e porque a "palavra nem sequer existe em nenhum dicionário de língua portuguesa (pelo menos ainda não descobriram um que a contivesse). Sem fontes, apenas com blogs e fóruns, é pesquisa inédita, e isso não cabe na Wikipédia". Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Páginas_para_eliminar/Jogabilidade. [Acessado em 06 de julho de 2009].

² Definição atribuída à Wikipedia, publicada na matéria "Advergames: o jogo on-line das marcas", da revista *Webdesign*, Rio de Janeiro, ano 4, n. 46, p. 46-50, outubro 2007.

³ A curva de aprendizagem refere-se ao tempo que o jogador leva para aprender os comandos do jogo e sentir-se confortável com eles.

⁴ Opinião registrada em comentários postados no blog *Realidade Sintética*, referentes ao artigo "Como se analisa um videogame?", de

15 de julho de 2009, disponível em <http://realidadesintetica.com/?p=656>. Acessado em 31 de agosto de 2009.

REFERÊNCIAS

ARSENAULT, Dominic & PERRON, Bernard. "In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay". In: PERRON, Bernard and WOLF, Mark J. P. **The video game theory reader 2**. New York: Routledge, 2009. p. 109-132.

ASSIS, Jesus de P. **Artes do Videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.

FEIL, J. H. & SCATTERGOOD, M. **Beginning Game Level Design**. Course Technology Press, 2005.

HEATON, Tom. "A Circular Model of Gameplay" In: **Gamasutra.com**, 2006. Disponível em http://www.gamasutra.com/view/feature/2569/a_circular_model_of_gameplay.php. [Acessado em 11 de setembro de 2009].

HOWLAND, G. **The focus of gameplay**. [online] Disponível em: http://www.lupinegames.com/articles/focus_gameplay.html, 1999. [Acessado em 11 Junho 2008].

LINDLEY, C. A; "The gameplay gestalt, narrative, and interactive storytelling". In: MÄYRÄ, F. (ed.) **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**. Tampere, Finlândia: Tampere University Press, 2002. Disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/05164.54179>. [Acessado em 25 Novembro 2005].

ROLLINGS, A. & ADAMS, E. **Andrew Rollings and Ernest Adams on game design**. New Riders Publishing, 2003.

ROLLINGS, A. & MORRIS, D. **Game Architecture and Design: a New Edition**. New Riders Games, 2003.

SICART, M. Defining Game Mechanics. In: **Game Studies**, 2008.
Disponível em: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>.
[Acessado em 22 Julho 2009].