



Nelson Zagalo & Rui Prada (eds.)
Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008
www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zongames08/
Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
Instituto de Ciências Sociais
Universidade do Minho
ISBN: 978-989-95500-2-5

Ludicidade nos jogos digitais educacionais: Especificação do termo

Renato da Cunha Tardin Costa¹ e André Luiz Battaiola¹

¹ Universidade Federal do Paraná, Departamento de Design,
Rua General Carneiro, 460 - Sala 830,
Curitiba, Paraná, Brazil
albattaiola@ufpr.br, rctcosta@gmail.com

Resumo. Esse artigo é o resultado de uma pesquisa bibliográfica que objetivou a elucidação do termo ludicidade no contexto de jogos digitais educacionais. A ludicidade pode ser estudada a partir de três dimensões inter-relacionadas: a natureza lúdica do ser humano, as manifestações dessa natureza e os efeitos causados por essas manifestações. Cada uma das três dimensões é especificada para o caso de jogos digitais educacionais e um relacionamento entre essas especificações é sugerido.

Palavras-chave: Ludicidade, entretenimento, jogos digitais educacionais.

1 Introdução

Durante o planejamento do jogo digital educacional *EEHouse* no Laboratório de Animação Interativa da Universidade Federal do Paraná percebeu-se a necessidade de elaboração e avaliação do aspecto lúdico envolvido. Ao procurar uma definição para ludicidade e correlatos, percebeu-se a falta de consenso no uso dos termos pelos autores da área. Esse artigo é o resultado de uma pesquisa bibliográfica que objetivou a elucidação do termo ludicidade no contexto de jogos digitais educacionais para que seja possível, em seguida, o desenvolvimento do aspecto lúdico no *EEHouse*.

2 Ludicidade

Apesar de frequentemente utilizado por pedagogos e ludólogos, o termo ludicidade não possui entrada correspondente nos dicionários mais conceituados das línguas portuguesa e inglesa. Segundo Lopes [1], a ludicidade pode ser entendida como um fenômeno social com três dimensões indissociáveis:

1. sua interação com a condição humana;
2. suas manifestações;
3. seus efeitos.

Na primeira dimensão, a ludicidade é comum a todos e se constitui a partir do indivíduo antes de se manifestar no mundo através de cada um. Na dimensão das manifestações, a ludicidade é uma consequência da condição humana e suas diversas manifestações a partir da diversidade das

percepções. Na terceira dimensão, a ludicidade é uma consequência das manifestações da condição humana e seus resultados gerados pela interação de indivíduos em situações lúdicas.

2.1 Manifestações

Lopes [1] utiliza a metodologia sugerida por Wittgenstein para distinguir as manifestações lúdicas. Wittgenstein parte do princípio que é necessário conhecer as formas de utilização de uma palavra para o entendimento do seu significado. Dentre as manifestações humanas, a ludicidade relaciona-se diretamente com as que envolvem o brincar, o jogar, a recreação, o lazer e a construção de artefatos lúdicos.

As experiências de brincar e jogar são diferenciadas por Lopes [4] com base no tipo de interação social definido por Watzlawick. O brincar relaciona-se às interações do tipo soma não-nula, isto é, ambos os jogadores podem ganhar ou perder. Ao contrário, o jogar é classificado como uma interação do tipo soma-nula, na qual a derrota de um jogador representa a vitória do outro e vice-versa.

Para Frasca [2] os jogos digitais podem ser classificados entre *paidea* e *ludus*. A classificação sugerida por Frasca parte do conceito de jogo definido por Huizinga e utiliza a diferenciação das atividades lúdicas feita por Caillois e Piaget. Porém, essa classificação se baseia mais no jogador do que nos atributos do jogo. Quando o *Microsoft Flight Simulator* é jogado seguindo os objetivos estabelecidos para a missão, ele pode ser classificado como *ludus*. Nesse caso existem regras que definem se pode haver vencedor ou não. Quando a missão é ignorada e o jogador passa a voar pelo cenário aleatoriamente, o jogo é classificado como *paidea*, pois não existem vencedores. Portanto, os jogos digitais podem envolver tanto a manifestação do brincar quanto do jogar.

2.2 Efeito do brincar e jogar

Fernandez [3] propôs um modelo para compreensão da *fun experience* – entretenimento proporcionado pelos jogos digitais. A tradução do termo *fun* para entretenimento foi utilizada porque Fernandez se refere ao termo em inglês em um sentido amplo. Para a construção do modelo adota-se a premissa que toda experiência lúdica com jogos digitais tem como efeito o entretenimento. A autora divide o modelo em três partes: antes, durante e depois da experiência.

O momento anterior é quando ocorre a decisão de experimentar o jogo. Para isso, o indivíduo precisa estar motivado. Segundo Fernandez [3], os fatores motivadores são: o perfil do jogador, as influências do mercado através das propagandas e o contexto onde a experiência pode ocorrer. É considerado ainda se a manifestação lúdica ocorre através do brincar ou do jogar, que a autora chama de *Modus Operandi*. Em seguida, a experiência em si acontece quando os mecanismos cognitivos e o engajamento emocional do jogador acionados pela motivação interagem com os atributos do jogo. Por fim, essa interação leva ao entretenimento.

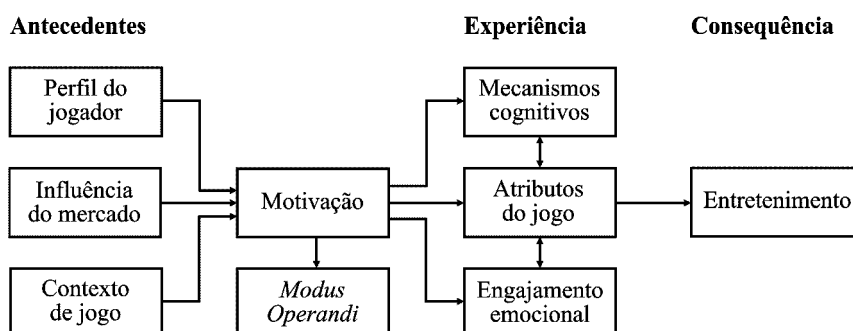


Figura 1. Modelo simplificado da experiência de entretenimento em jogos digitais.

Por ser uma área de investigação relativamente nova, ainda não existe um consenso em relação ao uso do termo entretenimento nos jogos digitais. Blythe e Hassenzahl [4] sugerem a diferenciação do entretenimento, em dois tipos: diversão (*fun*) e prazer (*pleasure*). Essa distinção ajuda a definir uma melhor apropriação dos termos mais utilizados para tratar do tema. A diversão está

relacionada com atividades distrativas, quando os problemas, as preocupações e a autodefinição do indivíduo *não* estão em foco. Já o prazer se relaciona com atividades absorventes, quando ocorre uma perda da noção de tempo, diminuição da auto percepção e equilíbrio entre o nível de dificuldade da atividade e as habilidades do indivíduo.

Tabela 1. Tipos de entretenimento e suas respectivas características.

Diversão / Distração	Prazer / Absorção
Trivialidade	Relevância
Repetição	Progressão
Espetáculo	Estética
Transgressão	Comprometimento

2.3 Ludicidade nos jogos digitais educacionais

Chen e Michael [5] também abordam o entretenimento como um efeito da experiência com jogos digitais em geral. No entanto, os autores questionam sobre a possibilidade de um jogo digital não ter o entretenimento como propósito principal. Os jogos digitais educacionais são um exemplo dessa situação. Essa categoria de jogos tem o objetivo primário de ensinar algo para os jogadores, mas isso não significa que eles não possam entreter. Nesse contexto, o entretenimento é um fator motivador para o aluno continuar jogando e concluir o aprendizado.

Draper [6] faz um alerta para a argumentação feita por Langer sobre o entretenimento no aprendizado. Para Langer o melhor é *não* utilizar a diversão, pois ela passa a mensagem que o aprendizado é um processo trabalhoso e que precisa de recompensas. Nesse contexto, a diversão pode ser comparada com o açúcar colocado no xarope de gosto ruim para ajudar a ser engolido [4].

3 Conclusão

Baseado nas considerações dos diversos autores, é possível criar um fluxograma para especificar a ludicidade no contexto dos jogos digitais educacionais a partir das suas três dimensões:

1. Condição humana: perfil do jogador e influências externas;
2. Manifestação: jogar através de jogos digitais educacionais;
3. Efeito: entretenimento do tipo absorvente.

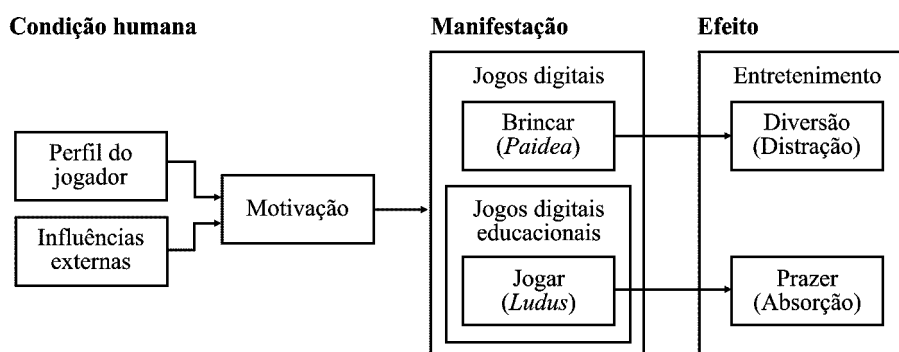


Figura 2. O fluxograma ilustra a especificação da ludicidade nos jogos digitais educacionais.

Percebe-se a relação direta das manifestações brincar e jogar com os efeitos diversão e prazer, respectivamente. Para propiciar o aprendizado nos jogos digitais educacionais, é recomendável a priorização de experiências de jogo absorventes, ao invés de distrativas.

Referências

1. Lopes, M. C.: Ludicity – a theoretical term. Sixth Annual Convention of Media Ecology Association. Fordham University, Lincoln Centre Campus, New York (2005)
2. Frasca, G.: Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. Dissertação de mestrado. Georgia Institute of Technology, Atlanta (2001)
3. Fernandez, A.: Fun Experience with Digital Games: A Model Proposition. Workshop Design Principles for Software that engages its users. Interact 2007, Rio de Janeiro (2007)
4. Blythe, M. & Hassenzahl, M.: The semantics of fun: Differentiating enjoyable experiences. In Blythe, M., Monk, A., Overbeeke, K., Wright, P. (eds.) Funology: From Usability to Enjoyment, pp. 91-100. Kluwer Academic Publishers, Dordrecht (2003)
5. Chen, S., Michael, D.: Serious Games: Games that educate, train and inform. Thomson Course Technology, Boston (2006)
6. Draper, S.: Analysing fun as a candidate software requirement. In: Personal and Ubiquitous Computing, pp. 117--122. Springer, London (1999)