



O JOGO COMO FENÔMENO SOCIAL DE RELEVÂNCIA JURÍDICA E SUAS CARACTERÍSTICAS BASILARES E COMPLEMENTARES

Lara Caxico Martins

Resumo

A pesquisa parte da compreensão do jogo como fenômeno social para abordá-lo no aspecto jurídico. Ademais, valendo-se do método dedutivo e da pesquisa bibliográfica, busca a definição teórica dos elementos basilares e complementares dos jogos. O faz a partir de Huizinga como referencial teórico. Por fim, aponta elementos que contribuem para o engajamento do jogador, mas não fazem parte da concepção estruturante dos jogos. Essa pesquisa concluiu que um jogo é um instrumento que possui quatro características basilares e três características complementares. São características basilares a voluntariedade, a inserção do jogador em um espaço alheio à realidade, o caráter desinteressado e a existência de regras. São características complementares a tensão, as metas e o sistema de feedbacks. Ainda que outras características possam ser atreladas aos jogos, elas não o estruturam, mas sim auxiliam no engajamento e envolvimento dos jogadores.

Palavras-chave: 1. Aposta; 2. Atributos; 3. Divertimento; 4. Instrumento; 5. Metas.

GAMING AS A SOCIAL PHENOMENON OF LEGAL RELEVANCE AND ITS BASILAR AND COMPLEMENTARY CHARACTERISTICS

Abstract

The research starts from the understanding of the game as a social phenomenon to approach it in the legal aspect. Furthermore, using the deductive method and bibliographical research, it seeks the theoretical definition of the basic and complementary elements of games. It does so from Huizinga as a theoretical reference. Finally, it points out elements that contribute to player engagement, but are not part of the structuring design of games. This research concluded that a game is an instrument that has four basic characteristics and three complementary characteristics. The basic characteristics are voluntariness, the player's insertion in a space alien to reality, the disinterested character and the existence of rules. The tension, goals and feedback system are complementary characteristics. Although other characteristics can be linked to games, they do not structure it, but rather help in the engagement and involvement of players.

Keywords: 1. Bet; 2. Attributes; 3. Fun; 4. Instrument; 5. Goals.



1. INTRODUÇÃO

Jogos são instrumentos sociais. Isso significa que a utilização de um jogo implica, necessariamente, a interação, seja ela com outras pessoas, com o ambiente ou com o próprio indivíduo. Em razão da sua significância nas sociedades é que o jogo é utilizado como objeto central e essencial dessa pesquisa. O estudo dos jogos perpassa pelo seu significado, ingerência em contextos sociais diversos, estrutura e artefatos e nas implicações à vida dos jogadores. Trata-se de ferramenta polissêmica, latente e capaz de atingir diferentes propósitos daqueles que os criam e o utilizam.

Diante da multiplicidade de significados e compreensões é que a pesquisa analisa, por via do método dedutivo, os jogos frente a diversos contextos sociais e busca compreender os seus elementos basilares e complementares. O referencial teórico principal para abordar o conceito de jogo é Johan Huizinga, essencialmente na obra “Homo ludens: o jogo como elemento da cultura” (HUIZINGA, 2019). O autor, historiador e linguista holandês, é conhecido como um dos mais influentes pensadores da história da cultura moderna.

A obra é importante referencial da filosofia e sociologia do século atual. No livro, Huizinga (2019) dialoga e interpreta o jogo como um dos elementos fundamentais da cultura humana. Profundamente aborda esse instrumento sob o viés da ciência, lei, poesia, guerra filosofia e arte. A tese central da obra é que o jogo é um elemento social originário, de onde partem inúmeras outras construções sociais, como rituais, linguagem, artes e competições. Para o autor, como visto, jogo é uma atividade voluntária, alheia à vida cotidiana, desinteressada e inserida em limites espaciais e temporais próprios.

A pesquisa caminha na construção da compreensão do jogo como elemento da sociedade, logo, também pertinente ao âmbito jurídico. Compreende, ainda, a importância da delimitação dos elementos basilares do jogo e daqueles que o complementam. Por essa razão os analisa, pontua e propõem-se a identificar o que não deve ser compreendido como elemento do jogo.

A pesquisa tem como objetivo central a compreensão dos jogos em diversos contextos sociais, dentre eles, no cenário jurídico. Após essa análise, pretende identificar os elementos basilares que caracterizam um instrumento como jogo e aqueles elementos que devem ser considerados como complementares. Por fim, aponta elementos que não compreendem a estrutura do jogo, mas que podem contribuir para o engajamento daqueles que jogam.



2. JOGO COMO FENÔMENO SOCIAL E JURÍDICO

Uma conotação tendenciosa é costumeiramente atrelada aos jogos. Tal fato é possível ser constatado por meio da análise de expressões comuns que são compostas pelas palavras jogo, jogador e jogar. Utilizadas no seguimento de negócios, ou relações comerciais, são relacionadas a obter vantagens. Por vezes, ganham o significado de aproveitamento indevido, utilização de táticas ilícitas e outras situações negativas vivenciadas em relacionamentos cotidianos.

Usa-se, por exemplo, “esconder o jogo” para descrever situações em que o indivíduo esconde intenções ou informações relevantes, guardando-as para dar uma vantagem inesperada para aquele que as têm. “Jogar com o sistema” revela que o sujeito está se beneficiando de um instrumento de uma forma que não deveria, ainda que esteja seguindo as regras postas. Frequentemente, quando se diz “jogar o jogo” tem-se o propósito de estimular alguém a abster-se da ética e seguir normas não fixadas para alcançar os próprios propósitos. Qualificar alguém como jogador assinala, por vezes, que se trata de uma pessoa que manipula as regras em seu próprio benefício, indicando não ser um sujeito confiável. Ao mesmo passo, a expressão “isso não é um jogo” preconiza que há descaso ou desrespeito com determinada situação de forma a desagradar aquele que se valeu dela.

Expressões que se valem da palavra jogo também podem carregar sentidos benéficos. “Ter um bom jogo”, por exemplo, revela sorte, enquanto que “jogar com cautela” indica habilidade. “Mostrar o seu jogo” aponta a possibilidade de que o jogador manifeste a estratégia usada em determinada atividade que o fez auferir vantagens ou êxito.

Outros usos são remetidos à concepção de aposta, ou seja, risco aceito versus resultado alcançado. Vê-se as locuções “colocar em jogo”, “jogar a toalha” e “jogar alto”. Essas designam que os perigos assumidos por vezes não compensam diante do que se é possível ganhar ao final. O custo não é válido diante do que se alcança, já que não há controle sobre aquilo que virá. Os usos mencionados mostram que em razão do caráter polissêmico da palavra os sentidos podem ser contraditórios.

A concepção e análise do jogo já importa ao direito sob múltiplos aspectos. Pontes de Miranda (2012, p. 355) já dedicou um capítulo da obra *Tratado de Direito Privado* para tratar sobre jogo e aposta. Neste, o autor esclarece que “o direito não só se interessa pelo jogo e pela aposta como negócios jurídicos. Também considera determinados jogos e determinadas apostas como atos ilícitos absolutos” (MIRANDA, 2012, p. 355). A partir da consideração de que algumas práticas de jogos carregam ilicitude, efeitos diversos irradiarão para os atos ou



negócios jurídicos.

A partir do momento em que o sistema jurídico admite a existência de determinado jogo, ou não o repele, necessita dialogar sobre os reflexos da prática. Seja vislumbrando ações de trapaça, técnicas que favorecem a vitória ou regulamentando reflexos patrimoniais, a análise do instrumento deve ingressar no mundo do direito (MIRANDA, 2012, p. 355), principalmente quando se discutem questões patrimoniais ou violações a direitos fundamentais.

Um dos sentidos que são associados ao jogo é o de divertimento. A palavra alemã *spass* significa diversão e se aproxima intrinsecamente da tradução literal alemã da expressão jogos, qual seja *spiel*. No mesmo viés, as palavras gregas que se relacionam com o ato de jogar, *paidzein*, no português brincar, e *paigma*, no português brinquedo, indicam formas lúdicas, despreocupadas e alegres de exercer uma atividade. Em chinês a expressão mais utilizada é *wan* que indica a sensação de ter prazer com algo e entreter-se (HUIZINGA, 2019, p. 37-41).

É importante ainda observar que, de acordo com Caillois (2017, p. 17), a palavra indica um conjunto complexo de elementos. Mais do que cartas ou um determinado tabuleiro, um jogo é uma reunião de componentes que estruturam a sua dinâmica. Ao se mencionar jogos de cartas, por exemplo, deve-se pensar em um grupo de cartas, regras, disposições da mesa, ordens de jogadas e objetivos. Por essa razão é que Caillois (2017, p. 17) conclui que um jogo é uma “noção de totalidade fechada”, ou seja, mais do que uma peça, é um agrupamento de fatores que levam à concepção de jogo.

O jogo é comumente associado ao lazer, principalmente por não impor uma participação e nem ser, em regra, relacionado com o cumprimento de necessidades básicas do indivíduo. A cultura de jogar para divertir-se ocupou boa parte do continente europeu no século XVIII. Para as mais diversas classes sociais da época, tratava-se de um passatempo agradável e alegre a ser usufruído socialmente. Além das cartas e tabuleiros, loterias ganharam espaços no mesmo momento e se tornaram fonte de renda para alguns (FUCHS; NESTERIUK, 2018, p. 29).

A associação do jogo ao divertimento não impediu que, nos países europeus, leis fossem criadas para o caso de jogos associados a apostas com reflexos patrimoniais. Em alguns momentos, a legislação europeia proibiu o ganho financeiro sob jogos, em outros admitiu ações do vencedor em face do vencido e, ainda em outras ocasiões, proibiu legalmente tanto o ganho quanto ações de cobrança. Quanto à proibição de determinados jogos, em regra não havia distinção entre aqueles que eram legalmente admitidos e proibidos (MIRANDA, 2012, p. 357).

A correlação das palavras jogo e lazer indica que o seu significado é associado ao divertimento, logo em um primeiro momento opõe-se à seriedade, levando a crer que a



seriedade exclui à primeira vista a opção por uma prática de jogo. Apesar da relação frequente entre jogo e entretenimento, não é correto atrelar essa característica como essencial e necessária ao jogo. Isso porque o ato de jogar não implica, imprescindivelmente, em conferir humor e gracejo àqueles que o praticam.

Em uma análise superficial “o jogo é diretamente oposto à seriedade” (HUIZINGA, 2019, p. 07), já que é comum sua correlação com a diversão. Todavia, apesar de não ser equivocado dizer que por vezes o jogo não pode ser qualificado como seriedade, certas formas de jogo podem ser sérias ou serem introduzidas em um contexto de seriedade (HUIZINGA, 2019, p. 07).

Adotando esse aspecto de seriedade, vê-se a relação direta entre jogo e ritual, trazida por Huizinga (2019, p. 25). O jogo e o ritual são compreendidos de forma tão semelhante por Huizinga (2019) que é possível dizer que o primeiro se enquadra no cenário da seriedade do segundo. O culto desloca o indivíduo para um ambiente separado em relação à vida cotidiana, com regras e diretrizes próprias. Associa-se, intrinsecamente, ao jogo, sendo possível, para o autor, entender que o culto é uma forma séria de jogo.

Não obstante a face do divertimento e da seriedade, o jogo abarca também a faceta da competição. Competir e jogar são fenômenos que caminham culturalmente juntos e que revelam o prazer humano no embate e na concorrência. Isso decorre dos desafios postos que podem gerar uma competição estimulante e prazerosa. Ao mesmo tempo em que se busca derrotar o inimigo, a fruição também aparece quando a competição do jogo é utilizada como meio de aperfeiçoar habilidades.

O jogo possui, por vezes, a forma de combate e competição. Isso deriva em muito da cultura grega construída sobre jogos e lutas (ALBORNOZ, 2009, p. 78). Trata-se de uma forma de abordar o jogo por meio daquilo que desperta nos indivíduos, como a atração pela disputa, luta e enfrentamento do outro. Aqui se insere o desejo pela vitória incontestável, ou seja, pautada em uma competição justa e igualitária. Vê-se que esse aspecto do jogo deve partir do próprio indivíduo. Ainda que a proposta seja competitiva, essa característica não se mantém se aqueles que jogam não desejarem participar com esse mesmo intuito.

Isso indica que ainda que tente ser imposta uma condição de competição anterior ao jogo, como ocorre com os esportes, essa só se faz presente quando aqueles que participam desejam efetivamente competir. Por essa razão é que Retondar (2013, p. 40) afirma que a competição não é anterior a ele, mas sim nasce do decorrer do jogo. Ela só pode ser firmada a partir dos ânimos dos participantes e dos seus interesses por competir.

É o agonismo existente no interior dos indivíduos que desperta o espírito competitivo



do jogo. É por isso que ainda que haja uma íntima relação histórica com os jogos, não indica que a competição será uma característica deles. Como se verá, nem essa e nem a vitória são elementos do jogo. Por isso que a batalha intrínseca que é vista nas competições esportivas nem sempre poderá ser encontrada no instituto eixo dessa pesquisa. A competição, no caso dos jogos, depende mais dos jogadores do que do próprio jogo.

Concluiu-se que a competição não é característica fundante do jogo. Em verdade, é exatamente o que o difere de outras práticas, como os esportes. A associação do jogo à competição deriva mais de uma percepção histórica do que da sua indispensabilidade. A exemplo disso, a contemporaneidade apresentou, de forma contrária, os jogos cooperativos. Nesses todos colaboram para o alcance do resultado sem embates entre indivíduos, evidenciando que a competição ou mesmo a vitória individual não são características elementares dos jogos.

O jogo também é costumeiramente associado ao trabalho por meio da compreensão do ócio criativo. No período da economia industrial, o trabalho ganha centralidade na compreensão da existência humana, no pós-industrial, todavia, ele migra desse centro passando-se a desenvolver um novo olhar para a dimensão da criatividade e ludicidade. Essas, compreendidas como existentes no tempo livre, e até mesmo na atividade profissional coletiva, apontam para a compreensão do ócio criativo (ALBORNOZ, 2009, p. 87).

O ócio criativo é desenvolvido no tempo de não trabalho, que é o tempo de lazer. Na modernidade, contudo, com a introdução de tecnologias para o desenvolvimento do trabalho, a associação desses dois cenários, ou seja, trabalho e não trabalho, se torna cada vez mais estreita. A exemplo, tem-se o trabalho remoto, que impulsiona o indivíduo a conviver com a dualidade do tempo de trabalho e não trabalho em um mesmo ambiente: o ambiente doméstico. O trabalho realizado à distância, controlado pela empresa por meio de instrumentos telemáticos que sistematizam metas e tarefas, aproxima o contexto do jogo ao contexto do trabalho. Com o intuito de controlar e quantificar a atividade do trabalhador, o empregador operacionaliza o cenário do trabalho em um jogo, capaz de direcionar o indivíduo para os fins da empresa. É nesse contexto que surgem as compreensões de que o trabalho cada vez mais se aproxima da compreensão de jogo.

O direito também se interessa pelo jogo à medida em que seus reflexos podem ter consequências jurídicas, mas confere maior atenção à aposta. Essa envolve questões patrimoniais e aleatoriedade, temas pertinentes tanto ao âmbito penal quanto civil. Em observância à ciência jurídica, vê-se que “o direito contemporâneo não distingue as regras jurídicas sobre jogo e as regras jurídicas sobre aposta. Mesmo no direito penal, o que lhes



importa é a verificação do azar” (MIRANDA, p. 2012, p. 363), porque neste é que podem surgir contendas nas relações jurídicas.

Nisso, a diferença pertinente de fato é entre jogos proibidos, não proibidos e legalmente admitidos vez que necessário se verificar o impacto do direito em cada um deles (MIRANDA, 2012, p. 359). A legislação brasileira estabelece no artigo 50 da Lei de Contravenções Penais (Decreto-Lei n. 3.688 de 03 de outubro de 1941) que são proibidos os jogos de azar, sendo esses considerados aqueles que “o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte; as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas; as apostas sobre qualquer outra competição esportiva” (BRASIL, 1941). O legislador brasileiro, contudo, oscila sobre a compreensão dessa proibição. Em 1942, o artigo 50 da Lei de Contravenções Penais foi revogado, tendo sua vigência restaurada em 1946.

Relação semelhante entre jogo e aposta é verificada no Código Civil de 2002, que dispõe nos artigos 814 até 817 sobre os contratos que os envolve. De acordo com Miranda (2012, p. 360), a disciplina civilista prevê como sem pretensão as obrigações que decorrem de jogo ou aposta, ou seja, não seriam dotadas de exigibilidade, nem da possibilidade de repetição de indébito quanto se opta por pagar. Seriam, portanto, nulos esses contratos, salvo quando envolvessem jogos legalmente permitidos e ainda competições de natureza esportiva, intelectual ou artística.

Interessante observar que Miranda (2012, p. 364) entende que a importância das concepções de jogo, azar e aposta, são pertinentes ao direito porque envolvem lucro e, em ato conseqüente, tem a potencialidade de criar dívidas patrimoniais. Com base nesse entendimento, afirma que se não houvesse valores envolvidos, “o sistema jurídico dificilmente se interessaria pela espécie (...). O jogo para ser diversão não entra no mundo jurídico” (MIRANDA, 2012, p. 364).

3. CARACTERÍSTICAS ELEMENTARES E COMPLEMENTARES DOS JOGOS

A partir das correlações entre jogo e determinadas qualificações e ainda entre este e outros fenômenos sociais, necessário se faz defini-lo. Para essa pesquisa, a definição de jogo tomará como referencial teórico Johan Huizinga, historiador e linguista holandês nascido em sete de dezembro de 1872 e cujo falecimento se deu em primeiro de fevereiro de 1945. A importância do teórico para a pesquisa revela-se em razão da obra *Homo Ludens*, publicada originalmente em 1938 e que dialogou sobre o jogo como elemento da cultura. De acordo com



a concepção de Huizinga (2019, p. 07) quatro são as características necessárias para se compreender um instrumento como um jogo: voluntariedade, afastamento da realidade, desinteresse e existência de regras. As características serão analisadas em face das compreensões de outros autores.

A característica da voluntariedade indica que os jogadores devem aceitar sem coerções participar do jogo, o que significa concordar com todas as demais características do instrumento. De forma consciente, opta-se por ingressar e pode-se também decidir não participar ou sair do jogo. Caso se sujeite a ordens, a prática pode até utilizar elementos de jogo, mas não poderá ser considerada como tal. Não deve haver sequer uma necessidade física ou moral que impulse o indivíduo a jogar, já que se o fosse deixaria de ser intrinsecamente voluntário. Não é possível denominar de jogo uma prática em que o indivíduo é compelido a participar.

Deve haver necessariamente uma decisão do jogador por jogar, um exercício da liberdade de forma consciente. Além disso, é imprescindível que essa mesma autonomia seja mantida durante toda a prática, porque a opção é intrínseca ao jogo. Não significa que indivíduos não participem de jogos compelidos ou que não o façam visando resultados externos a eles. Nesses casos, todavia, será utilizado o jogo, ou uma mecânica de jogo, para induzir alguém a algo e por isso os efeitos do jogo não serão de fato alcançados.

Apenas por meio da ampla liberdade de participação garante-se que um afazer que poderia ser estressante e desafiador seja “vivenciado como uma atividade segura e prazerosa” (MCGONIGAL, 2012, p. 31). O desfrute dessa, bem como os resultados que podem ser obtidos por meio dela, decorrem de não ser obrigatória. O constrangimento de outrem para jogar retira de forma completa os proveitos que essa ocupação pode trazer.

Sobre o aspecto da voluntariedade, a obra de Huizinga é comentada por Caillois (2017, p. 36), que compreende essa característica como uma ausência de fardo e de obrigação. Envolve uma entrega espontânea, derivada de boa vontade e que gera prazer. Além disso, desperta o interesse em continuar, ainda que tenha ampla liberdade para sair dele quando houver vontade. Por isso que o autor enquadra o jogo como uma “ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência” (CAILLOIS, 2017, p. 37).

A liberdade que o jogo confere, por se tratar de uma prática voluntária, explica o prazer que ele desperta naqueles que jogam. O envolvimento é tido por interesse único do praticante e não de qualquer outro elemento. Por isso que é uma prática cativante e atraente. Se houvesse qualquer obrigação o jogo perderia imediatamente sua natureza de divertimento.

A segunda característica do jogo, de acordo com Huizinga (2019) é que ele se insere



fora do âmbito da realidade. Não se trata de envolver o indivíduo em uma experiência cotidiana, mas sim em uma que não encontra correlação nas operações diárias (HUIZINGA, 2019, p. 11). Há verdadeira evasão da vida real durante o jogo e dentro do seu espaço, permitindo que o indivíduo se insira em um ambiente imaterial imaginário.

Em razão desse ingresso em um universo paralelo ao vivido é que há uma suspensão momentânea da realidade. Essa pausa permite que o indivíduo seja o que costumeiramente não seria ou ainda que adote condutas que não teria em outro momento da sua vida. Isso revela que o espaço do jogo permite que o sujeito revele sentimentos, valores e personalidade, se consubstanciando em um espaço de fuga da sua própria realidade.

A partir dessa característica diz-se que o jogo cria limites especiais e temporais próprios. Os limites espaciais próprios, pontuados pelo autor, indicam que quando o indivíduo opta por jogar ele imerge em um espaço em que as regras gerais de convivência são temporariamente suspensas e substituídas pelas regras prescritas do jogo. Trata-se de um cenário alternativo à realidade em que é imprescindível que o sujeito que pretende participar concorde com as regras postas e se atenha estritamente a elas. Isso porque, fora desse espaço pré-definido as regras previstas não são mais aplicáveis (GRAY; BROWN, MACANUFO, 2012, p. 01-02).

Pontes de Miranda (2012, p. 353) também dialoga sobre essa característica do jogo quando afirma que “com o jogo, o homem foge à realidade ambiente”. Não se insere mais na previsibilidade das ações cotidianas, como comer, beber e locomover-se. Justamente por essa capacidade de mover o indivíduo ao que o autor chama de inumano é que por vezes o jogo passa a interessar ao jurista. É possível que sejam criadas relações patrimoniais em razão da prática e a existência de condutas em um âmbito alheio à realidade pode dificultar o seu vislumbre no mundo jurídico (MIRANDA, 2012, p. 354).

Essa característica de afastamento da realidade, pautada em um prévio concordar acerca do conjunto de regras, “cria um local seguro onde eles podem se engajar em um comportamento que pode ser arriscado, desconfortável ou até mesmo grosseiro em sua vida normal” (GRAY; BROWN, MACANUFO, 2012, p. 01). Isso não apenas encoraja a participação, mas incentiva que os participantes tenham condutas que em uma outra circunstância não o fariam.

O limite temporal indica que o jogo possui um momento para iniciar e para finalizar, sendo esses marcados pelo ingresso e saída do indivíduo no espaço do jogo (GRAY; BROWN, MACANUFO, 2012, p. 01). Apesar do jogo em si ser perene, ou seja, possível de ser repetido em outras ocasiões, o jogar não o é. Sempre haverá um espaço de tempo, constituído em



minutos, horas, dias ou meses, inclusive como se verá nessa pesquisa, que delimitará o tempo de participação.

Ainda que o jogo seja voluntário, como já tratado, espera-se que o jogador permaneça nele até o final. Isso porque o tempo do jogo é delimitado ou ao menos previsto de antemão e gera reflexos em todos os demais participantes. Sair do jogo antes da sua finalização é entendido por Caillois (2017, p. 38) como uma postura desonrosa. O autor comenta ainda que até mesmo a paralisação do jogo deve se dar apenas diante de razões relevantes e ainda assim deve ser feita da forma adequada, anunciando aos demais. Para exemplificar, menciona o ato de erguer as mãos utilizado nos jogos infantis.

A limitação espacial e temporal do jogo são atreladas ainda a um aspecto tangível do seu ambiente. Isso significa que para jogar é necessário estabelecer um espaço físico em que o jogo será jogado, o terreno apropriado para tanto, os limites geográficos ou até mesmo, em se tratando de jogos digitais e de tabuleiro, o instrumento necessário a ele. Há a necessidade de demarcação desse espaço físico porque apenas nesse os limites temporais e espaciais mencionados anteriormente são válidos.

É por isso que de acordo com cada jogo haverá uma delimitação espacial clara. O desenho da amarelinha, o tabuleiro do xadrez ou de damas e o design do videogame delimitam a fronteira do jogo, ou seja, onde será possível exercer as características e posturas esperadas de um jogador. Aquilo que for realizado para além da delimitação do jogo não possui significância para a prática ou pode ainda gerar uma penalidade (CAILLOIS, 2017, p. 38).

Além de voluntário e de não se enquadrar nas tarefas rotineiras, ele é desinteressado, ou seja, está fora do processo de satisfação de necessidades biológicas (HUIZINGA, 2019, p. 11). Joga-se não com o propósito de suprir as necessidades alimentares ou físicas, mas por questões alheias à exigência natural do ser humano. Como visto, pode-se objetivar divertimento, prazer, treino e envolver-se em outros aspectos do indivíduo, mas para ser considerado jogo, de acordo com o autor, deve ser desprendido de aspectos orgânicos do homem.

Não é possível que por meio do jogo se produza algo novo que o indivíduo necessita. Por seu aspecto desinteressado é que o jogo não deve produzir nenhuma riqueza e conseqüentemente isso o afasta da arte e do trabalho. Ao término do momento do jogo “tudo pode e deve partir do mesmo ponto, sem que nada de novo tenha surgido: nem colheitas, nem objeto manufaturado, nem obra-prima, nem capital aumentado” (CAILLOIS, 2017, p. 36). Não se deve com a prática dar ao jogador algo que está alheio ao jogo. A recompensa está no próprio ato de jogar.



A quarta característica apontada por Huizinga (2019) ao jogo é o fato de ele criar ordens e conter a própria ordem. Isso porque as prescrições pertencentes a ele, se descumpridas, retiram por completo o seu caráter e valor. Essa característica se reduz à existência de regras, não dialogáveis, que indicam o que é válido dentro daquele espaço temporal e físico em que o jogo se insere (HUIZINGA, 2019, p. 12-13).

As leis cotidianas são substituídas por aquelas aplicáveis apenas ao espaço do jogo. Por isso o ato de jogar se torna seguro e tão aceito dentre as mais diversas sociedades. Essas regras são imprescindíveis para o desenrolar da prática, por isso que aqueles que as desrespeitam cometem um ato de violência para com o jogo e os demais jogadores, sendo desleal.

O sistema de regras compõe o próprio jogo na medida em que define o que é e o que não é permitido. Por essa razão é que é possível dizer que elas são “arbitrárias, imperativas e inapeláveis” (CAILLOIS, 2017, p. 19). As regras são arbitrárias porque em regra são outorgadas por indivíduo que está fora do jogo e que o concebeu antes da partida em discussão. São imperativas porque se impõem às partes independentemente da sua vontade. Por fim, são inapeláveis porque não há quem possa modificá-las ou eventualmente julgar a possibilidade ou não de mudá-las. Caillois (2017, p. 23) explica que aquele que considera essas regras arbitrárias pode optar por atuar fora dos acordos admitidos. Todavia, ao fazê-lo “[...] não joga mais o jogo e contribui para destruí-lo, pois essas regras, como para o jogo, só existem na medida em que são respeitadas” (CAILLOIS, 2017, p. 23).

O que o autor explica é a possibilidade de que participantes se rebelem no que diz respeito às regras previamente estabelecidas. Quando o fazem acabam por abrir espaços para que novas regras sejam criadas para aquele jogo ou para outros que venham a ser criados. A ruptura de uma ordem sugere a possibilidade da criação de uma nova ordem, ou seja, de novas regras. Ainda que essas não sejam, em suas características essenciais, diversas das primeiras, elas são diferentes, o que indica a criação de um novo jogo. Por isso que a vontade dos jogadores não é capaz de alterar as regras do jogo, mas sim de criar novas regras, ou seja, um novo jogo.

Essas regras que pertencem ao jogo independem da vontade dos jogadores. Quando da criação do jogo, as partes que o elaboram as estabelecem, mas posteriormente, quando esse é aplicado, aqueles que participam não possuem espaço de diálogo. Trata-se apenas de concordar com elas e participar do jogo ou não concordar e com isso não participar do jogo. Caso haja o descumprimento de qualquer ordem pré-estabelecida, o jogador acaba por exercer uma conduta desaprovada, no contexto dos jogos chama-se de roubar (GRAY; BROWN, MACANUFO,



2012, p. 02).

Ainda que se trate de um jogo individual, as regras são delimitadoras do movimento, promovendo uma regularidade no ato de jogar. São simbólicas a medida em que só se aplicam aquele contexto, ao mesmo tempo em que são imprescindíveis para manter a estabilidade da prática. Não existiria jogo sem regras já que isso levaria a prática à desordem. As regras são, além de imperativas, sérias, já que foram previamente legitimadas pelo grupo ou pelo indivíduo que decidiu se submeter a elas.

Diferente de Huizinga (2019), Retondar (2013, p. 23) entende que as regras podem ser negociadas e modificadas ao longo do jogo. Isso decorreria da necessidade, verificada durante o jogar, de adaptações. Caso a atividade se tornasse enfadonha em razão da simplicidade das regras ou mesmo muito árdua em razão da sua complexidade, seria possível que os jogadores, por via do diálogo, modificassem as regras. Nesse caso seria necessária a concordância de todos com os novos parâmetros estabelecidos para o jogo.

Assim, mesmo que inicialmente o jogo pareça imutável, concebido para funcionar sem mudanças e intervenções em suas disposições, é possível que aqueles que participam da prática proponham alterações em sua dinâmica. Inovar é possível, o que permite que o jogo seja constantemente transformado. Como dito, todavia, a retirada ou adição de elementos deve sempre ser previamente concebida e feita na medida da manutenção do equilíbrio entre os jogadores.

Conclui Huizinga (2019, p. 16), em relação às características formais do jogo que se pode considerá-lo

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

Para que a atividade seja concebida como jogo é preciso que ocorra se os jogadores quiserem, quando quiserem e pelo tempo que quiserem. Se submetendo e respeitando as regras estabelecidas, o jogo se concretizará quando aqueles que se envolvem se deslocarem do ambiente real para aquele que permite o usufruto de uma realidade desinteressada e segura. O jogo possibilita o exercício da extrema liberdade dentro dos limites das regras. Concluiu-se, assim que para uma ferramenta ser caracterizada como jogo é preciso que tenha quatro características basilares: a voluntariedade, a inserção do jogador em um espaço alheio à realidade, o caráter desinteressado e a existência de regras.



Além das características pontuadas, Alves (2015, p. 19) acrescenta a presença de tensão nos jogos. Essa tensão não deve ser pensada sob viés negativo, mas sim como incerteza sobre o que ocorrerá. O jogo pressupõe um acaso, um desafio, em que o jogador se esforça para esclarecer por via do cumprimento das regras inicialmente postas. Essa incerteza gera a tensão no ato de jogar, já que apesar do caminho traçado pelas regras, não é possível prever o resultado do jogo antes da sua finalização.

Jogos competitivos tem maior tendência a gerar tensão nos participantes, principalmente quando entre esses há maior igualdade e equilíbrio. Isso decorre do cenário que é criado, onde não se consegue definir com precisão o resultado do jogo. Naqueles considerados cooperativos, a tensão também pode estar presente. Nesse caso, depende da própria estrutura do jogo e da proposta feita aos jogadores, já que em regra ainda há uma disputa, mas travada contra o próprio jogo.

A tensão tratada não funciona como um bloqueador dos atos dos indivíduos, mas, ao contrário, os impulsiona e motiva a permanecer no jogo e avançar. Não é despertada a insegurança, porque como já tratado, os movimentos serão desenvolvidos em um contexto alheio à realidade. Consequentemente, não desperta medo nem incerteza. Acarreta, em verdade, atenção redobrada. Quando imerso ao jogo e envolto na tensão que ele produz, o indivíduo se coloca altamente atento aos seus próximos movimentos e concentrado nas suas próximas decisões. Interessante observar que se trata de um estado em que ele mesmo se colocou, já que a prática é voluntária. Ainda assim o indivíduo que joga passa a compreender aquela tensa realidade como sua responsabilidade e por isso almeja a realizar com êxito.

Duas outras características também são acrescentadas por Gray, Brown e Macanufe (2012, p. 02). De acordo com os autores, os jogos possuem artefatos e metas. Os artefatos empregados são todos os elementos que marcam o progresso do jogo e o estado de cada participante. É possível que esses artefatos sejam objetos, como pontos e tabelas, mas também que o jogador seja o próprio artefato, já que sua posição pode, a depender do jogo, passar uma informação acerca do seu estado.

Os artefatos podem ser das mais diversas formas. Há a possibilidade de que se materializem em objetos cotidianos, como a utilização de pedras ou escritos para marcação do progresso do jogo. Todavia, é também possível que a tecnologia seja utilizada para o cômputo do estado dos jogadores durante o caminhar daquela proposta. Nesse sentido, estão os aplicativos e os placares eletrônicos.

A escolha das formas que vão indicar para o jogador que ele está progredindo no jogo deve considerar o tipo de jogador que possivelmente se engajará com a prática. Isso porque se a



opção for por um mecanismo que o indivíduo não perceba que está evoluindo a informação passada não atingirá o seu fim. Por essa razão é que alguns retornos sobre o progresso são feitos das mais diversas formas, como com sons e imagens.

Essa característica também é denominada por alguns autores, como McGonigal (2012, p.30-31) como sistema de *feedback*, já que os instrumentos utilizados indicam para o jogador a proximidade que ele está da meta final. Essa informação pode ser passada ao final do jogo, mostrando que o indivíduo alcançou ou não o propósito, ou em tempo real, durante a partida. Quando o *feedback* é simultâneo ele permite maior engajamento dos jogadores e fornece motivação para continuar jogando. A sua importância é notória, já que a mensagem simbólica que o *feedback* contém é de que se triunfou no objetivo proposto. Objetivo esse que já se consubstancia na próxima característica abordada pelos autores: as metas.

Gray, Brown e Macanufe (2012, p. 02) compreendem que todos os jogos possuem metas, já que é preciso que os integrantes saibam precisamente o que devem alcançar para que o jogo finalize. A meta é um objetivo preciso, delimitado, que norteia a atividade e é ao mesmo tempo amparada pelas regras. Não havendo metas, de acordo com eles, não seria possível falar em jogos.

Trata-se da conclusão específica que os jogadores esperam alcançar e se empenharão durante o processo para conseguir. Por ela, alcança-se a concentração dos jogadores e a imersão na atividade, em vista de evitar dispersões. A meta traz a compreensão de objetivo, ou seja, onde se deseja chegar com aquele processo. Consequentemente, é capaz de orientar continuamente a atividade (MCGONIGAL, 2012, p. 30).

É possível que as metas sejam negociadas muito previamente à prática ou mesmo no momento do início do jogo. Isso ocorre por vezes com os jogos infantis, quando as crianças inventam os objetivos que devem ser alcançados no mesmo momento em que criam o jogo. Não há especificidade sobre o momento em que devam ser estabelecidas, desde que se façam presentes. As metas, atreladas aos demais elementos aqui já traçados, contribuem para a criação do jogo.

A característica tratada nesse momento possui correlação com os *feedbacks*. Isso decorre do fato de que ambos precisam ser interdependentes. Ainda que diversas sejam as formas de indicar para o jogador que ele está alcançando o objetivo posto, é imprescindível que essa informação seja logicamente relacionada com a meta que ele está almejando.

A meta possui ainda uma íntima relação com as regras, já que essas limitam aquela. A medida em que o jogador se insere no jogo ele deseja alcançar os objetivos traçados, mas não pode fazê-lo sem seguir a ordem posta. Por essa razão é que se pode concluir que as normas



existentes naquela realidade funcionam como canaletas a balizar em que medida as ações podem ser desenvolvidas na realidade fictícia do jogo.

Após a análise e a verificação da doutrina pertinente aos jogos, pode-se concluir que além das quatro características basilares dos jogos, eles possuem três características complementares. Como mencionado, são características basilares, na perspectiva de Huizinga (2019), a voluntariedade, a inserção do jogador em um espaço alheio à realidade, o caráter desinteressado e a existência de regras, e são características complementares, considerando a análise de outros pesquisadores da área, a tensão, as metas e o sistema de feedbacks.

Importante observar que características comuns a muitos jogos, como interatividade, gráficos, narrativas, recompensas, competitividade, ambientes virtuais ou a vitória não são características que os autores compreendem como necessárias para a definição de jogo. Ainda que apareçam de forma constante, são utilizadas apenas para reforçar as características que determinam o jogo, ao passo que podem torná-lo mais atraente, motivador e prazeroso.

Competição e vitória, inclusive, são características que McGogin (2012, p. 33-34) destaca veementemente que não compõem a estrutura essencial do jogo. Para tanto, exemplifica com o jogo Tetris, conhecido jogo digital cuja dinâmica é empilhar peças que caem da parte superior da tela, deixando-as conectadas ao máximo possível, de forma que se estabeleça o menor número de lacunas entre elas. No caso indicado não há competição, por se tratar de um jogo individual. Também não há vitória, tendo em vista que o Tetris é um jogo em que não se pode vencer, já que o seu objetivo é deixar o jogador motivado a permanecer jogando, sem que ele desista ou ganhe.

Ainda, apesar da modernidade ter introduzido os jogos digitais e eletrônicos, essa característica também não é imprescindível. A disseminação desses, todavia, está intimamente ligada com a potencialidade de reforçarem uma das características pontuadas anteriormente do jogo: o sistema de feedback. O jogo digital permite que as lacunas entre as ações dos jogadores e a resposta sobre o seu desempenho sejam cada vez menores. Isso garante que seja mantida em alto nível a motivação do jogador, que só terá o aumento da dificuldade do desafio a partir do seu progresso, que é relatado quase que instantaneamente.

A partir das características e da descrição anterior acerca do jogo, é possível evidenciar que este e a brincadeira não são estruturas sociais sinônimas. A brincadeira indica a associação de determinados elementos do corpo com os do espaço. É plenamente possível que evolva mais de um indivíduo, mas não possui delimitações precisas quanto ao espaço, tempo e metas (GRAY; BROWN, MACANUFO, 2012, p. 01). Ainda, é possível que não haja regras ou que as regras não sejam compartilhadas pelo brincante, que se mantém sozinho no imaginário



daquilo que realiza.

As diferenças entre os jogos e outras semelhantes práticas do cotidiano, como as brincadeiras, faz com que aqueles ganhem estrutura e características próprias, como pontuado. A literatura ratifica a sua relevância e singularidade social e ainda a intrínseca conexão dos indivíduos com os jogos. Há uma atração imanente que leva muitos indivíduos a jogarem e pesquisadores a tentarem identificar o porquê a ferramenta pode ser cativante. Luz (2018, p. 40) explica que isso se relaciona ao fato de os jogos gerarem aprendizado, proporem desafios, proporcionarem *feedbacks*, terem um significado épico e um prazer autotélico.

Os indivíduos possuem interesse em aprender, principalmente porque isso indica o desenvolvimento de novas habilidades e a possibilidade de ingresso em áreas antes não acessíveis. O aprendizado costumeiramente é relacionado com o alcance de melhorias na condição de vida do indivíduo, logo aprender algo indica a possibilidade de mudar o estado em que determinada pessoa se insere.

Os desafios são atraentes porque “criam espaços de significação em determinadas atividades antes sem sentido” (LUZ, 2018, p. 40). Estão intrinsecamente relacionados ao aprendizado, já que esse permite a superação dos desafios postos e abre espaços para que novos sejam propostos. O desafio permite que o indivíduo que se sente desafiado crie um significado para a sua ação e com isso essa ação passa a ter importância para ele. Isso pode ser verificado, por exemplo, em um ato de chutar uma bola em uma parede. O ato de fazê-lo de forma repetitiva tende a levar a ação ao tédio. Todavia, quando um indivíduo alheio à situação desafia que ela seja feita por dez vezes seguidas sem que se deixe a bola cair, a atividade passa a ter um sentido e se torna importante para o jogador (LUZ, 2018, p. 40).

Os *feedbacks* colaboram para que o jogador mantenha sua atenção no jogo, já que de forma rápida e clara mostram àquele que participa como está o seu desenvolvimento. Ao contrário de outras atividades que geram resultados indiretos ou demorados, os jogos entregam ao jogador referências quantitativas, muitas vezes em tempo real, do seu desempenho (LUZ, 2018, p. 41).

O significado épico é a potencialidade do jogo de fazer com que aqueles que participam se sintam diferenciados. Isso porque a realidade paralela que o jogo cria permite que no universo lúdico sejam introduzidos desafios grandiosos e até mesmo heroicos (LUZ, 2018, p. 41). Além de permitir que por aquele espaço de tempo o indivíduo seja outra pessoa, propicia que ela resolva fictícios problemas da humanidade. Essa característica atrativa é inclusive mencionada por Huizinga (2019, p. 16) quando o autor trata dos jogos infantis dizendo que “a criança produz a imagem de alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais



nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre”.

O último motivo pelo qual Luz (2018, p. 41) compreende que o jogo é uma ferramenta cativante é o prazer autotélico. Isso significa um prazer intrínseco, que está intimamente ligado com o fato dele ser completamente voluntário. Não estando sujeito a ordens, o jogo se torna a própria consecução da liberdade e aumenta a motivação daqueles que decidem participar. Atividades que promovem intenso envolvimento geram um estado emocional extremamente prazeroso e gratificante, o que indica a existência de autotelia.

Os motivos pelos quais os jogos envolvem os jogadores levaram o instrumento a ser relevante para inúmeras ciências, como demonstrado. O fato de motivarem os indivíduos a permanecer jogando, gerando, ao mesmo tempo, aprendizado, é motivo que gera reflexos em outros contextos. De forma voluntária e desinteressada, os jogos contribuíram, ao longo da história, para engajamento e desenvolvimento, questões essas que permanecem, até o momento, como características de destaque desse instrumento que é utilizado nas mais diversas áreas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Presente nas mais diversas sociedades e, mesmo antes delas, o jogo é percebido em segmentos alheios ao lazer, como na expressão musical, nos ciclos de aprendizagem, nas manifestações religiosas e nas práticas bélicas. Nesta pesquisa, destacou-se a sua relevância também no segmento jurídico e as perspectivas legais envolvendo o instrumento e sua prática.

A priori os jogos são atividades pautadas por uma ação humana. O jogo é um fenômeno social utilizado ao longo de anos para inúmeras situações necessárias ao indivíduo ou ao menos relevantes. Por sua importância e incidência atual no ambiente de trabalho, o jogo foi utilizado como núcleo substancial do estudo.

Ao mesmo tempo que o jogo sugere um espaço de descanso e divertimento, também rememora ideias de desenvoltura, risco e habilidade. Isso decorre do fato de que, em regra, os jogos propõem desafios que exigem do participante uma postura ativa de execução de tarefas em vistas de alcançar objetivos. Ainda assim, por seu caráter desinteressado, ainda que acabe por exigir condutas comissivas dos jogadores, mantém o seu aspecto de diversão e, em regra, é incapaz de produzir consequências na vida real.

Essa pesquisa concluiu que um jogo é um instrumento que possui quatro características basilares e três características complementares. São características basilares a



voluntariedade, a inserção do jogador em um espaço alheio à realidade, o caráter desinteressado e a existência de regras. São características complementares a tensão, as metas e o sistema de feedbacks. Ainda que outras características possam ser atreladas aos jogos, elas não o estruturam, mas sim auxiliam no engajamento e envolvimento dos jogadores.



REFERÊNCIAS

ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e trabalho: do *homo ludens*, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Mais. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 75-92, 2009. ISSN 1981-0490. DOI 10.11606/issn.1981-0490.v12i1p75-92. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cpst/article/view/25767>. Acesso em: 17 abr. 2021.

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BRASIL. Decreto-Lei nº 3.688, de 03 de outubro de 1941. Lei das Contravenções Penais. **Diário Oficial da União**: Rio de Janeiro, 03 out. 1941. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del3688.htm. Acesso em 08 abr. 2022.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2017. 138 p. Título original: *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*.

FUCHS, Mathias; NESTERIUK, Sérgio. Precursores pré-digitais da gamificação. In: SANTELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício. **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018. p. 22-37.

GRAY, Dave; BROWN, Sunni; MACANUFO, James. **Gamestorming**: jogos corporativos para mudar, inovar e quebrar regras. Tradução de Luciane Camargo. Rio de Janeiro: Alta Books, 2012. 284 p. Título Original: *Gamestorming: a playbook for innovators, rulebreakers, and changemakers*.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2019. 285 p. Título original: *Homo ludens: a study of the play-element in culture*.

LUZ, Alan Richard da. Gamificação, motivação e a essência do jogo. In: SANTELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabrício. **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018. p. 22-37.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**: porque os games nos tornam melhor e como eles podem mudar o mundo. Tradução de Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012. 377 p.

MIRANDA, Pontes. Conceito e natureza do jogo e da aposta. In: **Tratado de Direito Privado**: parte especial. Tomo XLV Direito das Obrigações. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2012. p. 353-398.

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. ISBN: 978-85-326-3515-0.



Esta obra está licenciada com Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional.
[Recebido/Received: Dezembro 18 2024; Aceito/Accepted: Janeiro 29, 2025]