

Em Defesa dos RPG's como Jogos¹

Lucas Pereira BAUMGARTNER²

Walfredo CAMPOS³

Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, SP

Resumo

Este trabalho visa avaliar a classificação dos *Role-Playing Games* como jogos, contrapondo algumas das definições de “jogo” mais aceitas ultimamente. Para tanto, são discutidas algumas das definições de jogos mais aceitas, que são a de Huizinga (2014), Salen e Zimmerman (2004), Juul (2005) e Frasca (2007) para, depois, explicar o funcionamento de um RPG e, por fim, aplicar os conceitos debatidos com a explicação dada.

Palavras-chave: Jogos; *Role-Playing Game*; RPG;

Texto do Trabalho

O jogo, apesar de anteceder até mesmo a cultura (HUIZINGA, 2014), ainda é alvo de discussões, que vão desde sua própria definição, até mesmo se algumas práticas podem ser consideradas jogos ou não. Um dos maiores exemplos é o *Role-Playing game (RPG)*, os jogos de representação de papéis, como será explicado adiante, cujas características costumam ser debatidas nas obras de acadêmicos como Salen e Zimmerman (2004), Jesper Juul (2005) e Gonzalo Frasca (2007). É justamente nesse ponto que o projeto se desenvolve: discutir se os RPG's podem ser considerados jogos ou não.

Antes de mais nada, porém, é preciso esclarecer qual é o conceito de jogo que será utilizado neste trabalho. Para tanto, serão discutidas as definições de cinco autores: o holandês Johan Huizinga (2014); dos americanos Katie Salen e Eric Zimmerman (2004); do dinamarquês Jesper Juul (2005); do uruguaio Gonzalo Frasca (2007). Esses autores são considerados ícones da ludologia e, portanto, possuem muito a acrescentar na discussão. Além disso, vale dizer que eles serão trazidos à discussão conforme a data de publicação de suas obras, seguindo a cronologia.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Multimídia, da Intercom Júnior – XII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da ESPM - SP, email: lucas.pbaumgartner@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda da ESPM - SP, email: walfredo.campos@espm.br.

Para começar, Huizinga foi o pioneiro nos estudos de jogos com sua obra “Homo Ludens” (2014), livro em que apresenta o jogo como fenômeno cultural, chegando a compará-lo com o sagrado:

A identificação platônica entre o jogo e o sagrado não desqualifica este último, reduzindo-o ao jogo, mas, pelo contrário, equivale a exaltar o primeiro, elevando-o às mais altas regiões do espírito. (HUIZING, 2014; p. 23)

Além desse trecho, Huizinga exalta a importância do jogo ao dizer que sua “existência é inegável” (Huizinga, 2014, p. 6) e na própria definição dada por ele, a mais ampla dos autores estudados:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos 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 especiais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2014; p. 16)

Como apontam os autores posteriores, essa maneira de descrever o jogo possui pontos positivos e negativos. A começar pelos positivos, é interessante notar a noção do jogo sendo “exterior à vida habitual [...] praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras” (*idem*, 2015), uma vez que aqui já é possível observar partes do conceito do “círculo mágico” – cunhado por Huizinga, porém aprofundado por Salen e Zimmerman – e a presença das regras como ponto fundamental, ideia que estará presente em todas as outras teorias abordadas.

Já os pontos negativos com esta definição, aparecem em dois momentos: o primeiro é quando o autor fala que “[o jogo] é uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro” (HUIZINGA, 2014; p. 16). Para Juul (2005) um jogador profissional tem uma recompensa com o jogo, ou, ainda, os chamados “jogos de azar” propiciam uma recompensa, geralmente monetária, ao vencedor. Já Frasca (2007) questiona essa separação do jogo para a vida habitual, sendo que o jogo sempre gera alguma transformação, seja monetária em caso de jogadores profissionais, de amigos que jogam para decidir quem lava a louça, ou até o simples “ficar feliz” ou “ficar triste” que ocorre após uma partida.

O segundo ponto tem relação com a abrangência de sua ideia: entre os autores estudados, parece haver um consenso de que a ideia de Huizinga (2014) é a mais

abrangente, sendo que no livro “Play the Messge”, Frasca (2007) cita Juul (2005) para dizer isso: “Juul acha seu trabalho [do Huizinga, (2014)] abrangente demais para o propósito de estudar jogos”⁴ (FRASCA, 2007).

Salen e Zimmerman, por outro lado, apresentam em seu livro “Rules of Play: Game Design Fundamentals” (2004) uma ideia muito mais concisa de jogo. Para eles, o jogo é “um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras, que resultam em um resultado quantificável. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, P. 85)⁵”

A definição desses autores, apesar de parecer pequena, é cheia de significados. É interessante notar que a primeira coisa posta na ideia é a figura do jogador. Apesar de parecer uma ideia óbvia – a de que jogadores jogam os jogos – às vezes isso acaba sendo esquecido (JUUL, 2005) e o jogo passa a ser visto apenas como um objeto formal – “com foco no sistema”⁶ (FRASCA, 2007) - como será visto mais adiante.

Há mais alguns pontos válidos a serem mencionados. Quando Salen e Zimmerman (2004) falam em “conflitos artificiais”, eles se referem à ideia de Huizinga (2014) do jogo ser afastado da vida cotidiana, com suas características próprias. Os americanos também dão a importância às regras do jogo, mas agora adicionando os “resultados quantificáveis” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 85), que “distinguem o jogo de uma atividade lúdica menos formal” (*idem*; 2004)⁷.

Vale dizer, por fim, que Salen e Zimmerman (2004) dão uma direção às teorias de jogos para que elas sejam consideradas “boas”, que será utilizada posteriormente neste trabalho. Para eles, “uma definição de jogos pode falhar por serem muito estritas e deixar algumas coisas que são jogos fora da definição, ou por serem muito amplas e incluírem coisas que não são jogos.”⁸ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 79). Ou seja, para os autores uma teoria de jogos não pode nem ser muito ampla, nem muito estreita.

Jesper Juul (2005) também possui uma abordagem sistêmica do jogo, com ainda mais foco nas regras e nos resultados. (FRASCA, 2007). Segundo ele:

⁴ Juul finds his work too broad for the purposes of studying games themselves.

⁵ “A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 85)

⁶ “System-centric approach”

⁷ “distinguishes a game from less formal play activities” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 85)

⁸ “A definition of games can fail by being so narrow as to leave things out that are games or by being so broad that it includes things that are not games” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 85)

Um jogo é um sistema baseado em regras com resultados variáveis e quantificáveis, em que diferentes resultados têm valores atribuídos, o esforço do jogador se esforça com o objetivo de alterar o resultado, o jogador se sente emocionalmente preso ao resultado e as consequências da atividade são negociáveis. (JUUL, 2005, p. 36)

Tal ideia vem de três características que o autor considera como essenciais para que uma teoria de jogos seja considerada boa – “o jogo como um sistema de regras”⁹; “a relação entre o jogo e o jogador”¹⁰; “a relação entre o jogador e o resto do mundo”¹¹ (JUUL, 2005, p. 28) - que se desdobram nas seis características apresentadas.

Seu livro “Half-Real: Video Games Between Real Rules and Ficcional Worlds (JUUL; 2005), é dividido em quatro partes, sendo a introdução, a discussão de regras, a de ficção e, por fim, a conclusão. Observando sua obra desta forma parece que o autor dá a mesma importância das regras ao universo ficcional de um jogo, porém, após a leitura do livro, nota-se que ele afirma que são as regras que fazem a ficção; elas que permitem toda a criação da história (JUUL, 2005). Frasca questiona esse método de estudo de jogo, afirmando que ele cria um “mundo de casos de fronteira”¹² (FRASCA, 2007, p. 61). Com isso, o autor quis dizer que sua definição acaba excluindo muitos jogos, sendo estrita demais.

Outra contribuição importante às teorias de jogos que Juul (2005) deu, foi ao contradizer Huizinga (2014) e defender a ideia de que um jogo não é tão isolado à vida cotidiana e seus resultados podem sim ser referentes à vida cotidiana, como exemplo ele fala dos jogadores profissionais – *pro-players*. Neles, o jogador espera ser remunerado ao jogar um jogo, seja futebol, tênis, ou os novos jogos eletrônicos como o DOTA (ICE FROG, 2013).

Por fim, Gonzalo Frasca (2007) é o autor com o pensamento mais diferente entre os estudados. Ele, ao invés de usar uma abordagem baseada nos sistemas, utiliza uma abordagem centrada no jogador¹³, que até leva os aspectos formais do jogo em consideração – como as regras -, mas foca sobretudo na percepção e experiências do jogador para com o jogo. Sua definição de jogo é:

Um jogo é alguém se engajar em uma atividade na qual o jogador acredita ter participação ativa e onde eles concordam com um sistema baseado em regras que

⁹ “The system set up by the rules of a game”

¹⁰ “The relation between the game and the player of the game”

¹¹ “The relation between the playing of the game and the rest of the world”

¹² “A world of borderline cases”

¹³ “Player-centric approach”

atribui status social para suas performances quantificadas. A atividade restringe o futuro imediato do jogador para uma porção de cenários prováveis, todos eles dispostos a tolerar.¹⁴ (FRASCA, 2007, p. 70)

A forma de descrever jogo pelo autor apresenta ideias novas e outras formas de aplicar ideias já discutidas antes. Dois exemplos se são no trecho “[...] é alguém se engajar em uma atividade [...]” (*idem*, 2007), sendo que a figura do jogador como o responsável pelo jogo já aparecia na obra de Salen e Zimmerman (2005); no trecho “[...]um sistema baseado em regras que atribui status social para as performances quantificadas” (FRASCA, 2007, p.70), sendo que jogos sendo um sistema baseado em regras já havia aparecido em todos os autores (HUIZINGA, 2014; SALEN; ZIMMERMAN, 2004; JUUL, 2005) e a ideia de resultados já haviam aparecido em Juul (2005) e em Salen e Zimmerman (2007).

Contudo, da forma como Frasca (2007) apresenta – buscando acabar com os casos de fronteiras – nenhum deles faz. Em primeiro lugar, o autor considera jogos como sendo sociais, afirmando que até mesmo a vitória e a derrota são construtos sociais e, para comprovar isso, ele afirma que crianças muito pequenas não entendem esses conceitos (FRASCA apud PIAGET, 2007). A partir disso, Frasca consegue afirmar que “ganhar ou perder dá status sociais e, por isso, são conceitos sociais”. (FRASCA, 2005, p. 71)¹⁵

Em segundo lugar, Frasca consegue unir a ideia das regras com a dos resultados quantificáveis. Vale dizer que ele discorda com Juul (2005) quanto à definição das recompensas do jogo: enquanto o primeiro acha que os resultados do jogo sempre alteram a vida habitual, o outro pensa que elas não necessariamente alteram, abrindo uma distância entre o jogo e a vida cotidiana. Voltando ao ponto inicial, Frasca afirma que o jogo só ocorre se os jogadores concordarem com as regras e, ainda, que os resultados de cada jogo também dependem da aprovação coletiva. Por fim, é graças às regras que é possível determinar quem foi o vitorioso, ou seja, quem terá o maior prêmio.

Com o intuito de facilitar a leitura, o quadro abaixo foi criado, apresentando os conceitos de cada autor de forma simplificada:

¹⁴ “A game is to somebody an engaging activity in which players believe to have active participation and where they agree on a system of rules that assigns social status to their quantified performance. The activity constrains players’ immediate future to a set of probable scenarios, all of which they are willing to tolerate.”

¹⁵ “winning and losing provide social status and, as such, are social concepts.”

Autor	Conceito
Johan Huizinga (2014)	<p>Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos 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 especiais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2004, p.16)</p>
Salen and Zimmerman (2004)	<p>Um jogo é um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras, que resultam em um resultado quantificável. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p.</p>
Jesper Juul (2005)	<p>Um jogo é um sistema baseado em regras com resultados variáveis e quantificáveis, em que diferentes resultados têm valores atribuídos, o esforço do jogador se esforça com o objetivo de alterar o resultado, o jogador se sente emocionalmente preso ao resultado e as consequências da atividade são negociáveis. (JUUL, 2005, p.36)</p>
Gonzalo Frasca (2007)	<p>Um jogo é alguém se engajar em uma atividade na qual o jogador acredita ter participação ativa e onde eles concordam com um sistema baseado em regras que atribui status social para suas performances quantificadas. A atividade restringe o futuro imediato do jogador para uma porção de cenários prováveis, todos eles dispostos a tolerar. (FRASCA, 2007, p.70)</p>

Quadro 1: Conceitos dos autores estudados

Tendo como base as teorias discutidas acima, uma nova foi criada e que será utilizada ao decorrer de todo o trabalho. Ela é: o jogo é um sistema baseado em regras (HUIZINGA, 2014; SALEN; ZIMMERMAN, 2004; JUUL, 2005; FRASCA, 2007), que ocorre por intermédio dos jogadores (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; FRASCA, 2007). Por um lado, o jogo é exterior à vida cotidiana, sendo que o tempo, os valores e significados atribuídos dentro de uma partida não são, necessariamente, os mesmos da vida habitual (HUIZINGA, 2014). Por outro lado, ele provê resultados quantificáveis (JUUL, 2005; FRASCA, 2007), previamente estabelecidos pelos jogadores (JUUL, 2005; FRASCA, 2007), que podem alterar a vida habitual de diversas formas, seja de forma monetária como em um jogo de azar (JUUL, 2005), seja com reconhecimento social em um jogo de equipe (FRASCA, 2007) e, por isso, o jogador esforça-se para conseguir vencer (JUUL, 2005).

Com esta ideia, espera-se ter reunido os conceitos dos quatro autores que se repetem e parecem ser consenso, como jogos serem baseados em regras (HUINZINGA, 2014; SALEN; ZIMMERMAN, 2003; JUUL, 2005; FRASCA, 2007), ideias das duas abordagens, a com foco no sistema e no jogador e, por fim, ideias que, durante a leitura das obras, foram muito bem defendidas por seus autores e parecerem irrefutáveis.

Vale dizer, que não se espera o “veredito final” sobre jogos com essa definição, mas que ela seja aceita nas exigências feitas por Juul (2005), Salen e Zimmerman (2004) sobre o que uma teoria de jogos deve ter para ser considerada boa. A começar pelo critério dos americanos – o de que um jogo não pode nem ser muito estrito nem muito abrangente – a definição apresentada é aprovada, pois teve a mesma preocupação do Frasca (2007) de não criar muitos casos de fronteira, não a deixando restrita demais, e não sendo tão abrangente como a definição de Huizinga (2014), que compara o jogo com o sagrado.

Já as exigências de Jesper Juul (2005) são mais complicadas e necessitam de mais explicação. Como já foi dito anteriormente, o autor considera três atributos essenciais para uma boa definição de jogo ser considerada boa e, a partir desses deles abrem-se mais três, formando um total de seis atributos que uma definição de jogo deve ter para ser considerada boa. Apresentando da mesma forma que Juul (2005) apresenta, porém agora com a definição aqui proposta, fica:

1. **Regras:** o jogo é um sistema baseado em regras (HUINZINGA, 2014; SALEN; ZIMMERMAN, 2004; JUUL, 2005; FRASCA, 2007);
2. **Resultados variáveis e quantificáveis:** ele provê resultados quantificáveis (JUUL, 2005; FRASCA, 2007);
3. **Valorização do resultado:** que podem alterar a vida habitual de diversas formas, seja de forma monetária como em um jogo de azar (JUUL, 2005), seja com reconhecimento social em um jogo de equipe (FRASCA, 2007);
4. **Esforço do jogador:** o jogador esforça-se para conseguir vencer (JUUL, 2005);
5. **Jogador ligado ao resultado:** podem alterar a vida habitual de diversas formas;
6. **Consequências negociáveis:** previamente estabelecidos pelos jogadores (JUUL, 2005; FRASCA, 2007).

Relacionando esses seis pontos com os outros três, tem-se a seguinte tabela:

	O jogo como um sistema forma	O jogador e o jogo	O jogo e o resto do mundo
1. Regras			
2. Resultados quantificáveis e variáveis			
3. Valor associado a possíveis resultados			
4. Esforço do jogador			
5. Jogador ligado ao resultado			
6. Consequências negociáveis			

Quadro 2: relação entre os aspectos necessários para uma teoria de jogo.¹⁶

É necessário dizer, que utilizar os parâmetros do Juul (2005) não significa dizer que as definições são iguais, mas sim que possuem pontos em comum. A maior diferença entre as duas, é que a utilizada neste trabalho se aproxima mais com a abordagem com foco no jogador, descrita por Frasca (2007).

Ainda a respeito dos jogos, para recapitular, foram estudadas as definições de quatro autores diferentes (HUINZINGA, 2014; SALEN; ZIMMERMAN, 2004; JUUL, 2005; FRASCA, 2007) e, a partir deles foi criada uma nova definição que tem um pouco de cada autor e, ainda, seria aprovada pelos acadêmicos estudados – ao menos de acordo com as exigências que eles colocam em seus livros.

Como dito no começo do texto, as discussões em torno dos jogos recaem, frequentemente, nos Role-Playing Games. Isso se dá por conta das regras, que não são necessariamente pré-definidas, e da relação entre o jogador e o jogo. Faz-se necessário, portanto, um entendimento pouco mais aprofundado sobre o assunto: das regras, mecânicas e principais críticas.

Em primeiro lugar, é importante dizer que o RPG discutido será o de mesa, em que há o encontro face-a-face, é off-line, e exige a leitura de livros de regras antes da partida. Esse comentário é importante, porque, como Dormans (2006) afirma, existem outros tipos

¹⁶ Fonte: JUUL, Jesper. **Half-Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge, MA: MIT Press, 2005; p. 37.

de jogos de *Role-Playing*, como o virtual e online, que engloba jogos como *Tibia* e *Ragnarok* e os virtuais e off-line, em que *Fallout 4* pode ser incluído.

Exemplos dos RPG's de mesa são o *Dungeons and Dragons* (D&D), GURPS e *Rolemaster*. Eles se diferem dos outros tipos de jogos sobretudo por conta da maleabilidade das regras e a liberdade que os jogadores possuem: durante a partida, eles podem realizar a ação que eles quiserem. Esses dois elementos são possíveis apenas por conta da figura do *Dungeon Master* (DM), ou apenas “Mestre” do jogo. É ele quem dita o que vai ocorrer no jogo e quem decide o que será permitido ou não, tendo como base os “Livros Jogos”, que contém toda a descrição das regras.

Além disso, o mestre auxilia na criação dos personagens. Antes da partida começar de um RPG, os jogadores precisam pensar e criar o papel que eles querem desempenhar durante toda a partida, como em uma peça de teatro, porém há especificações e características que devem ser levadas em conta, como a força, destreza e habilidades dessa personagem. A maneira como isso é feito é determinada pelo livro de regras e pelo próprio mestre, que pode vetar as peculiaridades que ele julgue inconveniente para a partida criada.

Apenas como forma ilustrativa – com o objetivo de melhorar o entendimento – pode-se imaginar um estudante, de 20 anos, que trabalhe de manhã e estude de noite e, nos finais de semana, jogue RPG's com os amigos. Neste momento ele passa a ser um elfo arqueiro, filho de reis, que persegue a fama a todo custo. Há, contudo, pormenores que não serão explicados nesse trabalho, como determinação de atributos secundários. Vale ficar claro, apenas, que todo o processo de criação é determinado por regras pré-determinadas, mas que podem sofrer mudanças de acordo com o mestre.

A partir desse momento a partida é efetivamente iniciada. O *Dungeon Master* começa a descrever o cenário e a forma em que os personagens recém-criados se encontram. Estes, por sua vez, interagem com o ambiente descrito, dizendo o que querem fazer e, caso o mestre julgue necessário, os jogadores “testam suas habilidades”, rolando dados para ver se a ação proposta pode ser realizada.

O jogo se desenvolve nessa interação mestre – jogador, com o DM sempre dando o cenário e os jogadores o seguindo; baseado nas regras dos livros, mas tendo como a última palavra a do mestre.

São justamente em cima de algumas dessas características que a discussão teoria sobre a classificação do *Role-Playing Games* se dá. Também seguindo a ordem cronológica dos autores estudados, Salen e Zimmerman (2004) chegam a questionar os RPG's por eles

não possuem um final definido e, assim, não possuem um resultado quantificável. Em suas palavras:

Role-playing games (ou RPG's) certamente tem a forma de um jogo. Um RPG de mesa geralmente envolve dados, livro de regras, estatísticas e um grande número de estratégias de jogo. Role-playing games claramente carregam todos componentes da nossa definição de jogos, exceto um: o resultado quantificável. Como um jogador de RPG, você passa por várias histórias, seguindo as regras, superando obstáculos, cumprindo tarefas e aumentando as habilidades de seu personagem. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 87)¹⁷

Contudo, logo eles afirmam que um RPG pode, ao invés de tomado por inteiro, ser separado por sessões de jogo; mesmo os jogadores estando envolvidos em uma mesma história por anos, pode-se considerar que eles se reuniram várias vezes e cada uma dessas reuniões contarem como um jogo diferente. Dessa forma, eles concordam que os jogos possuem resultados quantificáveis e, por tanto, podem ser classificados como “jogos”.

Juul (2005), por outro lado, conclui que Role-Playing Games não são exatamente um jogo: eles são um caso de fronteira. Isso significa que eles têm a maior parte das características que o autor classifica como essenciais para um jogo, mas não todas, o que já os desclassifica como tal. Para Juul (2005), o problema de considerar os RPG's como “jogos” é que, segundo o autor, com a figura do mestre soberano durante a partida, o jogo fica sem possuir regras claras e pré-definidas, um dos pilares de sua definição de jogos.

Frasca (2007), contudo, critica essa forma de pensar, argumentando que o discurso de Juul (2005) “descreve o jogo como objetos com atributos estáticos, sem levar em conta outras circunstâncias” (FRASCA, 2007, p. 82)¹⁸, como a interação que o jogo-jogador. Para comprovar sua ideia, Frasca (2007) dá dois exemplos: o caso do xadrez e da maratona. No primeiro ele afirma que “xadrez é um jogo porque não há outros usos possíveis para ele. Mesmo assim, as pessoas não chamam um pedaço de corda de ‘jogo de pular corda’, porque é um objeto com múltiplos usos” (FRASCA, 2007, p. 62)¹⁹. Já no segundo, Frasca (2007) percebe que no texto de Juul (2005) há uma referência às maratonas, em que tanto profissionais como amadores competem juntos. Este argumenta que nesse caso a maratona

¹⁷ Role-playing games (or RPGs) certainly have the trappings of games. A paper-based, tabletop RPG usually involves dice, rulebooks, statistics, and a fair amount of strategic play. Role-playing games clearly embody every component of our definition of game, except one: a quantifiable outcome. e. As an RPG player, you move through game-stories, following the rules, overcoming obstacles, accomplishing tasks, and generally increasing the abilities of your character.

¹⁸ “it does describe games as objects with static attributes, without taking into account other circumstances.”

¹⁹ “Chess a game because there are not many other possible uses for it. Nevertheless, people do not generally call a piece of rope a “game of jumping rope”, because it is a object with multiple possible uses”

“é e não é um jogo”²⁰ (FRASCA *apud* JUUL, 2007, p. 62), e Frasca (2007) concorda, definindo, portanto que apenas observar as regras não são o bastante: é mandatório também levar em conta a atitude do jogador”²¹ (FRASCA, 2007, p.62).

Para concluir, espera-se que o funcionamento de um *Role-Playing Game* tenha ficado claro a todos e, além disso, do porquê RPG ser considerado “jogos” neste trabalho; porque tenta mesclar os dois tipos de abordagem – com foco no jogador e com foco no sistema – e, assim, todas as características de um jogo de *Role-Playing* se enquadram na definição proposta.

Referências

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora Perspectiva S&A, 2014.

DORMANS, Joris. **On the Role of the Die**: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. The international journal of computer game research: volume 6, issue 1, 2006.

JUUL, Jesper. **Half-Real**: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play**: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

FRASCA, Gonzalo. **Play the Message**: Play, Game and Videogame Rhetoric. Denmark: IT University of Copenhagen, 2007.

²⁰ “ A marathon is and isn’t a game”

²¹ it is mandatory to also take the player’s attitude into account