

DEFININDO O PINBALL COMO JOGO

LUCA MEIER GIACAGLIA¹;
MÔNICA LIMA DE FARIA²

¹UFPEl – luca.giacaglia@hotmail.com

²UFPEl – monicafaria@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A pesquisa em questão consta como parte de um projeto maior, no caso um trabalho de conclusão de curso, denominado “Pinball Wizard: Um Estudo dos Processos de Design de Jogos na Construção de uma Máquina de Pinball”. Este artigo diz respeito a um dos capítulos do TCC em que é argumentada, baseada nas teorias de Johan Huizinga (2014) e Jesse Schell (2008), a classificação do pinball como jogo. Esta argumentação foi feita para justificar que a indústria do pinball e seus produtos são objetos nos quais é possível aplicar as teorias de game design como proposta por Schell (2008) para aprimorar ainda mais o produto final.

2. METODOLOGIA

O estudo foi realizado a partir das definições de jogos como propostas por Johan Huizinga (2014) e Jesse Schell (2008) em seus respectivos livros, *Homo Ludens* e *The Art of Game Design*. Ambos os autores escrevem diversos aspectos que acreditam definir a essência de um jogo e a separar esta categoria de entretenimento de outros semelhantes, principalmente brinquedo e esporte. Huizinga define jogo como:

(...) uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim de si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (2014. p. 33).

Schell concorda com esta definição e ao mesmo tempo, expande e simplifica este conceito ao listar os seguintes termos:

- Jogos são participados voluntariamente
- Jogos possuem objetivos
- jogos têm conflitos
- Jogos têm regras
- Jogos têm vitórias ou derrotas
- Jogos são interativos
- Jogos possuem desafios
- Jogos podem criar seus próprios valores internos
- Jogos podem engajar jogadores
- Jogos são sistemas formais fechados

A definição de pinball como jogo é feita a partir destas regras.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO



- O pinball é uma atividade ingressada **voluntariamente**, isso é incontestável.
- O pinball possui **objetivos** e **desafios** a serem superados. Jogos de pinball podem parecer simples para um leigo, passando a impressão de que os elementos presentes na mesa estão ali por estar e que a pontuação recompensada é arbitrária ou sempre a mesma, porém, são mais complexos que isso, estabelecendo objetivos e metas para seu jogador que exigem aptidão - como por exemplo, deslocar a bola para uma certa área do campo e atingir determinado alvo uma certa quantidade de vezes. Estes objetivos, conhecidos como “modos de jogo” determinados pelo jogo ou que partem do próprio jogador (superar um recorde pessoal) são dificultados por desafios, o mais óbvio sendo manter a bola em campo tempo o suficiente para atingir tais objetivos. Geralmente o objetivo geral é a acumulação de pontos, mas atingir esse objetivo pode ter vários caminhos.
- O **conflito** gerado pelo pinball pode ser visto como entre o jogador e o jogo ou entre o jogador e ele mesmo, da mesma forma como uma partida de *Tetris* o faz, no sentido de que o conflito está em superar suas capacidades físicas e motoras e manter-se em jogo tempo o suficiente para cumprir seus objetivos e vencer os desafios.
- O pinball possui **regras** que são essenciais para definirem seus desafios e objetivos. As regras mudam de jogo para jogo e geralmente dependem do tema e da narrativa. Alguns elementos universais do jogo exigem a instituição de regras, porém, estas também podem variar, como por exemplo em relação ao *tilt*, que é o ato de mover fisicamente a mesa e mudar a trajetória da bola. Em algumas mesas esse ato é repreendido com a anulação não só dos pontos acumulados até então, mas também com o impedimento de continuar o jogo sem comprar uma nova partida.
- Comparando-o novamente com o jogo Tetris, o pinball em si nunca pode ser verdadeiramente ganho, pois não existe um fim para o jogo, entretanto, uma acumulação de pontos que te posicione em vantagem em relação a outros jogadores prévios, ou que te faça campeão em uma disputa de algum torneio, ou que atinja algum objetivo pessoal pode ser considerado uma vitória. Portanto, podemos ver que o pinball é um jogo que pode ser **ganho ou perdido**.
- O pinball é extremamente **interativo**, a interação entre homem e máquina é essencial para uma partida, desde o ato de apertar os botões que comandam os *flippers* que rebatem a bola. Já o **engajamento** pode ser atingido tanto pelo desejo de atingir um objetivo quanto pelo uso de temas, luzes e sons que dão ao jogador *feedback* audiovisual, mantendo-o entretido.
- Todo o jogo do pinball está contido dentro de uma mesa, portanto criando seu próprio microcosmo, ou seja, este confinamento pode ser visto como uma limitação física que define seu **sistema formal fechado**. Os **valores internos** ali apresentados, de pontuação e os simbolismos e referências usados em relação à provável propriedade intelectual licenciada só são válidos dentro daquele espaço. O preço a se pagar por uma partida, também pode ser considerado, dependendo do interesse do jogador, como de valor interno.

4. CONCLUSÕES

Como pode ser observado, o pinball se encaixa perfeitamente na descrição de jogo como proposta por Schell (2008), portanto deve ser estudado como tal. Tendo isso definido é possível ver com mais facilidade como as teorias de game



design podem ser aplicadas a este produto, tornando-o mais polido, responsivo e bem-sucedido.



5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo. Perspectiva, 2014.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**. Boca Raton, CRC Press, 2008.

SCHENKER, Dylan. **The Ultimate Guide to Pinball**, 2015. Disponível em:
<<http://www.hopesandfears.com/hopes/now/pop-stuff/213447-the-ultimate-guide-to-pinball>>. Acesso em: 25/10/2015.