

SEÇÃO FAMÍLIA E COMUNIDADE

Nesta edição, trazemos um interessante glossário feito por Heber Silva, um jovem atípico, em diálogo com Paula Ayub, psicóloga e psicoterapeuta, sobre termos de *gamers*, como complemento do artigo desta mesma edição, intitulado **Jogos On-Line: Sobre Presença e Pertencimento**, dos mesmos autores.

Nas palavras de Paula Ayub, em diálogo comigo sobre o tema,

os *gamers* usam um vocabulário muito próprio para jogar e, muitas vezes, cada *game* — jogo —, tem um vocabulário bem específico, dependendo do desenvolvedor (quem faz os jogos). Existem marcas de desenvolvimento de jogos mais famosas que outras e elas acabam impondo seu próprio vocabulário. Existem também *gamers* muito famosos e utilizar a ‘língua’ deles os coloca num lugar de pertencimento com aquele grupo específico.

Portanto, para nós psicólogos/as e psicoterapeutas e para os pais e mães, é muito relevante conhecer esse vocabulário e nos aproximarmos desse mundo, ampliando conexões com nossos clientes ou dos pais e mães com seus filhos. No artigo da autora e do autor, que publicamos nesta mesma edição, busca-se apresentar o uso de jogos *on-line* — especialmente o tipo *Role Playing Game* (RPG) — para jovens típicos e atípicos — autistas. Mostra-se a efetividade social para jovens, destacando a importância desses jogos como inserção social, mesmo que virtual. O artigo nos faz refletir sobre o distanciamento dos adultos ao longo dos anos e a consequente aproximação excessiva aos jogos como queixa para muitos desses jovens. O glossário apresentado aqui nos convida a uma aproximação e nos traz elucidções interessantes para a prática clínica familiar com esses jovens, quando envolve a questão dos jogos *on-line*. Fica um convite também à leitura do artigo citado acima.

Adriano Beiras
Editor Coordenador da NPS

GLOSSÁRIO DE GAMES E GAMERS – DICAS DE UM JOVEM ATÍPICO PARA PAIS E LEIGOS EM JOGOS *ON-LINE*

HEBER SILVA
*Curso de psicologia
(trancado) e gamer*

Apresento a seguir um glossário de *games* e *gamers* útil para aproximação neste mundo de jogos *on-line*, para quem pouco conhece desse contexto. Focarei em termos cotidianos, cujos significados podem ser completamente desconhecidos para pessoas alheias, mas algum conhecido, amigo ou parente mais ligado à cultura, pode naturalmente trazê-los em conversas casuais, criando um conflito semântico. Um exemplo é quando um responsável (sem experiência no jogo) pergunta a uma criança: “me explique sobre o jogo que está jogando”, a criança naturalmente utilizará os termos que aprendeu com o jogo para descrever suas mecânicas e características.

Principais estilos de jogos, podem ser aplicados a vários gêneros:

- **Open World (Mundo Aberto):** possuem mapas vastos não lineares; são jogos nos quais o jogador não fica limitado a ir e vir entre zonas. A exploração é um forte componente.
- **Plataform:** gênero em que o forte são os *puzzles* (quebra-cabeças) de obstáculos durante a navegação. O melhor exemplo é *Mario* (Nintendo). Possui uma variedade enorme de subgêneros, que geralmente são nomeados com base nos jogos que os fundaram (*Metroidvania*, por exemplo, que são jogos de plataforma com combate, provenientes dos famosos jogos *Metroid* (Nintendo) e *Castlevania* (Konami).
- **RPG** (abreviação de *roleplaying game*): aplicado a diversos tipos de gêneros. Possui como principal característica o jogador interagir através de um personagem, e geralmente baseia seu contexto em épocas medievais e em fantasia.
- **ARPGs:** são *RPGs* de ação, em que a jogabilidade é intensa e demanda a coordenação na ordem das habilidades. Geralmente podem ser categorizados como *Hack n Slash*, cujos posicionamento e direcionamento determinam a conexão dos ataques e a vitória em combate.
- **JRPG:** é um estilo característico do Japão, porém não é limitado a jogos de lá. Tem grande foco na história e em seus personagens, que possuem personalidades bem desenvolvidas.
- **Sandbox:** como uma criança usando sua imaginação em uma caixa de areia, esses jogos não focam no direcionamento (*quests*) ou objetivos. Não há falta de sistemas e conteúdo, mas cabe ao jogador desenvolver os próprios interesses, “buscar o que fazer”.

- **Survival:** grande foco em necessidades primárias. Fome, abrigo e equipamento, por exemplo, não são de fácil acesso e o jogo tem como ponto forte da progressão do jogador desenvolver uma estrutura confortável. Alguns jogos exploram o gênero envolvendo multijogadores e, organicamente, criando conflitos por recursos.
- **Theme Park:** como em um parque de diversões onde as pessoas esperam na fila para a montanha russa, roda gigante ou casa de terrores, os *theme parks* são jogos nos quais o desenvolvedor proporciona atividades para os jogadores se entreterem. Sempre possuem *quest hubs* (cidades com várias missões) e masmorras.

Outros estilos e gêneros de jogos:

- **Battle Royale:** evolução de jogos com elementos de *survival*. É um novo gênero paralelo que se diferencia por proporcionar ação rápida e frequentemente. A cada partida, jogadores ou times entram em uma arena (ou mapa), devem se equipar através de itens aleatórios e eliminar outros jogadores, culminando no final onde apenas um jogador ou time sobra.
- **FPS/TPS:** *First Person Shooting* e *Third Person Shooting*. Jogos de tiro, sendo diferenciados pelo ângulo da câmera, *FPS* sendo a visão própria como a de um humano e *TPS* sobre os ombros do personagem. *FPS* também pode significar *Frames Per Second* (quadros por segundo), que indica a frequência de quadros da imagem no monitor; não relacionado à gêneros de jogos, mas é uma distinção importante.
- **MMO:** abreviado de *Massive Multiplayer Online*. A premissa sempre é a de uma grande comunidade que interage entre si de forma *on-line*. O conteúdo é incompleto ou não designado para ser feito sozinho, indiretamente reforçando interações. Normalmente são *RPGs*.
- **MOBA:** abreviado de *Multiplayer Online Battle Arena*. São jogos que não possuem progressão horizontal, comum em outros estilos (aumentar o nível e equipamento de um personagem), são focados no conhecimento e na jogabilidade. Possuem uma seleção de personagens distintos que são escolhidos singularmente em times de 5v5 e batalham em um mapa/arena simétrico. Ganha quem destruir a base inimiga primeiro. Todos começam do zero e aumentam os níveis durante a partida.
- **Mobile:** mais relacionado à plataforma de telefone celulares, que surpreendentemente desenvolveu suas próprias identidade, comunidade e cultura. O *gamer* comum (PC, consoles) se entende como um público diferente do *mobile gamer*, já que as estruturas dos jogos (focadas em atividades diárias e eventos), são simplificadas e as monetizações são diferentes da cultura de jogos das décadas do final de 1980 até 2010. Exemplos de gêneros mobile são o *idle* (focado em administração, com combate e funções automatizadas) e *gacha* (primariamente baseados em arte e cultura asiática, com comunidades muito ativas e apaixonadas. Forte características são eventos sazonais e desenvolvimento dos personagens).

- **Roguelike:** jogos de exploração e *dungeon crawling* (vários níveis de masmorra com dificuldade crescente) que são aleatoriamente gerados a cada sessão. A morte significa o fim da sessão e é preciso recomeçar do zero. O nome é inspirado no jogo fundador, *Rogue* (Epyx), e possui o subgênero *Roguelite*, no qual sempre existe progressão entre sessões, facilitando e tornando possível que o jogador chegue mais longe (ou mais profundo) na masmorra.
- **RTS:** abreviado de *Real Time Strategy*. São jogos nos quais a característica principal é o controle de várias unidades e exércitos. Alguns possuem elementos de desenvolvimento e construção de civilizações ou cidades.
- **Tabletop:** jogos baseados em jogos de mesa. Aqui categorizo também subgêneros que possuem funcionalidades parecidas com os jogos de mesa, mas possuem jogabilidade e/ou visuais mais desenvolvidos pela liberdade que a tecnologia proporciona. Um exemplo são os *card games* (jogos de cartas), que possuem regras parecidas ou idênticas às reais, mas estão em formato digital.
- **TBS:** abreviado de *Turn Based Strategy*. Esse é um estilo no qual o combate acontece através de turnos. Não é utilizado com frequência, mas é extremamente comum em diversos tipos de jogos.
- Outras menções: *Fighting* (Luta); *Horror* (Terror); Esportes em geral; Aventura; e Simulações.

Termos comuns:

- **BM:** *Bad Manners*/Más Maneiras.
- **Build:** do inglês “contruir”, mas possui uma utilização específica para o *gamer*. Da mesma forma que a palavra é utilizada para definir a estrutura muscular de um fisiculturista, *build* é o termo para a seleção específica de habilidades, talentos e outras escolhas específicas de modificação a que o jogador tem acesso em seu personagem.
- **Clan/Guild:** em português seria clã, mas muitos brasileiros ainda escrevem como em inglês. É o formato em jogos multijogador, em que gerenciam grupos, constituindo a principal fonte de interação entre jogadores. Geralmente são identificados por um nome que o fundador escolhe e podem possuir brasão. A vasta maioria das comunidades dos jogos são feitas através de fóruns *on-line*, blogs ou redes sociais, entretanto esses grupos tornam as interações “locais”, por serem dentro dos jogos. A dinâmica desses grupos geralmente é fundada na afinidade entre jogadores e/ou objetivos mútuos. Desenvolve-se forte senso de pertencimento por conta das interações e, em alguns jogos, além das funções naturalmente proporcionadas por sistemas (como classes ou profissões), as pessoas assumem funções não-oficiais, separando as atividades individualmente, possibilitando maior especialização individual para cada jogador. Alguns jogos possuem sistemas mais desenvolvidos e proporcionam conflito entre esses grupos, expandindo as interações além da afinidade para a competitividade.

- **Coop:** jogos multijogador cooperativos.
- **Drop:** termo que indica os itens que caem de nodos, monstros ou baús.
- **Gameplay:** denomina a forma da jogabilidade e é a métrica da interação do jogador. Alguns brasileiros também utilizam o termo como a demonstração de habilidade (“olha a *gameplay* desse cara”).
- **Gathering, grinding, farming:** termos que estão relacionados ao jogador interagir com objetos e os coletar. *Gathering* – coleta; *grind* – atividade repetitiva; *farm* – processo de coleta ou cultivo de recursos.
- **Gear:** itens equipáveis ou com os quais o jogador pode interagir.
- **Grief:** interação negativa entre jogadores, quando há maus comportamentos.
- **HP/MP:** *Health Points* e *Mana/Magic Points*. Jogos possuem formas diferentes de demonstrar os recursos de vida (*HP*) e mana (*MP*), que é o recurso mais comum para a utilização de habilidades.
- **Loot:** espólios, recursos e itens.
- **Meta:** diferentemente do significado cibernético, determina o estado competitivo de um jogo. O meta é o conjunto de melhores personagens, estratégias, itens, etc. Em jogos com atualizações frequentes, o meta também passa por mudanças constantes. Entretanto, é baseado na percepção que a comunidade tem do jogo, podendo-se dizer que é a “moda do momento”.
- **Multiplayer:** jogos com vários jogadores simultâneos.
- **Pacing:** termo que indica a percepção de velocidade do *gameplay*. Um FPS facilmente pode ser considerado tendo um *pacing* mais rápido que um *TBS*, uma vez que o jogador pode parar e ponderar seu próximo movimento.
- **PK:** *Player Killing*, termo de jogos *PvP* quando um jogador é morto sem razões aparentes ou com diferença significativa de poder.
- **PvE:** *Player versus Environment*, indica interação entre jogador e conteúdo.
- **PvP:** *Player versus Player*, multijogador competitivo.
- **Quest:** missão. Essa é a forma mais comum que um jogador recebe da indicação do que deve ser feito. Originalmente baseada no *RPG*, na fantasia do aventureiro cumprindo tarefas. Se apresenta em todas as formas e em diversos estilos de jogos.
- **Raid:** conteúdo *endgame* (feito por personagens no nível máximo) para grandes grupos de jogadores (10+). O número padrão em uma *party/group/squad* geralmente é de 3 a 5 jogadores, portanto a *raid* geralmente existe como conteúdo paralelo e mais complexo. Pode-se dizer que é a atividade principal para *clans/guilds*, uma das razões pelas quais os jogadores se agrupam além da socialização natural.
- **RNG:** *Random Generated Number* (número gerado aleatoriamente), é o termo utilizado para definir os eventos determinados por algoritmos nos jogos, chances e porcentagens. Por exemplo, a chance de um ataque crítico ou de um determinado item estar no baú.

- **Role:** do inglês “função” ou “papel”. Em *RPGs*, existe a clássica trindade do *healer* (curandeiro), *tank* (escudeiro, primeiro na linha) e *DPS* (causador de dano, abreviação de *Damage Per Second*). Também está relacionado à classe, identidade do personagem, geralmente relacionada à forma como o personagem interage em combate. Exemplos clássicos são: *rogue* (assassino), *warrior* (guerreiro), *ranger* (arqueiro), *priest* (sacerdote) e *mage* (mago).
- **Server e instâncias:** *server* ou *world* (mundo) é o servidor no qual o jogador entra no jogo, existindo vários paralelos, proporcionados pelo desenvolvedor. Instâncias são zonas ou lugares paralelos onde, para estar ali, é necessário fazer parte de um grupo. Grupos diferentes coexistem paralelamente e, mesmo estando no mesmo exato lugar, não podem interagir diretamente, pois estão separados em instâncias diferentes.
- **Trash:** itens que não possuem utilidade, geralmente são vendidos.

Outras menções:

- **AFK:** *Away From the Keyboard* (longe do teclado). Abreviação para quando um jogador está ausente no momento.
- **Aggro:** indica ser o alvo principal de algum *mob* ou *boss*.
- **AoE:** *Area of Effect* (área de dano). Habilidades que atingem um grupo de inimigos.
- **Boss:** chefe, um inimigo consideravelmente mais forte.
- **Bot:** personagem controlado por inteligência artificial. Também pode abreviar *bottom* (embaixo).
- **Character:** do inglês “personagem”. Abreviado como *char*.
- **Currency, Gold:** a vasta maioria dos jogos possui alguma forma de moeda, e *gold*/ouro é o termo genérico para o indicar.
- **F2P, B2P, P2W:** termos relacionados à monetização. *F2P* - *Free to Play*, grátis; *B2P* - *Buy to play*, possui custo; *P2W* - *Pay to Win*, jogos geralmente com formato *F2P* que proporcionam vantagem a jogadores que investiram dinheiro real no jogo.
- **GG:** *Good Game*, bom Jogo.
- **LFG:** *Looking For Group*, procuro por grupo. Termo utilizado em jogos multijogador.
- **Mob:** expressão genérica para “monstro” ou criatura atacável.
- **Mod:** pode significar alguma modificação no jogo ou alguma forma de moderação/moderador.
- **NPC:** *Non Playable Character*, personagens com os quais o jogador interage, mas não pode controlar.
- **OP:** abreviação de *overpowered* (muito forte). Termo utilizado para expressar o poder excessivo de algum sistema, personagem ou habilidade.

- **Plot e Lore:** termos do inglês para denominar o desenrolar e a história do jogo.
 - **Quit:** sair de uma partida. Jogadores que saem antes do término são chamados de *quitters* ou, na adaptação do português, *kitou*.
 - **Skin:** efeitos visuais, roupas, aparências que modificam os personagens.
 - **Solo:** sozinho, capacidade de completar algo por si mesmo.
 - **XP:** originado de *experience* (experiência), são valores recebidos por atividades completadas e é o pilar principal da maioria dos sistemas de progressão.
-

HEBER SILVA

Curso de psicologia (trancado) e gamer.

<https://orcid.org/0000-0002-3887-7348>

E-mail: lisboaheber@gmail.com