

Katie Salen

Eric Zimmerman

REGRAS

00

Fundamentos do
Design de Jogos

JOGO

Blucher

Volume

02

Regras do jogo

Regras | *Volume 2*

Blucher

Regras do jogo

Fundamentos do design de jogos

Regras | *Volume 2*

Katie Salen e Eric Zimmerman

design do livro e fotografia | Katie Salen

Rules of play: game design fundamentals

© 2004 Massachusetts Institute of Technology

Regras do jogo: fundamentos do design de jogos

Volume 2: Regras

© 2012 Editora Edgard Blücher Ltda.

Tradução:

Edson Furmankiewicz

Revisão técnica:

Alan Richard da Luz

Blucher

Rua Pedroso Alvarenga, 1.245, 4º andar
04531-012 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: 55 (11) 3078-5366
contato@blucher.com.br
www.blucher.com.br

Segundo Novo Acordo Ortográfico, conforme 5. ed. do
Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa, Academia
Brasileira de Letras, março de 2009.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer
meios, sem autorização escrita da Editora.

Todos os direitos reservados pela
Editora Edgard Blücher Ltda.

Ficha Catalográfica

Salen, Katie

Regras do jogo: fundamentos do design de jogos:
regras: volume 2 / Katie Salen e Eric Zimmerman;
[tradução Edson Furmankiewicz]. --
São Paulo: Blucher, 2012. Título original: Rules of play :
game design fundamentals.

Bibliografia.
ISBN 978-85-212-0627-9

1. Jogos por computador - Design 2. Jogos por
computador - Programação I. Zimmerman, Eric. II. Título.

12-00626

CDD-794.81526

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos por computador: Design 794.81526

Àqueles para os quais o jogo é feito. Mr. Triggs, Tom Ockerse, H.F., e ao meu pai; Enid, Gil, Laura e Zach em agradecimento e amor.

Obrigado aos muitos indivíduos que cederam o seu tempo, conhecimento, apoio, amizade e ideias; aos designers e desenvolvedores de jogos que criaram o incrível corpo de trabalho que analisamos no decorrer de nosso estudo, incluindo Reiner Knizia, James Ernest, Kira Synder, Frank Lantz e Richard Garfield, que contribuíram fornecendo trabalho original para este volume; aos nossos destemidos leitores John Sharp, Frank Lantz, Henk van Assen, Ranjit Bhatnagar, Nancy Nowacek, Mark Owens, Peter Lee e Julian Kücklich; aos nossos próprios professores e alunos que ajudaram a inspirar clareza e criatividade; a Doug Sery e aos demais colaboradores do MIT Press e, principalmente, a nossas famílias e amigos, que esperaram pacientemente pela nossa presença no mundo real. Não poderíamos ter feito isso sem vocês.

Volume 2: REGRAS

Apresentação	9
Prefácio	13
Prefácio à edição brasileira	17
11 Definindo regras	23
12 Regras em três níveis	31
13 As regras dos jogos digitais	45
14 Jogos como sistemas emergentes	55
15 Jogos como sistemas de incerteza	77
16 Jogos como sistemas de teoria da informação	95
17 Jogos como sistemas de informação	107
18 Jogos como sistemas cibernéticos	117
19 Jogos como sistemas da teoria dos jogos	133
20 Jogos como sistemas de conflitos	149
21 Quebrando as regras	167
<i>Jogo encomendado 2</i>	184
Conclusão	194
APÊNDICE	
Leituras e recursos adicionais	198
Bibliografia	200
Lista dos jogos citados	208
Índice	223

Volume 1: PRINCIPAIS CONCEITOS

1 Sobre esta obra	
2 O processo de design	
<i>Ensaio encomendado 1</i>	
3 Interação lúdica significativa	
4 Design	
5 Sistemas	
6 Interatividade	
7 Definindo jogos	
8 Definindo jogos digitais	
9 O círculo mágico	
10 Os esquemas primários	
<i>Jogo encomendado 1</i>	
Conclusão	

APÊNDICE

Leituras e recursos adicionais

Bibliografia

Lista dos jogos citados

Índice

Volume 3: INTERAÇÃO LÚDICA

- 22 Definindo interação lúdica
- 23 Jogos como experiência lúdica
- 24 Jogos como experiência do prazer
- 25 Jogos como interação lúdica de significados
- 26 Jogos como interação lúdica narrativa
- 27 Jogos como experiência da simulação
- 28 Jogos como experiência social

Jogo encomendado 3

Conclusão

APÊNDICE

Leituras e recursos adicionais

Bibliografia

Lista dos jogos citados

Índice

Volume 4: CULTURA

- 29 Definindo cultura
- 30 Jogos como retórica cultural
- 31 Jogos como cultura aberta
- 32 Jogos como resistência cultural
- 33 Jogos como ambiente cultural

Jogo encomendado 4

Conclusão

APÊNDICE

Leituras e recursos adicionais

Bibliografia

Lista dos jogos citados

Índice

Por centenas de anos, o campo do design de jogos tem se deixado levar pelo radar da cultura, produzindo obras de arte atemporais e magistrais desperdícios de tempo sem chamar muita atenção para si — sem, de fato, comportar-se como um verdadeiro “campo”. De repente, impulsionado pelo *big bang* da tecnologia da computação, o design de jogos se tornou um grande negócio e fonte de algumas questões polêmicas sobre o futuro da arte e do entretenimento.

Ao abordar essas questões, a obra que você está segurando levanta algumas questões próprias. Aparentemente *Regras do jogo*, em seus quatro volumes, é calmo e razoável, dispondo cuidadosamente um amplo quadro teórico para a compreensão do campo do design de jogos. Mas, por trás dessa aparente calma, a obra realmente assume uma posição controversa em uma permanente e radical discussão sobre o que são os jogos e em que poderiam se tornar.

De fato, a partir de determinados ângulos, estes livros parecem ter a ardente impaciência de um manifesto. Qual é a natureza dessa impaciência? De certo modo é a frustração dos trabalhadores que são convidados a construir uma catedral usando apenas uma escova de dentes e um grampeador. Os jogos são bastante complexos, tanto em sua estrutura interna como nos diversos tipos de experiências de jogador que eles criam. Mas não existe nenhum conjunto integrado de ferramentas conceituais para refletir sobre os jogos. Até recentemente, se você fosse um designer de jogos interessado nos aspectos teóricos de seu campo, seria forçado a juntar uma série de perspectivas da sociologia, antropologia, psicologia e matemática, cada uma com sua visão tacanha, como o cego apalpando o elefante, e nenhuma considerando os jogos como um domínio criativo.

Mais recentemente, dentro do próprio campo surgiu uma Babel de metodologias concorrentes. A maioria tem um enfoque prático sobre as questões práticas do processo criativo do design de jogos; outras tentaram fundamentar suas ideias em um sistema teórico geral. Mas a impaciência que dá a estes livros seu tom de urgência subjacente é mais do que uma resposta ao nível subdesenvolvido do discurso nesse campo. Por que, afinal, o design de jogos precisa de uma referência teórica? Há algo mais do que *insight*, conhecimento e compreensão em jogo aqui.

Lembre-se de que os autores desta obra não são apenas acadêmicos examinando os jogos de fora; eles próprios são ativos praticantes. Como muitas pessoas que trabalham nesse campo, eles são movidos pelo sentimento de que, apesar do ritmo alucinante do recente progresso técnico e comercial, os jogos permaneceram criativamente atrofiados. Por um lado, há um enorme senso de capacidade, a possibilidade muito discutida de que os jogos poderiam substituir os filmes como forma de definir a cultura popular para o novo século. Por outro lado, existe a realidade das infinitas prateleiras de lojas de jogos com fantasias de poder adolescentes, personagens de cartoon estúpidos e simulações de esporte sem imaginação.

Para se ter uma ideia da noção do potencial que alimenta essa impaciência, considere os vastos tipos de experiência que os jogos podem produzir — redes complexas de desejo e prazer, ansiedade e alívio, curiosidade e conhecimento. Os jogos podem inspirar a mais alta forma de

cognição cerebral e envolver a resposta física mais primitiva, muitas vezes simultaneamente. Os jogos podem ser puras abstrações formais ou empregar as mais ricas técnicas de representação possíveis. Os jogos são capazes de abordar os temas mais profundos da existência humana de uma maneira diferente de qualquer outra forma de comunicação — aberta, processual e colaborativa, pois podem ser infinitamente detalhados, apresentados com sofisticação e, não obstante, sempre sensíveis às escolhas e ações do jogador.

Mas onde estão os jogos que exploram essas diversas possibilidades? Em vez do rico espectro de prazeres que os jogos são capazes de fornecer, parece que estamos condenados a sofrer o constrangimento de conviver com variações de prazeres muito familiares, como correr e saltar, esconde-esconde e pega-pega, caça ao ovo de Páscoa, e polícia e ladrão. E o que aconteceu com a explosão de experimentação formal durante os primeiros dias dos jogos de computador? Por um tempo parecia que quase todo título era uma nova tentativa de responder à pergunta “O que se pode fazer com um computador?” Compare isso com a safra atual de jogos de computador, a maioria dos quais parece tentar responder à pergunta “O que você pode fazer enquanto controla um avatar circulando por um espaço tridimensional simulado?”

Isso então é o que está em jogo: uma enorme discrepância entre as possibilidades radicais contidas no meio e a realidade conservadora do desenvolvimento de jogos na grande indústria. E essa é razão por que *Regras do jogo* é mais do que uma análise conceitual do que os jogos fazem; é também um exame do que eles *podem* fazer e, por extensão, o que *deveriam* fazer.

Uma das implicações da abordagem de *Regras do jogo* do seu objeto de conhecimento é que a maneira correta de entender os jogos se dá a partir de uma perspectiva estética, da mesma forma que abordamos áreas como arquitetura, literatura ou cinema. Isso não deve ser confundido com o domínio da estética visual, que é simplesmente um aspecto do conteúdo criativo de um jogo. Como o cinema, que usa histórias dramáticas, composição visual, design de som e o complexo processo organizacional dinâmico de edição para a criação de uma única obra, o campo do design de jogos tem sua própria estética única.

Conforme estabelecido nas páginas dos quatro volumes, o domínio real do design de jogos é a estética de sistemas interativos. Mesmo antes de os computadores existirem, criar jogos significava criar sistemas dinâmicos para os jogadores habitarem. Todo jogo — do Pedra, Papel e Tesoura (ou joquempô) ao The Sims e além — é um espaço das possibilidades que os jogadores exploram. A definição desse espaço é o trabalho colaborativo do processo de design de jogos.

Regras do jogo talvez seja a primeira tentativa séria de estabelecer uma abordagem estética do design de sistemas interativos. No começo do século 21, os sistemas interativos nos cercam não apenas como a realidade material de nossas vidas, mas também como um modelo conceitual chave para a compreensão do mundo e nosso lugar nele, exatamente como os sistemas mecânicos foram para os vitorianos. Essa é uma razão pela qual a importância do projeto deste livro não deve ser subestimada.

Há uma perspectiva de oposição razoável ao que eu tenho imputado aos autores de *Regras do jogo*. É algo assim: toda essa conversa sobre estética cheira a pretensão e autoexaltação. Jogos são recreação, seu objetivo é nos divertir, e não devemos esperar que eles atinjam níveis profundos de expressão criativa ou forcem incansavelmente os limites criativos. Eles são simplesmente lazer.

Não há muito que se possa dizer contra esse argumento, exceto destacar que a cultura pop tem uma maneira surpreendente de se mover entre o trivial e o profundo. O inofensivo desperdício de tempo para uma pessoa pode ser uma tentativa de transcendência para outra — os

jogos são certamente um dos melhores exemplos de como o entretenimento está longe de ser simples. Em todo caso, o próprio argumento dá forma ao tema deste debate. Se muitas pessoas acreditam que os jogos são para ser diversão estúpida, então é isso que eles se tornarão. Se um número suficiente de pessoas acredita que os jogos são capazes de grandes coisas, então eles inevitavelmente vão evoluir e se desenvolver.

Sabemos que os jogos estão ficando muito maiores, muito rápidos. Mas é cedo demais para dizer exatamente a direção que sua evolução irá tomar. Nessa fase, todo o campo tem a energia imprevisível de algo enorme, equilibrada sobre uma linha fina, ainda vulnerável aos efeitos até mesmo de uma leve pressão. Sob o pretexto de examinar esse curioso objeto, os autores de *Regras do jogo* lhe dão um impulso vigoroso.

Naturalmente, se você está segurando este livro, também está ajudando.

As pessoas adoram o Pong.

Elas adoram mesmo. Mas por quê?

De verdade. O que há para adorar? Não há muito no jogo: um par de raquetes que são duas barras brancas, movem-se em ambos os lados de uma tela preta, e uma bola quica entre elas; se você errar a bola, seu adversário ganha um ponto. O primeiro jogador a fazer quinze pontos ganha. Grande coisa. Mas apesar de sua simplicidade quase primitiva, o Pong cria uma interação significativa (*meaningful play*).

Em anos de videogame, o Pong é da idade da pedra. Originalmente criado por Ralph Baer para o sistema de videogame doméstico Magnavox Odyssey, em 1972 o Pong foi projetado em uma máquina arcade e em um console doméstico por Nolan Bushnell, criador do Atari. Não é exagero dizer que o Pong tornou-se uma sensação da noite para o dia. O primeiro protótipo foi lançado para o público em um bar chamado Andy Capp's, em Sunnyvale, Califórnia, perto da sede da Atari. Segundo historiadores de jogos de computador, a primeira noite em que o brilhante monitor e o gabinete de TV foram instalados em um canto do bar, os clientes ficaram intrigados, mas confusos. As únicas instruções que apareciam eram: *Avoid missing ball for high score (Evite perder a bola para obter uma alta pontuação)*. Alguém familiarizado com as máquinas de pinball movidas a moedinhas de 25 centavos acabava introduzindo uma moeda e assistia a bola pular de um lado para outro enquanto os pontos eram contados. Depois de algumas tentativas, um dos jogadores finalmente batia com a raquete na bola e esta pulava com um convincente som de "pong". Isso era o suficiente para informar os jogadores o que fazer, e eles começavam a jogar. Até o final do primeiro jogo, ambos os jogadores já tinham aprendido a rebater a bola. No final da primeira noite, todos no bar já haviam tentado uma partida ou duas. Na manhã seguinte, formava-se uma fila fora do bar Andy Capp's: as pessoas mal podiam esperar para jogar o Pong.¹

Ainda hoje, o Pong ainda está vivo e vai bem, obrigado. Você pode jogar Pong via emuladores e anúncios de banners da internet. Divertidas homenagens, como Battle Pong e Text Pong, prosperam na web. O Pong se destaca em mercados de segunda-mão de jogos clássicos e em convenções de fãs. Alguns anos atrás, a editora de jogos Infogrames lançou uma versão turbinada do Pong em 3D. Mais importante que isso é que ainda é divertido jogar o original. Quando o Super Pong Games IV no gameLab era ligado à TV, ele nunca deixava de reunir uma multidão.

Tudo isso nos remete à pergunta: Por quê? Por que as pessoas gostam tanto do Pong?

Embora esta não seja uma obra sobre Pong, ou jogos de computador e vídeo, é uma obra sobre design de jogos. É crucial para designers de jogos entender por que as pessoas jogam e por que alguns jogos são tão adorados. Por que as pessoas jogam Pong? Podemos pensar em muitas razões:

Ele é simples de jogar. As instruções on-line e o botão de interface intuitiva tornam o Pong acessível e fácil de entender. Não há recursos ocultos para destravar nem é preciso aprender movimentos especiais.

Cada partida é única. Como a bola pode viajar para qualquer lugar da tela, o Pong é um jogo ilimitado, com infinitas possibilidades. O Pong recompensa o jogador dedicado: é fácil de aprender, mas difícil de dominar.

É uma representação elegante. Acima de tudo, o Pong é uma representação de outro jogo: o tênis de mesa. A natureza abstrata do Pong, em que o seu avatar é reduzido a uma única linha branca, cria uma relação de imediata satisfação física e sensorial com o jogo.

É social. Requer dois jogadores. Brincando com o jogo, você interage com outro ser humano. O círculo social do Pong também se estende para além de dois jogadores: é um esporte de espectadores.

É divertido. Por mais simples que possa parecer, é realmente divertido interagir com o Pong. O prazer de jogar vem de diversos aspectos do jogo, desde o prazer da competição e vencer até a gratificante manipulação tátil do botão de controle.

Ele é legal. Como artefato cultural, o Pong é o jogo que melhor representa a atração pelos gráficos de baixa resolução dos clássicos jogos arcade. Ele evoca a nostalgia das tardes passadas na sala de estar com os amigos, reunidos em torno da TV jogando videogame, comendo pipoca e bebendo refrigerante.

As pessoas adoram Pong por todas essas razões e muitas mais. Os aspectos interativos, representacionais, sociais e culturais do Pong contribuem simultaneamente para a experiência do jogo. Os jogos são tão complexos quanto qualquer outra forma de artefato cultural; apreciá-los plenamente significa compreendê-los a partir de múltiplas perspectivas.

O Pong e os jogos de sua época fizeram algo revolucionário. Eles inverteram completamente a ideia da interatividade de uma única via da televisão, transformando espectadores em jogadores, permitindo que eles não só assistam a uma imagem, mas também *joguem* com ela. Essa comunicação eletrônica bidirecional envolvia jogadores em horas de significativa interação, alcançada pelo desenho de uma bola branca rebatendo de um lado a outro em uma tela preta simples. Embora o Pong fosse o produto de inovação técnica e de uma visão econômica única, ele também foi um ato de *design de jogos*.

Como designers de jogos, consideramos todas as implicações desse ato revolucionário? Será que realmente compreendemos o meio em que trabalhamos ou o campo do design a que pertencemos? Podemos articular o que de fato gera uma “interação significativa” em qualquer jogo, seja um videogame, um jogo de tabuleiro, palavras cruzadas ou uma competição atlética?

A verdade? Não ainda. Compare o design de jogos com outras formas de design, como a arquitetura ou o design gráfico. Por causa do seu status como disciplina emergente, o design de jogos ainda não se cristalizou como campo de investigação. Não tem uma seção própria na biblioteca ou livraria. Não é possível (com algumas exceções) graduar-se nesse campo. A cultura em geral ainda não considera os jogos como um empreendimento nobre, ou até mesmo particularmente útil. Os jogos são um dos mais antigos artefatos culturais para interatividade humana, mas por uma perspectiva do design, ainda não sabemos realmente o que são os jogos.

Nossa esperança é que esta obra informe e inspire as pessoas interessadas em desenhar jogos. Sua finalidade é ajudar designers de jogos a criar seus próprios jogos, seus próprios conceitos, suas próprias metodologias e estratégias de design. As ideias e exemplos que oferecemos

representam um modo de olhar de perto os jogos, com espaço para mais no futuro. O Pong é apenas o começo.

É por isso que fomos obrigados a escrever esta obra: não definir, de uma vez por todas, o que é design de jogos, mas fornecer instrumentos importantes para entender jogos. Não para reivindicar e colonizar o terreno inexplorado do design de jogos, mas para investigar algumas das suas características para que outros designers de jogos possam embarcar em suas próprias expedições. Desejamos que esta obra seja um catalisador, um facilitador, um pontapé inicial. Considere esses conceitos e explore-os, rápida e significativamente, com o mesmo tipo de alegria que os jogadores do primeiro Pong devem ter sentido.

Estamos todos juntos nessa. Você está pronto para jogar?

Katie Salen e Eric Zimmerman, Nova York, maio de 2003

Notas

1. Scott Cohen, *Zap: The Rise and Fall of Atari* (New York: McGraw-Hill, 1984), p. 17.

Traz imensa felicidade para mim, designer gráfico e estudioso do design de jogos e dos videogames, fazer parte deste projeto: a tradução de uma das obras fundamentais em *game theory* e design de jogos. Zimmerman e Salen conseguem reunir as grandes questões do tema e falam em uma linguagem que tem alcance em larga escala. Construir um trabalho de peso como este, em um campo de estudo que sequer é uma unanimidade entre estudiosos (falo do design de jogos) requer fôlego e inteligência, paixão e ciência.

Os autores partem de uma abordagem clássica da teoria dos jogos, explicando a importância do jogo significativo, partindo para sua estrutura formal e pelo significado do que é o jogar, colocando então o jogo como objeto cultural, influenciando e sendo influenciado pela sociedade. Este caminho demonstra a importância dos jogos (sempre, desde que o homem é homem) e traz uma metodologia cristalina para o entendimento do fenômeno “jogar”.

A abordagem em toda a obra pela busca do “jogo significativo” vai ao encontro de uma das vocações fundamentais do próprio design: a criação de significados. A experiência determinada pelo jogar nunca é projetada diretamente num jogo, em que somente atuamos no design de suas regras e estrutura visual e semântica. Entender profundamente o jogo e o jogar é definitivo para conseguirmos proporcionar a experiência da maneira mais significativa para o jogador, da maneira que planejamos.

Isto é o que torna esta obra fundamental. Ela discute os fundamentos do design de jogos de maneira lúcida, abrangente e ao mesmo tempo com profundidade, em uma metodologia que permite sua leitura por foco de interesse, como disciplinas que constroem um todo que é o design de jogos. Creio que esta abordagem única decorre do fato de os autores serem também eles designers de jogos, conseguindo desta maneira ajustar o foco da discussão conforme a conveniência, ora como designers, ora como estudiosos, conseguindo assim uma linguagem que coloca luz sobre os temas que compõem e definem o design de jogos.

Ao separar as questões nucleares do design de jogos de suas plataformas, os autores criam uma obra que serve como guia básico para desenvolvedores de jogos nos mais diversos meios, analógicos e digitais. O jogar é o mesmo, seja no seu console doméstico, seja no divertido jogo de tabuleiro. As experiências que o jogo traz é que devem ser levadas em conta, e essa experiência é interativa, o que a diferencia das mídias tradicionais.

Essa busca pela experiência do jogo significativo independe dessas plataformas; ao trazer a discussão dessa maneira, os autores contribuem para o entendimento do que é o próprio design, em seus conceitos mais básicos. Zimmerman e Salen criam assim uma rica discussão, questionando o que é um jogo, o que é design e o que é design de jogos em toda sua independência de plataformas ou mídias, mostrando que criar um jogo vai muito além de aprender uma ferramenta digital ou a manipular gráficos em 3D.

Da mesma maneira, e brilhantemente, eles não se esquecem dessas novas tecnologias e conseguem trazer e discutir as novas mídias no contexto das teorias clássicas dos jogos, colocando Huizinga cara a cara com os MMORPGs, dessa maneira, demonstrando como os conceitos básicos podem ser aplicados a essas novas tecnologias.

Outro motivo que torna essa obra fundamental: aqui se discutem os fundamentos do design de jogos. Dividida em quatro grandes unidades: principais conceitos, regras, jogar e cultura, a obra consegue assim abordar o design de jogos de maneira clara e oferece tanto ao estúdio do design quanto ao desenvolvedor uma metodologia para entender e construir trabalhos em design de jogos que sejam coerentes tanto com os preceitos do design quanto da teoria dos jogos.

Muitos jogos digitais nos dias de hoje fracassam justamente por conta de seus desenvolvedores não conhecerem esses fundamentos. Conhecê-los garante não somente a compreensão e aplicação para jogos tradicionais, mas permite enxergar além e inovar, pois, ao entendermos os preceitos básicos do design e separando a questão *jogar* da questão *plataforma*, conseguimos usar a tecnologia para proporcionar as experiências planejadas, buscando a tecnologia certa para expressar o conceito e não o contrário.

Outra questão importante que justifica este projeto é a atual posição do Brasil no mundo dos desenvolvedores. Temos vários estúdios brasileiros que trabalham comissionados a grandes *publishers* internacionais, temos estúdios de fora que começam a enxergar o potencial do Brasil nessa área e instalam bases aqui e ainda o sucesso das agências que resolveram investir em desenvolvimento de *advert games*, em que encontramos maturidade e um grande campo de trabalho.

Cursos em design de jogos, nos mais diversos formatos, aparecem e se cristalizam, e a criação de uma bibliografia em português se faz necessária e desejável. Cursos que trazem agora o design de jogos tanto como mote para o ensino de ferramentas técnicas, e também os que buscam o ensino de design de jogos em toda sua potencialidade. Tanto para o estudante do curso mais técnico quanto para o mais acadêmico, creio que esta obra tenha a mesma importância.

Espero que esta obra seja tão importante para sua formação quanto foi para a minha, e a de milhares de designers de jogos e estudiosos do assunto. Que seja não uma semente, mas um catalisador tanto para o surgimento de novos designers de jogos quanto de publicações nesta área. Boa leitura!

Alan Richard da Luz

Volume 2: Regras

Capítulo 11: Definindo regras

Capítulo 12: Regras em três níveis

Capítulo 13: As regras dos jogos digitais

Capítulo 14: Jogos como sistemas emergentes

Capítulo 15: Jogos como sistemas de incerteza

Capítulo 16: Jogos como sistemas de teoria da informação

Capítulo 17: Jogos como sistemas de informação

Capítulo 18: Jogos como sistemas cibernéticos

Capítulo 19: Jogos como sistemas da teoria dos jogos

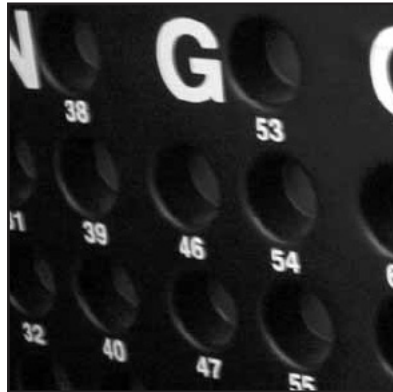
Capítulo 20: Jogos como sistemas de conflitos

Capítulo 21: Quebrando as regras

Jogo encomendado 2: Frank Lantz

*Segundo parece, as linhas desenhadas em jogos não são de modo algum arbitrárias. Tanto para **que** e também **onde** as linhas são desenhadas, há consequências importantes não só para o tipo, mas também para a qualidade do jogo a ser jogado. Pode-se dizer que desenhar essas linhas com habilidade (e, portanto, não arbitrariamente) é a própria essência do ofício do roteirista de jogos. O roteirista deve evitar dois extremos. Se ele desenhar as linhas sem muita tensão, o jogo vai ser chato, pois a vitória será fácil demais. À medida que a facilidade se aproxima do ponto de lassidão, o jogo simplesmente desaparece, uma vez que desse modo não haverá regras que proibam os meios disponíveis.... Por outro lado, as regras são linhas que podem ser desenhadas com muito rigor, para que o jogo se torne muito difícil. E se uma linha for desenhada com muito rigor, isso pode, de fato, acabar com o jogo.*

— **Bernard Suits**, *Grasshopper: Games, Life and Utopia*



Jogar um jogo é seguir suas regras.

As regras são uma das qualidades essenciais de jogos: todo jogo tem um conjunto de regras. Por outro lado, todo conjunto de regras define um jogo. As regras são a estrutura formal do jogo, o número fixo de diretrizes abstratas que descrevem como funciona um sistema de jogo. Quais são as regras? Como elas funcionam? E qual sua importância para o design de jogos? Nesta unidade sobre REGRAS, abordamos essas questões e muitas outras sobre as estruturas formais de jogos.



DEFININDO REGRAS



- estruturas formais
- artificiais
- limites
- não ambíguas
- fixas
- obrigatórias
- repetíveis

11

As regras do xadrez, naturalmente, determinam como as peças podem ser movidas; elas distinguem entre movimentos válidos e inválidos. Por exemplo, uma vez que os movimentos do cavalo são bastante limitados, é claro que os meios permitidos para mover o cavalo são de menor escopo do que os possíveis meios para movê-lo.

— **Bernard Suits**, *Grasshopper: Games, Life, and Utopia*

Quais são as regras do jogo? Vamos começar com um exemplo simples, um dos mais simples jogos que podemos encontrar: o jogo da velha. O jogo da velha é definido pelo seguinte conjunto de regras:

1. O jogo acontece em um tabuleiro, na forma de uma grade 3 x 3, de 9 de casas vazias.
2. Dois jogadores se revezam marcando nas casas vazias; o primeiro jogador marca os xis (X) e o segundo, os círculos (O).
3. Se um jogador fizer três marcas iguais em uma fileira (horizontal, vertical ou diagonal), ele ganha.
4. Se todas as lacunas forem preenchidas e não houver um vencedor, o jogo termina em empate.

Essas quatro regras descrevem completamente o sistema formal do jogo da velha. Elas não descrevem a experiência da interação, não descrevem a história nem a cultura do jogo, mas constituem as regras do jogo. Essas quatro regras são tudo que você precisa para começar a jogar um jogo da velha.

Ainda que pareça mentira, essas regras simples geraram milhões e milhões de horas de jogo. Armados com essas regras, dois jogadores quaisquer podem ter certeza de que, quando começarem o jogo, ambos estarão jogando exatamente o mesmo jogo. Seja no computador ou riscado na areia de uma praia, todo jogo da velha compartilha a mesma identidade básica formal. Nesse sentido, as regras são a profunda estrutura de um jogo do qual todas as instâncias do mundo real da interação do jogo são derivadas.

Um baralho de cartas

Ao explorar os jogos como sistemas formais, é importante determinar exatamente o que são e o que não são regras. As regras são a lógica oculta sob a superfície da experiência de qualquer jogo. Mas como os jogos são inatamente estruturais, pode ser difícil distinguir quais estruturas em um jogo fazem ou não parte das regras. Por exemplo, quais os elementos do pôquer constituem suas regras? Algumas estruturas são claramente parte das regras. As diretrizes que ditam quantas cartas distribuir para cada jogador, como apostar e o valor de dife-

rentes combinações de cartas parecem claramente fazer parte das regras do jogo.

Todo conjunto completo de regras do pôquer também terá como referência um baralho de cartas padrão. Esse baralho de cartas faz parte das regras, porque as qualidades matemáticas particulares do baralho (o número exato de cartas, o fato de que cada carta é definida por um número e um naipe etc.) são uma parte crucial do jogo. A maioria das variantes do pôquer, por exemplo, especifica ou não se os coringas devem ser usados. A constituição de um baralho de cartas é sempre parte das regras do pôquer, embora, em geral, esse elemento das regras não seja declarado. A relação entre regras declaradas e não declaradas aparecerá novamente nos capítulos posteriores. Por enquanto, é suficiente saber que as regras do pôquer contêm — ou, pelo menos, implicam — a estrutura precisa de um baralho de cartas.

E se o baralho de cartas foi alterado mudando os seus quatro naipes? Será que ainda estaríamos jogando o mesmo jogo? Talvez o naipe de espadas torne-se a Morte, o de copas se torne-se o Amor, o de paus torne-se a Guerra e o naipe de ouros torne-se o Sexo. A mudança pode implicar uma alteração gráfica nos naipes quando eles aparecem nas cartas ou no nome pelo qual os jogadores se referem às cartas. (*"Tenho um oito de Guerra"*). Essa parece uma mudança radical a fazer em um baralho de cartas. Mas, no plano formal, nada mudou absolutamente: o jogo continua o mesmo. Os jogadores ainda poderiam, com esse baralho, jogar um pôquer, contanto que o baralho fosse composto por quatro naipes em uma determinada ordem de classificação e 13 números. Alguns aspectos de certas variantes de pôquer, como ao jogar com Rainhas Vermelhas como curingas, podem exigir a conversão para o novo baralho, mas, contanto que a estrutura formal do jogo permaneça intacta, designar as Rainhas do Amor e Sexo como curingas é o mesmo que criar os curingas Rainhas Vermelhas em um baralho regular. Obviamente a *experiência* de jogar pôquer com esse baralho seria diferente daquela que um jogador teria com um baralho padrão. Mas o sistema formal de um jogo, o jogo considerado como um conjunto de regras, *não* é a experiência do jogo. Portanto, ao olhar para os jogos do ponto de vista das regras, estamos menos preocupados com a experiência do jogador do que com as regras que constituem a experiência. Embora

essa distinção crie uma separação artificial entre a estrutura de um jogo e a experiência da estrutura pelos jogadores, a separação permite olhar para os jogos como sistemas formais.

Formalmente, contanto que um baralho de cartas tenha as qualidades matemáticas próprias, ele pode ser usado para jogar pôquer. De fato, desde que as “cartas” do jogo tivessem o tipo certo de informação 4 x 13 e pudessem ser randomizadas (embaralhadas), distribuídas e mantidas devidamente ocultas quando necessário (em uma mão do jogo), elas não precisariam ser cartas. Poderiam ser, por exemplo, palitos de sorvete cuidadosamente marcados. Seria possível jogar um jogo de “pôquer”, que não lembrasse superficialmente o pôquer, e que não pudesse ser reconhecido como pôquer pelos observadores, mas ainda assim possuísse a estrutura formal de pôquer.

Como isso é possível? Quando falamos sobre as regras de um jogo — a identidade formal de um jogo — não estamos nos referindo às qualidades estéticas (como os nomes dos naipes) ou à representação de identidade (como a capacidade deles de serem reconhecidos por um observador). Estamos limitando o foco ao conjunto de regras ou estruturas formais que constituem o jogo. Examinar exclusivamente as regras de um jogo significa ignorar muitas outras qualidades fascinantes do jogo e da cultura do jogo. Essa não é uma tarefa fácil. Mas, como veremos, as regras dos jogos estão entre suas características mais singulares e merecem um estudo cuidadoso — estudo analítico que pode ser de grande utilidade na solução de problemas de design de jogos.

Outros tipos de regras

Muitas vezes, ao investigarmos uma determinada qualidade dos jogos, nós os comparamos com outras formas de cultura. A comparação ajuda a situar os jogos dentro de um contexto mais amplo e também destaca as qualidades dos jogos que os tornam únicos. Uma das nossas principais intenções é entender o que torna os jogos singulares e que torna o design original do jogo um campo. Mas isso não significa que o único tipo de comparações a fazer sejam as que separam os jogos de qualquer outra coisa.

Regras e estratégia

Uma nota de esclarecimento sobre a diferença entre as regras de um jogo e as regras da estratégia: regras, como as que entendemos aqui, como a estrutura formal de um jogo, não são o mesmo que estratégias para a interação, embora as duas possam ser semelhantes.

Ao jogar o jogo da velha, você pode inventar uma “regra de ouro” para ajudar o seu jogo. Por exemplo, se seu oponente estiver prestes a vencer, você precisa colocar uma marca para bloqueá-lo. Esse tipo de “regra” estratégica é um aspecto importante dos jogos (por exemplo, você poderia usar as regras como essa para programar um computador adversário para um jogo da velha), mas essas regras de estratégia não fazem parte das regras formais do jogo. As regras do jogo reais são a parte central do sistema formal que constitui a maneira como um jogo funciona. Regras que ajudam outros jogadores a obter um melhor desempenho não fazem parte do sistema formal.

Caso em questão: na tentativa de descobrir exatamente o que são as regras do jogo, é útil perguntar: *as regras são exclusivas aos jogos?* A resposta é sim e não. Há, certamente, “regras e regulamentos” em muitos tipos de atividades. Por exemplo, as convenções de etiqueta são regras de comportamento, assim como são também regras as leis de um estado ou “regras” internacionais de guerra. Um sinal para “não pisar na grama” comunica via uma regra, e o mesmo ocorre com um memorando sobre uma política de escola que proíbe colar em provas. Alguns podem definir a ciência dizendo que ela revela regras ocultas da natureza, que as moléculas, por exemplo, obedecem a certas regras quando se combinam. Se regras são diretrizes que orientam e direcionam o comportamento, há muitos contextos em que as pessoas ou fenômenos realmente parecem “seguir as regras”.

A palavra “regras” (*rules*) — assim como as palavras “interação lúdica” (*play*) e “jogo” (*game*) — pode ser usada de muitas maneiras diferentes. Para efeitos de design de jogos, é importante considerar de que maneira os jogos fazem uso das regras. Talvez uma pergunta melhor do que “As regras são exclusivas dos jogos?” seja: “O que é único sobre as regras encontradas nos jogos?”

Os jogos são sistemas artificiais, separados de alguma forma da vida comum. A autoridade das regras de jo-

gos só tem influência no âmbito limitado do jogo. As leis de um estado, por outro lado, permeiam a vivência dos seus cidadãos de uma forma muito menos limitada. É verdade que as leis são uma construção social, como são as regras do jogo. Mas, do ponto de vista formal, a artificialidade dos jogos impede que suas regras tenham um impacto fora do círculo mágico do jogo. Como afirma o designer de jogos e filósofo Bernard DeKoven, “Considere um jogo algo que nos dá um objetivo comum, cuja realização não tem influência sobre tudo o que está fora do jogo”.

Qualidades das regras

As regras de um jogo são absolutamente obrigatórias e não permitem nenhuma dúvida

— **Johann Huizinga**, *Homo Ludens*

As regras são o que diferenciam os jogos de outros tipos de brincadeiras. Provavelmente a definição mais simples de um jogo seja a de que ele é uma brincadeira organizada, ou seja, baseada em regras. Se você não tem regras você tem livre interação, não um jogo. Por que as regras são importantes para os jogos? Regras impõem limites — elas nos obrigam a tomar caminhos específicos para atingir metas e garantir que todos os jogadores assumam os mesmos caminhos. Elas nos colocam dentro do mundo do jogo, deixando-nos saber o que está dentro e fora dos limites.

— **Marc Prensky**, *Digital Game-Based Learning*

Como são regras de um jogo? O que as diferencia de outros tipos de regras? Como elas funcionam em um jogo? Considere a seguinte lista de características da regra:

- **As regras limitam a ação do jogador.** A principal maneira como as regras operam é limitar as atividades dos jogadores. Se estiver jogando o jogo de dados General, também conhecido como *Yam* ou *Yatzee*, pense em todas as coisas que você poderia fazer com os dados nesse jogo: você poderia prepará-los no fogo, comê-los, fazer malabarismo com eles ou utilizá-los para fazer joias. Mas você não faz nenhuma dessas coisas. Ao jogar o General, você segue as regras e faz algo incrivelmente limitado e específico. Quando for sua vez, você joga os dados e

interpreta os resultados numéricos de maneira particular. As regras são “conjuntos de instruções”, e seguir as instruções significa fazer o que as regras exigem e não fazer outra coisa em seu lugar.

- **As regras são explícitas e inequívocas.** As regras são completas e não dispõem de qualquer ambiguidade. Por exemplo, se fosse jogar em um tabuleiro e não estivesse claro o que fazer quando você aterrissasse em um espaço particular, essa ambiguidade teria de ser esclarecida para haver jogo. Da mesma forma, as regras têm de ser totalmente explícitas no que transmitem. Se você fosse jogar beisebol em um terreno baldio e uma árvore estivesse sendo usada como segunda base, as ambiguidades sobre o que seria uma segunda base poderiam levar a um colapso do jogo. No que você pode tocar e ainda estar na segunda base? Nas raízes? Nos galhos? Ou apenas no tronco da árvore?
- **As regras são compartilhadas por todos os jogadores.** Em um jogo com muitos jogadores, todos os jogadores compartilham um mesmo conjunto de regras. Se um jogador estiver seguindo um conjunto de regras diferentes do que os outros, o jogo pode perder a validade. Tome o exemplo do jogo de beisebol em um terreno baldio. Se um jogador acredita que tocar em um galho da árvore é legalmente tocar a segunda base, mas outro jogador achar que apenas o tronco é a base e marcar o corredor quando ele estiver segurando um galho da árvore, o jogador estará “fora”? Quando a divergência é levantada, o jogo trava completamente. Para que a situação seja resolvida, permitindo ao jogo continuar, todos os jogadores devem chegar a um acordo comum sobre as regras e sua aplicação dentro do jogo. Não é suficiente que as regras sejam explícitas e claramente declaradas: a interpretação das regras também deve ser compartilhada.
- **As regras são fixas.** As regras de jogos são fixas e não mudam quando um jogo é jogado. Se duas pessoas estiverem jogando xadrez e uma delas de repente anunciar uma nova regra segundo a qual um de seus próprios peões não está vulnerável, é muito provável que o outro jogador proteste contra a súbita impro-

visação da regra. Há muitos jogos nos quais faz parte a mudança das regras; de alguma forma, no entanto, a forma como as regras podem ser modificadas é sempre muito regulamentada. No esporte profissional, por exemplo, as mudanças de regras devem passar por um processo legislativo das organizações dirigentes. Mesmo nos jogos em que as regras são alteradas durante o próprio jogo, como o esquisito jogo de cartas Flux (em que jogar uma carta pode mudar os objetivos e regras do jogo inteiro), as formas de as regras mudarem são bem limitadas e elas próprias são determinadas por outras regras mais fundamentais.

- **Regras são obrigatórias.** As regras são feitas para serem seguidas. Parte da “magia” do círculo mágico é que as regras contêm sua própria autoridade. A razão pela qual as regras do jogo podem ser fixas e compartilhadas é porque são, em última análise, obrigatórias. Em alguns jogos, a autoridade das regras é manifesta na persona do árbitro. Como as próprias regras, o árbitro tem autoridade além daquela de um jogador comum. Se os jogadores sentissem que as regras não eram obrigatórias, eles ficariam à vontade para trapaçar ou deixar o jogo como um “esporte fraudulento”.
- **Regras são repetíveis.** As regras são repetíveis de jogo para jogo e são portáteis entre diferentes conjuntos de jogadores. Em um campeonato de Magic: The Gathering, todos os jogadores seguem as mesmas regras quando se posicionam uns contra os outros. Fora do contexto limitado de um torneio individual, as regras do jogo são igualmente repetíveis e portáteis. Embora os jogos costumem ter “regras da casa”, como as muitas versões diferentes de regras para o espaço “Estacionamento Livre” no Monopoly (Monopólio/Banco Imobiliário), essas regras variantes são apenas variantes locais em conjuntos de regras bem consistentes. Em qualquer caso, os jogadores devem resolver as ambiguidades entre os conjuntos de “regras da casa”, a fim de disputar um jogo.

Essas qualidades das regras estão em funcionamento sempre que se disputa um jogo. Se qualquer uma dessas

qualidades não estiver em vigor, o sistema de jogo pode quebrar, tornando impossível jogar. Se as regras forem ambíguas, os jogadores devem resolver as ambiguidades antes de o jogo começar. Se as regras não forem obrigatórias, os jogadores não respeitarão sua autoridade e poderão trapaçar.

As características dessa lista constituem as qualidades das regras. Descrever as regras dessa forma é uma maneira bem clássica de entender os jogos. É possível, por exemplo, criar um jogo em que os jogadores não compartilham o mesmo conjunto de regras e o jogo se resume a resolver essa discrepância. Ou talvez você queira jogar um “jogo para praticar” com alguém, e não vai obedecer a todas as regras para aprender a jogá-lo. É claro que a autoridade das regras nem sempre é rigorosamente obedecida: a trapaça acontece. Ao examinarmos as regras dos jogos de muitos ângulos diferentes, algumas dessas qualidades podem ser postas em questão. Mas, de um ponto de vista estritamente formal, essas são as características gerais de todas as regras do jogo.

Regras em contexto

Se você acha que toda essa conversa sobre regras fixas e categóricas faz com que os jogos pareçam um pouco coercivos, você está certo. De todas as formas possíveis de jogar, desde o casual Frisbee ao divertido jogo da sedução, há algo levemente conservador sobre jogos. Um jogo ilimitado, no qual as regras são constantemente inventadas (como o exemplo dos peões invencíveis acima), provavelmente não é um jogo em nossa definição. Embora o jogo possa ser livre e muito espontâneo, existem outras formas de interagir mais improvisadas do que a interação normalmente encontrada nos jogos. Mas há um tipo especial de lucidez e clareza sobre os jogos. A “vida real” está repleta de ambiguidades e informações parcialmente conhecidas, mas essa é uma das razões pelas quais os jogos como sistemas são artificiais e distintos da vida cotidiana. Na vida comum, é raro habitar um contexto com um grau tão elevado de clareza artificial. Essas características peculiares dos jogos dão origem às qualidades admiravelmente únicas da experiência do jogo. Mas a experiência entra em cena nos próximos capítulos: voltemos às regras.

De um ponto de vista formal, baseado nas regras, o que significa fazer parte de um jogo? Para jogar um determinado jogo, os participantes se submetem voluntariamente ao jogo; eles limitam seu comportamento a restrições específicas impostas pelas regras do jogo. Assim que o jogo começa, os jogadores são colocados no contexto artificial de um jogo — seu círculo mágico — e devem aderir às regras para participarem. Se você estiver jogando Candyland, quem se importa que a peça de plástico atinge primeiro o espaço final? Outros jogadores se importam, é claro. Eles são os que, como você, entraram no círculo mágico do jogo, um espaço compartilhado de interação lúdica criado pelas regras.

Há uma enorme lacuna entre as regras do Candyland e a experiência de jogo em ação. Nos demais capítulos dentro de REGRAS, começamos a cruzar essa lacuna, examinando como conjuntos de regras tornam-se sistemas de jogo. Vários esquemas de design de jogos diferentes ajudarão nessa tarefa, pois consideramos os jogos como sistemas de emergência, incerteza, informações, feedback, tomada de decisão e conflito. Inclusive, consideramos os jogos como sistemas de regras a serem quebradas. Mas, antes de entrarmos nesses esquemas, é necessário entender as regras em si mesmas como sistemas formais. Nos dois próximos capítulos, vamos construir uma base mais concreta para entender exatamente o que são regras, incluindo as regras nos jogos digitais.

Definindo regras

Resumo

- As **regras** constituem a estrutura formal interna dos jogos. Todos os jogos têm regras, e estas são uma das qualidades essenciais de jogos.
- As regras não são a experiência do jogar. É possível fazer alterações experimentais em um jogo (como alterar os nomes dos quatro naipes de um baralho), sem mudar as regras ou estruturas formais de um jogo.
- As regras do jogo, quando consideradas no esquema primário de **REGRAS**, são diferentes das regras de estratégia. As “regras de ouro” estratégicas ajudam os jogadores a jogar um jogo, mas não definem a identidade formal de um jogo.
- As regras do jogo são diferentes das regras de etiqueta, leis, guerra ou outras regras sociais. Os jogos são intrinsecamente artificiais e separados de contextos “reais”, ao passo que essas outras formas de regras não estão separadas da vida comum.
- A seguir, as características gerais que todas as regras do jogo compartilham:
 1. **As regras limitam a ação do jogador.**
 2. **As regras são explícitas e inequívocas.**
 3. **As regras são compartilhadas por todos os jogadores.**
 4. **As regras são fixas.**
 5. **As regras são obrigatórias.**
 6. **As regras são repetíveis.**
- Embora alguns jogos questionem e violem tais características, essas são as peculiaridades das regras do jogo consideradas de um ponto de vista estritamente formal.

