

Katie Salen

Eric Zimmerman

REGRAAS

00

Fundamentos do
Design de Jogos

JOGO

Blucher

Volume

3

Regras do jogo

Interação lúdica | *Volume 3*

Blucher

Regras do jogo

Fundamentos do design de jogos

Interação lúdica | *Volume 3*

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 3: Interação lúdica

© 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: interação lúdica: volume 3 / Katie Salen e Eric
Zimmerman; [tradução Edson Furmankiewicz]. --
São Paulo: Blucher, 2012. Título original: Rules of play :
game design fundamentals.

Bibliografia.
ISBN 978-85-212-0628-6

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 3: INTERAÇÃO LÚDICA

Apresentação	9
Prefácio	13
Prefácio à edição brasileira	17
22 Definindo interação lúdica	23
23 Jogos como experiência lúdica	35
24 Jogos como experiência do prazer	51
25 Jogos como interação lúdica de significados	85
26 Jogos como interação lúdica narrativa	99
27 Jogos como experiência da simulação	143
28 Jogos como experiência social	181
<i>Jogo encomendado 3</i>	210
Conclusão	222
APÊNDICE	
Leituras e recursos adicionais	226
Bibliografia	228
Lista dos jogos citados	236
Índice	251

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 2: REGRAS

- 11 Definindo regras
- 12 Regras em três níveis
- 13 As regras dos jogos digitais
- 14 Jogos como sistemas emergentes
- 15 Jogos como sistemas de incerteza
- 16 Jogos como sistemas de teoria da informação
- 17 Jogos como sistemas de informação
- 18 Jogos como sistemas cibernéticos
- 19 Jogos como sistemas da teoria dos jogos
- 20 Jogos como sistemas de conflitos
- 21 Quebrando as regras

Jogo encomendado 2

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 3: **Interação lúdica**

Capítulo 22: Definindo interação lúdica

Capítulo 23: Jogos como experiência lúdica

Capítulo 24: Jogos como experiência do prazer

Capítulo 25: Jogos como interação lúdica de significados

Capítulo 26: Jogos como interação lúdica narrativa

Capítulo 27: Jogos como experiência da simulação

Capítulo 28: Jogos como experiência social

Exercício de design de jogos: Kira Snyder

[A interação lúdica/play] é uma atividade de estruturação, a partir da qual vem a compreensão. A interação lúdica é, ao mesmo tempo, o local onde questionamos nossas estruturas de compreensão e o local onde as desenvolvemos.

— **James S. Hans**, *The Play of the World*



Como as regras funcionam?

Em última análise, o design de jogos é o design da interação lúdica. As regras de um jogo são importantes porque facilitam a experiência dos jogadores. Nesse esquema primário, vamos expandir consideravelmente nossa compreensão dos jogos, investigando temas como prazer, narrativa e interação social. À medida que nos movemos do esquema primário das REGRAS para o esquema da INTERAÇÃO LÚDICA, afrouxamos nosso foco estreito sobre as regras como um sistema formal a fim de analisar as maneiras como as regras se tornam uma experiência significativa para os participantes de um jogo.



DEFININDO INTERAÇÃO LÚDICA



jogabilidade

atividades lúdicas

ser lúdico

interação lúdica livre

interação lúdica transformadora

22

Qualquer definição séria de interação lúdica (play) é assombrada pela possibilidade de que qualquer argumento irônico poderia invalidá-la.

— **Brian Sutton-Smith**, *The Ambiguity of Play*

Uma introdução à interação lúdica

O design do jogo significativo, sob qualquer forma que o jogo possa assumir, exige uma compreensão de como as regras se ramificam no jogo. A interação lúdica de um jogo só ocorre quando os jogadores experimentam as regras do jogo em ação. Antes de um jogo começar, os muitos componentes formais do jogo-sistema ficam em espera: um estádio de futebol vazio; peças de xadrez aguardando em suas posições de partida; um programa de jogo instalado no disco rígido. Apenas quando os jogadores entram no jogo é que o sistema ganha vida totalmente. Atletas e fãs enchem o estádio; peças de xadrez iniciam seu elegante desfile, um arquivo de jogo salvo é carregado e o jogo toma toda a tela. Relações adormecidas são despertadas entre os elementos do jogo à medida que os jogadores ocupam, exploram e manipulam o espaço da possível interação lúdica.

De um ponto de vista formal, as regras de um jogo, de fato, constituem a “essência” interna do jogo. Mas há um perigo em limitar a consideração de um jogo apenas ao seu sistema formal. A complexidade das regras tem um fascínio intrínseco, a sedução hipnótica da matemática elegante e a lógica incorporada. Mas é crucial que os designers de jogos reconheçam que a criação das regras, mesmo aquelas que são elegantes e inovadoras, nunca seja um fim em si. As regras são apenas o meio para a criação do jogo. Se, durante o processo do design do jogo, você ficar tentado a aperfeiçoar um elegante conjunto de regras de uma forma que não afeta a experiência do jogador, isso é um sinal de que você perdeu o foco. A experiência de jogo representa o coração e a alma do ofício do designer de jogo e é o foco de todos os capítulos reunidos no âmbito do Esquema Primário da **INTERAÇÃO LÚDICA**.

Depois deste capítulo introdutório, vem uma série de esquemas, cada um enquadrando os jogos de uma perspectiva diferente. Em **INTERAÇÃO LÚDICA**, vamos explorar os jogos como sistemas de experiência e prazer, como sistemas de interação lúdica narrativa e de significado, e como sistemas de interação lúdica social de simulação. Estamos conscientes da variedade quase infinita das maneiras de enquadrar os jogos como experiência e não temos nenhuma pretensão de que o nosso conjunto de esquemas de **INTERAÇÃO LÚDICA** ofereça

uma lista completa. Existem esquemas experimentais que oferecem formas válidas de jogos inteligentes que não incluímos. Não vemos, por exemplo, a interação lúdica como uma experiência de aprendizagem ou como um sistema cinemático de movimento. Os esquemas incluídos oferecem um ponto de partida para uma análise contínua do design de jogos e da interação lúdica, uma análise que está apenas começando.

O que é interação lúdica?

Como o psicólogo J. Barnard Gilmore observa em *Child's Play*, “todo mundo sabe o que é uma brincadeira ou interação lúdica, mesmo que todos possam não concordar sobre o que seja brincar ou interagir ludicamente”.¹ O estudo psicológico e antropológico dos jogos e brincadeiras resultou em uma série de definições, desde uma formulação de interação lúdica como “atividades que, não conscientemente, são realizadas sem nenhum outro objetivo além de si mesmas”² até uma conceitualização de que “a interação lúdica se refere às atividades que são acompanhadas por um estado comparativo de prazer, euforia, poder e sentimento de autoiniciativa”. Embora essas definições possam dizer algo sobre a interação lúdica, queremos construir uma definição do conceito mais centrada no design, uma que nos ajudará a criar uma experiência de interação lúdica significativa em nossos jogos.

Começamos vendo como o termo *play* é utilizado no idioma inglês corrente. Tal como acontece com “game”, a palavra “play” é usada de muitas maneiras diferentes:

- o ato de criar música, como, por exemplo, “*playing the radio*” (tocar o rádio) ou “*playing a musical instrument*” (tocar um instrumento musical);
- fingir: *playing at being angry* (fingir estar irritado), *playing the fool* (bancar o bobo);
- ativar um processo: “*putting something into play*” (colocar alguma coisa em ação);
- tomar uma ação arriscada: “*playing fast and loose*” (portar-se com imprudência);
- o curso dos eventos ou destino: “*letting things play out*” (deixar as coisas rolarem), “*playing into the hand of fate*” (entregar a Deus);
- protelar: “*playing for time*” (ganhar tempo);

- ser brincalhão ou não ser sério: “just *playing around*” *playing tricks* (fazer pegadinhas);
- apostar: *playing the horses* (apostar nos cavalos);
- um efeito sutil: “a smile *playing on the lips*” (um sorriso insinuado pelos lábios), “the *play of light on the wall*” (um jogo de luzes na parede);
- a folga entre engrenagens ou rodas dentadas: “the *play of a car’s steering wheel*” (o jogo de direção de um carro);
- enganar ou ludibriar alguém: “*playing someone for all they’re worth*” (fingir ser alguém para tirar proveito), “*playing on someone’s feelings*” (jogar com os sentimentos de alguém), “*playing up to someone*” (*bajular* alguém);
- ser habilidoso, esperto ou jovialmente alegre: “*dressing in a playful style*” (vestir-se com um estilo alegre e jovial), “*engaging in wordplay*” (fazer jogos de palavras) e, claro,
- “*playing with toys*” (brincar com brinquedos) ou “*playing a game*” (jogar um jogo).

Considerando que “interagimos ludicamente” com jogos, tais como Metal Gear Solid, Squash e UNO, parece haver muitas outras atividades que também se enquadram na categoria de interação lúdica e interagir ludicamente. Qual é a conexão entre os termos *play* e *game* (“interação lúdica” e “jogo”)? Quando definimos a palavra *jogo* no Capítulo 7 do volume 1, apresentamos duas possíveis relações entre jogos e interação lúdica:

Os jogos são um subconjunto da interação lúdica.

Os jogos constituem uma parte formalizada de tudo que podemos considerar como sendo interação lúdica. Brincar de pega-pega ou brincar de médico são atividades lúdicas que ficam fora da nossa definição de jogos (uma disputa de poderes com um resultado quantificável etc.). Mas, embora nem toda interação lúdica se encaixe na categoria de jogos, as coisas que definimos como jogos se encaixam em uma categoria maior de atividades lúdicas.

A interação lúdica é um elemento dos jogos. Além das regras e da cultura, a interação lúdica é um componente essencial dos jogos, uma faceta do fenômeno maior dos jogos e um esquema primário para sua compreensão.

Nenhuma dessas duas relações é mais correta que a outra. A primeira é uma distinção *descritiva* que coloca o fenômeno dos jogos dentro de um conjunto maior de atividades lúdicas do mundo real. A segunda é uma distinção *conceitual* que enquadra a interação lúdica como uma faceta importante dos jogos. Porém, os usos comuns de “*play*” na língua inglesa apontam para outros entendimentos do conceito, que estão completamente fora desses dois enquadramentos de “jogo” e “interação lúdica”. Por exemplo, “*making a playful gesture*” (fazer um gesto engraçado) e “*the play of the waves on the beach*” (o movimento divertido das ondas na praia) são casos de significados que não parecem ter nenhuma relação com jogos. Ou têm? Examinando todas as maneiras como a interação lúdica se manifesta, podemos agrupá-los em três categorias de “interação lúdica”:

Jogabilidade

Essa forma de interação lúdica é uma categoria estreita de atividade que se aplica somente ao que já definem como “jogos”. A jogabilidade (*game play*) é a interação formalizada que ocorre quando os jogadores seguem as regras de um jogo e experimentam seu sistema através do jogo.

Atividades lúdicas

A palavra lúdico significa “*referente a, ou que tem o caráter de jogos*” e, como o título do livro de Huizinga *Homo Ludens*, é derivada de *ludus*, a palavra latina para jogar. Atividades lúdicas são atividades de jogo que incluem não apenas os jogos, mas todos os comportamentos não relacionados a jogos que consideramos também como “interação lúdica”: um gatinho brincando com um novelo de lã, dois estudantes universitários jogando *frisbee*, crianças brincando em um trepa-trepa.

Ser lúdico

A terceira categoria de jogo é a mais ampla e mais inclusiva. Refere-se não só a atividades lúdicas típicas, mas também à ideia de estar em um estado de espírito engraçado, onde o espírito da interação lúdica é injetado em alguma outra ação. Por exemplo, estamos sendo brincalhões (*playful*) com as palavras quando criamos apelidos para os amigos ou inventamos rimas para provocá-los. Poderíamos vestir-nos de uma forma engraçada ou fazer uma crítica de um irmão em tom jocoso. Em cada caso, o espírito lúdico infunde ações ordinárias.

Cada uma das três categorias de jogo é sucessivamente mais aberta e inclusiva. Como categoria, as atividades lúdicas (*ludic activities*) incluem a jogabilidade (*game play*), e a categoria 'ser lúdico' (*being playful*) inclui as duas anteriores. A jogabilidade é na realidade apenas um tipo especial de atividade lúdica formalizada. Da mesma forma, as atividades lúdicas são maneiras formalizadas, literais de ser lúdico.



Uma definição geral de atividade lúdica

Embora essas três categorias coloquem muitas expressões de atividade lúdica em foco, ainda não temos uma definição geral para nos auxiliar na concepção das experiências da atividade lúdica significativa. Há, na verdade, uma maneira de definir *play*/interação lúdica que faz justiça a todas as três categorias:

A atividade lúdica é o movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida.

À primeira vista, essa definição pode parecer um pouco simples e abstrata para um tema tão rico e complexo, como a interação lúdica. Mas é uma forma extremamente útil de pensar sobre o design da interação lúdica. De onde vem a definição? Pense sobre o uso da palavra "*play*" no sentido de "*free play*" ("jogo" ou "folga") de uma engrenagem ou da caixa de direção de um carro. A "folga" é a quantidade de movimento que o volante pode mover-se por conta própria dentro do sistema, a quantidade que o volante pode girar antes que ele comece a virar os pneus do carro. A ação em si só existe por causa das estruturas mais utilitárias do sistema de direção: o eixo de transmissão, eixos, rodas e assim por diante. As "regras" criadas por esses elementos tornam possível o livre movimento da "folga" ou "jogo" (*play*). O "jogo" (*play*) surge das relações que orientam o funcionamento do

sistema, ocorrendo nos espaços intersticiais entre seus componentes. O "jogo" (*play*) é uma expressão do sistema, uma expressão que aproveita o espaço de possibilidades criado a partir da estrutura do sistema.

Como uma maneira formal de conceituar a interação lúdica, essa definição se aplica a todas as três categorias de interação lúdica:

Jogabilidade. A jogabilidade, tal como em escadas e escorregadores, ocorre somente quando os jogadores colocam as regras rígidas do jogo em movimento. Mas a jogabilidade em si é um tipo de dança que ocorre em algum ponto entre os dados, peças, tabuleiro e as próprias regras, dentro e entre as estruturas mais rígidas e formais do jogo.

Atividade lúdica. Pense na brincadeira de fazer uma bola rebater contra uma parede. Essa atividade lúdica tem uma estrutura menos formal do que um jogo, mas a definição de jogo ainda se aplica. Ao experimentar a interação lúdica com a bola, o jogador está interagindo ludicamente com estruturas, como a gravidade, a identidade material da bola, o espaço arquitetônico e sua própria habilidade física em arremessar a bola e pegá-la de volta. *Brincar* (*play*) com a bola é interagir ludicamente (*play*) com todas essas estruturas, testando seus limites e fronteiras, encontrando maneiras de se mover ao redor e dentro deles.

Ser lúdico. Mesmo nesta categoria ampla de interação lúdica, a definição é relevante. Usar gíria lúdica, engraçada, por exemplo, é encontrar a livre circulação de palavras e frases nas estruturas de regras mais rígidas da gramática. Ser lúdico enquanto caminha pela rua significa brincar com as estruturas sociais, anatômicas e urbanas mais rígidas que determinam o comportamento adequado ao caminhar.

Em todo caso, o jogo existe *por causa* de estruturas mais rígidas, mas também existe, de alguma forma, em *oposição* a elas. A gíria só é gíria porque se afasta da norma gramatical. É oposta aos usos da linguagem mais sérios e conservadores "oficiais", e ganha sua identidade através de sua diferença em relação a eles. Da mesma forma, arremessar uma bola contra uma parede está em desacordo com usos mais utilitários da arquitetura. Ao mesmo tempo, a ação está de acordo com certas regras

oferecidas pela estrutura formal do edifício, levando a um tipo particular de interação. A jogabilidade, como exploramos em detalhes, só é possível por causa das regras. Mas, paradoxalmente, a jogabilidade é, de muitas maneiras, o oposto das regras. Em todas as suas muitas manifestações, a interação lúdica se opõe e a interação lúdica resiste. Mas, isso é feito *ludicamente* (*playfully*), utilizando as estruturas existentes para inventar novas formas de expressão.

Interação lúdica transformadora

Quando a interação lúdica ocorre, ela pode transbordar e dominar a estrutura mais rígida na qual está ocorrendo, gerando resultados emergentes e imprevisíveis. Às vezes, na verdade, a força da interação lúdica é tão poderosa que pode mudar a própria estrutura. Como o filósofo James S. Hans observa, “O papel da interação lúdica não é trabalhar confortavelmente dentro de suas próprias estruturas, mas sim constantemente desenvolver suas estruturas por meio da interação lúdica”.³ Um termo de gíria jocoso pode tornar-se uma expressão idiomática, por exemplo, e pode vir a ser adotado no dicionário, tornando-se parte das estruturas culturais maiores que inicialmente resistiram. Chamamos essa forma importante de jogar de *interação lúdica transformadora*.

A interação lúdica transformadora é um caso especial de jogo que ocorre quando o movimento livre da interação lúdica altera a estrutura mais rígida na qual toma forma. A interação lúdica não apenas ocupa e opõe-se aos interstícios do sistema, mas realmente transforma o espaço inteiro. Uma modificação do jogo ciberfeminista que cria versões transexuais de Lara Croft é um exemplo de interação lúdica transformadora, bem como a utilização do mecanismo do jogo Quake como uma ferramenta de criação de filmes.

Apesar de todas as instâncias da interação lúdica envolverem o movimento livre em uma estrutura mais rígida, nem toda interação lúdica é transformadora. Muitas vezes, a possibilidade de considerarmos ou não a interação lúdica como transformadora depende da maneira como enquadramos a experiência do jogo. Tomemos o exemplo familiar do xadrez. Alguns aspectos do jogo de xadrez são, em geral, não transformadores. Como a maioria dos jogos, as regras formais do xadrez não mu-

dam como resultado de um jogo de xadrez. Se o jogo de xadrez é considerado puramente como um exercício de lógica estratégica do xadrez, então o sistema (as regras) permanece o mesmo cada vez que o jogo é disputado. Porém, assim que os jogadores humanos entram na equação, a interação lúdica transformadora pode ocorrer em vários níveis. As habilidades de raciocínio de um jogador podem ser transformadas como resultado de jogar xadrez durante um longo período de tempo. As relações sociais com outros jogadores (ou não jogadores) podem sofrer uma transformação. O jogo de xadrez pode até transformar a maneira como um jogador percebe os objetos no espaço. (Basta perguntar a qualquer viciado em Tetris!)

A interação lúdica transformadora pode ocorrer em todas as três categorias da interação lúdica:

Jogabilidade. No basquete profissional, à medida que os jogadores encontram novas maneiras de jogar o jogo, as regras são adaptadas para manter o jogo desafiador e divertido. Há muitos exemplos de jogos, desde o Fluxx até o 1000 Blank White Cards (Jogo das Mil Cartas Brancas), nos quais inventar e transformar as regras faz parte do design do jogo.

Atividade lúdica. Nos jogos informais e imaginários das crianças, tais como Casinha ou Polícia e Ladrão, as regras e os comportamentos possíveis são muitas vezes improvisados, transformando o jogo entre as sessões.

Ser lúdico. Nos campos e nas atividades situados fora do que normalmente pensamos como interações lúdicas e jogos, ser lúdico pode ter um efeito transformador. No design de moda, existe uma relação automática entre as formas marginais do vestir e o *establishment* da moda. Um estilo subcultural de vestir pode desafiar as noções de gosto e etiqueta (pense no Punk), ajudando a definir novas formas de expressão dentro do exato contexto ao qual se opõe.

Nas demais seções deste capítulo, vamos explorar os três tipos de jogo em detalhes, atentando para descobrir como cada categoria se cruza com nossa definição geral de interação lúdica, interação lúdica transformadora e design de jogos.

Ser lúdico

Se examinarmos como a palavra “play” é usada e nos concentrarmos em seus chamados significados transferidos, encontraremos the play of light (o jogo de luzes), the play of the waves (o movimento das ondas), the play of the components in a bearing case (a folga dos componentes em uma caixa de rolamentos), the inner play of limbs (a coordenação dos membros do corpo), the play of forces (jogo de forças), the play of gnats (a dança dos mosquitos), até a play on words (jogo de palavras)... Isso está de acordo com o significado original da palavra “spiel” como “dança”, que ainda é encontrado em muitas formas de palavra.

— **Brian Sutton-Smith**, *The Ambiguity of Play*

Começamos com a maior das três categorias: simplesmente ser lúdico. A citação anterior de Sutton-Smith aponta para alguns dos muitos contextos fora de jogos, brinquedos e comportamento lúdico aos quais podemos aplicar a nossa definição geral de “interação lúdica”. Como a “folga” (“free play”) de uma engrenagem, os exemplos de jogo identificados por Sutton-Smith são todos momentos em que um sistema está em movimento, em uma espécie de dança. (“*Spiel*”, a palavra alemã para o jogo, originalmente significava *dança*, como Sutton-Smith ressalta.)

Tome o exemplo de Sutton-Smith de um “play on words” (“jogo de palavras”). Existem muitos tipos de jogos de palavras, desde as rimas sem sentido do Dr. Seuss, até as complexidades rítmicas do *rap* de estilo livre e a ambiguidade semântica de um enigma infantil. Em todo caso, o jogo de palavras incorpora o movimento livre em uma estrutura mais rígida. Se você perdoar o humor barato, considere a seguinte piada, que só tem sentido em inglês:

P: *Why is six afraid of seven?* (Por que o seis tem medo do sete?)

R: *Because seven ate nine.* (Por que o sete comeu o nove.)

A “brincadeira” (“play”) dessa piada em particular está no fato de que “ate” e “eight” são *homófonos* (palavras com o mesmo som, mas grafia e significados diferentes).

Dizer “seven eight nine” (sete oito nove) é apenas uma contagem, enquanto “seven ate nine” (o sete comeu o nove) se torna uma causa genuína de preocupação para nossos números personificados. O que está acontecendo nesse exemplo de jogo? Nos conjuntos mais rígidos e fixos dos significados linguísticos, a piada conseguiu um espaço de interação lúdica, um movimento no qual os personagens inesperados ganham vida e expressam duplos sentidos normalmente reprimidos na comunicação mais utilitária. A piada “joga” com nossas expectativas da linguagem. Mas, sem o contexto mais amplo de uso da linguagem convencional no qual a piada toma forma, ela perderia seu humor e sentido de brincadeira, ou interação lúdica. O jogo existe *por causa e em oposição* às estruturas que lhe dão vida.

Mesmo se usarmos alguns dos exemplos mais abstratos de Sutton-Smith, tais como o *play of light* (jogo de luz), nossa definição de jogo ainda se aplicará. Imagine a luz refletida do seu relógio de pulso, fazendo um ponto brilhante na parede: dizemos que a luz está *brincando* na parede. A partir de dentro das estruturas da física da luz, da percepção e da arquitetura emerge a circunstância incomum de uma partícula de luz flutuante na parede. A luz chama atenção alegremente para si mesma, mudando a relação entre seu relógio de pulso e o espaço arquitetônico. Seu instinto é brincar com a luz, mesmo por apenas um momento, para experimentar esse novo conjunto de relações entre os movimentos de seu corpo e a superfície da parede. O jogo de luz, e a interação lúdica que você estabelece com ele, só é possível por meio dos conjuntos comuns de relações experimentais que este exemplo de interação lúdica transforma.

Estes exemplos de “ser lúdico” também são transformadores? Possivelmente. Talvez o jogo de luz transforme seu comportamento: talvez você crie o hábito de ficar na mesma sala, na mesma hora no dia seguinte para aproveitar as possibilidades da brincadeira. Ou talvez contar a piada “seven ate nine” no jantar leve a uma noite inteira de piadas de matemática que, de outro modo, não teriam ocorrido. Cada exemplo de jogo traz consigo as sementes da interação lúdica transformadora.

Como esse entendimento geral de ser lúdico é relevante para o design de jogos? Ao criar um jogo, você deve maximizar a interação lúdica significativa para seus participantes a cada momento possível. Muitas vezes,

isso significa pensar sobre como você pode injetar o devido espírito lúdico em um comportamento bem comum. You Don't Know Jack, por exemplo, pegava a rotina normal de inserir o nome dos jogadores, carregar os dados do *game* e traçar suas regras, e a transformava em uma série divertida de eventos que sempre agradava até os mais experientes jogadores. Você poderia criar um jogo inteiro a partir de uma experiência que normalmente é comum ou entediante? Que tal um jogo concebido para ser jogado enquanto espera na fila? Ou assiste as notícias? Ou dirige um carro? Depois de entender que a interação lúdica é latente em qualquer atividade humana, você pode encontrar inspiração para comportamentos e contextos lúdicos em qualquer lugar.

Atividades lúdicas

A segunda categoria de interação lúdica, *atividades lúdicas (ludic activities)*, aproxima-nos da interação lúdica dos jogos (*play of games*). Os jogos representam um tipo de atividade lúdica, uma variedade de interação lúdica particularmente formalizada. Mas existem muitas versões menos formais de interação lúdica também, desde dois cães perseguindo um ao outro em um parque até uma criança brincando de esconde-esconde com o pai. O que geralmente distingue os jogos de outras formas de interação lúdica é o fato de que eles têm um objetivo e um resultado quantificável. Em termos gerais, as formas não jogo das atividades lúdicas não têm isso.

Ainda que as atividades lúdicas constituam um tipo de fenômeno mais restrito de interação lúdica do que simplesmente o "ser lúdico", há uma gama relativamente ampla de atividades incluídas nessa categoria. Como essas atividades podem ser organizadas e entendidas sob a rubrica maior de interação lúdica? O antropólogo Roger Caillois propõe um modelo útil para organizar as várias formas de interação lúdica. Em seu livro *Man, Play, and Games*, ele fornece uma estrutura poderosa para a classificação das atividades lúdicas. O modelo de Caillois é uma das tentativas teoricamente mais ambiciosas de organizar as muitas formas de interação lúdica.

O modelo de Caillois começa com quatro "categorias fundamentais" da interação lúdica:⁴

- **Agôn.** Jogo competitivo, como no xadrez, esportes e outras competições.
- **Alea.** Jogo baseado na sorte, com base em jogos de probabilidade.
- **Mimicry.** Jogo de representar um papel e faz-de-conta, incluindo teatro e outros exercícios da imaginação.
- **Ilinx.** Brincar com a sensação física de vertigem, como quando uma criança rodopia até cair.

Aqui estão alguns pensamentos de Caillois sobre cada categoria fundamental:

Agôn. Um grupo inteiro de jogos pareceria competitivo, ou seja, como um combate no qual a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários tenham que se confrontar sob condições ideais, suscetíveis de dar um valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor.⁵

Alea. Este é o nome latino para o jogo de dados. Peguei-o emprestado para designar, em contraste a **agôn**, todos os jogos que são baseados em uma decisão independente do jogador, um resultado sobre o qual ele não tem controle e no qual vencer é o resultado do destino, em vez de triunfar sobre um adversário. Mais propriamente, o destino é o único artesão da vitória e onde existe rivalidade, significando que o vencedor foi mais favorecido pela sorte do que o perdedor.⁶

Mimicry. O jogo pode consistir não só em impor ações ou submeter-se ao destino de outrem em um ambiente imaginário, mas em se tornar um personagem ilusório de si mesmo e comportar-se de tal modo. Assim, uma pessoa é confrontada com uma série diversificada de manifestações, e o elemento comum é que o sujeito acredita ou faz os outros acreditarem que ele é alguém diferente de si mesmo. Ele esquece, disfarça ou temporariamente projeta sua personalidade a fim de simular outra.⁷

Ilinx. O último tipo de jogo inclui os que se baseiam na busca da vertigem e consistem em uma tentativa de destruir momentaneamente a estabilidade da percepção e infligir uma espécie de pânico voluptuoso sobre uma mente lúcida de outra forma... Toda criança sabe muito bem que rodopiar rápido provoca um estado de vertigem que dificulta a estabilidade corporal e a clareza da percepção.⁸

As categorias de Caillois cobrem uma ampla variedade de atividades lúdicas. Algumas delas, como as competições (*agôn*) e os jogos de azar (*alea*), assemelham-se a muitos dos jogos que já analisamos. Outras atividades

que ele menciona, como o faz-de-conta da simulação (*mimicry*) e a brincadeira da vertigem (*ilinx*), por exemplo, pular carniça e dançar valsa, estão claramente fora dos limites dos jogos. Embora muitos jogos incluam elementos de simulação e vertigem, essas categorias vão além de uma descrição dos jogos — mas elas realmente estabelecem um modelo para a compreensão de muitos tipos de atividades lúdicas.

Caillois não limita seu sistema de classificação a essas quatro categorias. Ele enriquece sua taxonomia adicionando o par de conceitos *Paida*, que representa o jogo ousado, livre, improvisado, e *ludus*, que representa o jogo ligado às regras, regulamentado e formalizado. Caillois escreve: “Tal poder primário de improvisação e alegria, que eu chamo de *paida*, está associado ao gosto pela dificuldade gratuita que proponho chamar de *ludus* a fim de abranger os vários jogos aos quais, sem exagero, uma qualidade civilizada pode ser atribuída”.⁹ Caillois cruza as quatro categorias fundamentais da interação lúdica com os conceitos de *paida* e *ludus*, resultando em uma grade na qual ele diagrama uma grande variedade de atividades lúdicas. Um jogo de azar vinculado a regras, tal como a roleta, fica na seção *alea/ludus* do seu modelo. Um jogo não estruturado de faz de conta, tal como vestir uma máscara, ficaria na categoria do *mimicry/paida*.

Aparte terminológico: “Play” e “games” em francês

Man, Play, and Games foi escrito em francês, a língua nativa de Caillois. Muitas línguas não têm palavras distintas para “game” e “play”. Em francês, por exemplo, jogo é “jeu” e jogar é “jouer”, a forma verbal da mesma palavra. O título original de seu livro é *Les Jeux et les Hommes*; a tradução em inglês do título como *Man, Play, and Games* faz um trabalho admirável em exprimir a grande variedade de formas de jogo que Caillois investiga.

É importante observar a diferença entre os títulos em francês e inglês do livro de Caillois porque, embora a tradução em inglês geralmente use “game” (jogo) para descrever o que Caillois está estudando, para nossos propósitos, ele está, de fato, estudando “play” (a interação lúdica). Alguns dos fenômenos listados por Caillois são jogos e esportes legítimos. Outros, como teatro e festivais públicos, não se encaixam em nossa definição estrita de jogo. Mas todos são atividades lúdicas.

	Paida	Ludus
Agôn (competição)	Atletismo não regulamentado (corrida e luta livre)	Boxe, bilhar, esgrima, jogo de dama, futebol, xadrez
Alea (chance ou sorte)	Parlendas e apostas	Brincadeiras infantis, roleta, loterias
Mimicry (simulação)	Iniciações, máscaras e disfarces infantis	Teatro, espetáculos em geral
Ilinx (vertigem)	Brincar de roda, ciranda, rodopiar, montar a cavalo, brincar de valsa	Esqui, alpinismo/montanhismo, corda bamba (circo)

Exemplos retirados de Man, Play, and Games

Como o modelo de Caillois se encaixa em nossa definição de interação lúdica? Uma observação das quatro categorias fundamentais da interação lúdica mostra que cada uma incorpora o movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida:

- *Agôn* (competição) e *alea* (chance ou sorte) são categorias que geralmente contêm jogos. Como resultado, a interação lúdica surge do movimento dos jogadores através das estruturas de regras rígidas do jogo. Em um jogo competitivo, os jogadores fazem seu melhor para ganhar jogando dentro dos limites de comportamento estabelecidos pelo sistema de regras. Em um jogo de chance, os jogadores definem o jogo em movimento por meio de sua participação, esperando que o sistema se reproduza de maneira fortuita.
- A liberdade da interação lúdica da *simulação* (*mimicry*) é a experiência da representação. Se você mexer o dedo indicador e disser “Olá”, fingindo que o dedo é uma pequena pessoa que pode falar, está brincando com as categorias de representação fixas do dedo e da pessoa, encontrando o movimento livre nesses sistemas de signos geralmente mais rígidos por meio da interação lúdica imaginativa.
- A experiência da vertigem (*ilinx*) surge como uma interação lúdica dentro das estruturas físicas e sensoriais. A criança que rodopia abandona geralmente o comportamento obediente para descobrir uma nova sensação na interação entre o movimento corporal e a entrada perceptiva.

Além disso, as categorias de *ludus* e *paida* abordam diretamente uma compreensão estrutural dos jogos, uma continuidade das relações entre a estrutura e a interação lúdica. Quando os limites da interação lúdica aproximam-se da extremidade *ludus* do espectro, por exemplo, as regras se tornam mais rigorosas e mais influentes. Localizado no outro extremo do espectro, a interação lúdica baseada em *paida* evita as rígidas estruturas formais em troca de uma interação lúdica mais livre. Em ambos os casos, Caillois define a interação lúdica com base em sua identidade estrutural.

Há uma boa quantidade de correspondência entre o modelo de Caillois e o nosso. Mas os dois modelos não oferecem formas idênticas de conceituar a interação lúdica. Por exemplo, a nossa distinção entre a jogabilidade, atividades lúdicas e ser lúdico não é relevante para a organização das atividades lúdicas de Caillois. Embora possamos enquadrar suas categorias sob a rubrica de nossa definição de “movimento livre”, ele nunca constrói explicitamente a interação lúdica dessa forma.

Caillois é um estudioso dos jogos tremendamente importante. Seu sistema de classificação das formas de interação lúdica é um dos mais inclusivos e robustos que encontramos. Além disso, o modelo de Caillois pode ser muito útil para entender o tipo de experiência lúdica que seu jogo está fornecendo e o que ele não está fornecendo. Embora Caillois tenda a colocar um jogo inteiro ou atividade lúdica em uma única seção de sua grade, a maioria dos jogos tem elementos de várias de suas categorias. Talvez seu jogo de estratégia pesadamente competitivo (*agôn*) pudesse ser permeado com um pouco mais de chance, sorte ou aleatoriedade (*alea*). Ou, talvez, você pudesse enriquecer seu RPG baseado na simulação (*mimicry*) considerando os tipos de sensações de vertigem (*ilinx*) que seus jogadores poderiam experimentar em momentos-chave mais dramáticos. Qualquer modelo que ajude a enquadrar os seus problemas de design de uma nova maneira pode ser uma valiosa ferramenta de design de jogos.

Jogabilidade

A terceira e última categoria da interação lúdica é jogabilidade (*game play*). Assim como as atividades lúdicas constituem um subconjunto especial da categoria maior

Delimitação do nosso projeto

Embora o número de textos sobre o design de jogos seja um pouco limitado, nas últimas décadas tem havido uma enorme quantidade de estudos sobre a natureza e a função da interação lúdica. Os estudos vêm de uma grande variedade de campos: especialistas no comportamento animal estudando as vantagens adaptativas do jogo, psicólogos do desenvolvimento estudando as habilidades cognitivas e sociais que as crianças aprendem por meio de interações lúdicas, e sociólogos estudando como o jogo se encaixa nas necessidades sociais maiores.

Em geral, esses estudos do jogo focalizam a identificação da função ou do objetivo da interação lúdica. A suposição implícita é que o jogo serve a um propósito maior para a psique individual, unidade social, sala de aula, espécies e assim por diante. Em *Child's Play*, Frank A. Beach cataloga algumas das funções que são normalmente associadas ao jogo em muitos domínios:

- uma liberação da energia excedente;
- uma expressão da exuberância geral ou da alegria de viver;
- expressão do desejo sexual, agressividade ou ansiedade;
- “prática” juvenil para as habilidades da vida adulta;
- contexto necessário para a exploração e a experimentação
- um meio de socialização;
- ferramenta de autoexpressão e diversão.¹²

Estudar a função e a finalidade do jogo é um trabalho importante e fascinante, mas não vamos abordá-lo neste livro. Os esquemas que apresentamos para entender o jogo e os outros aspectos dos jogos focam nos desafios da criação do jogo significativo, em vez de investigar a *finalidade* social e psicológica dos jogos. Há uma enorme quantidade de literatura disponível sobre a função da interação lúdica e incluímos muitas dessas referências em nossa bibliografia, pois ela deve ser uma parte do modo como os designers de jogos compreendem os jogos.

do ser lúdico, a jogabilidade é um subconjunto especial da categoria das atividades lúdicas. A jogabilidade ocorre apenas dentro dos jogos. É a experiência de um jogo colocado em movimento por meio da participação dos jogadores. As outras duas categorias de interação lúdica, ser lúdico e atividades lúdicas, contêm um vasto e diversificado conjunto de formas de jogabilidade. Mas, embora a jogabilidade seja a menor categoria dos três, a interação lúdica dos jogos também assume uma variedade de

formas: a interação lúdica estratégica e competitiva de *Settlers of Catan*; a interação lúdica social performática de *Charadas*, a interação lúdica física e esportiva do críquete; a interação lúdica narrativa exuberante de *Final Fantasy X* — são todos exemplos de jogabilidade.

A jogabilidade incorpora claramente a ideia de jogar como um movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida. O tipo particular de um jogo é um resultado direto das regras do jogo. As regras de *Charadas*, escritas como texto no papel, não poderiam ser mais diferentes da atividade exuberante e livre do jogo em si. Mas essas regras fornecem a estrutura rígida na qual o jogo reside, as regras que guiam e modelam a experiência da jogabilidade. Como o próprio Caillois afirma, em um jogo, o jogador está “livre dentro dos limites estabelecidos pelas regras.”¹⁰

Como jogar envolve a participação humana, é um lugar infinitamente rico e complexo para o estudo. Mesmo dentro de um único jogo, existem inúmeras maneiras de delinear sua interação lúdica. No trecho a seguir, extraído de *The Study of Games*, Norman Reider inicia um profundo estudo do xadrez, tocando em muitas de suas características:

O fascínio e a extensão do vício do jogo; os fatores psicológicos envolvidos no seu desenvolvimento histórico; seu valor terapêutico e social; suas complicações legais; sua relação com o amor e a agressão; o problema do gênio no xadrez; o problema de caráter de seus jogadores e seu estilo de jogo; e as funções do ego que se manifestam no jogo, especialmente as distinções entre os significados psicológicos do jogo, suas peças e regras, e a psicologia dos jogadores.¹¹

A maioria ou todas as “facetas” que Reider lista são formas de compreensão do funcionamento da ação em um jogo. A psicologia do jogo, a expressão do amor e da agressão, o modo como o jogo facilita os estilos individuais de jogo fazem parte da experiência da interação lúdica do xadrez. Compreender as qualidades experimentais do jogo, engendradas por regras e ativadas por meio da jogabilidade, é o foco preciso do restante deste Esquema Primário. Você está pronto para jogar?

Notas

1. J. Barnard Gilmore, “Play: A Special Behavior”. In *Child's Play*, editado por R.E. Herron e Brian Sutton-Smith (Nova York: John Wiley & Sons, 1971), p. 311.
2. Ibid.
3. James S. Hans, *The Play of the World* (Boston: University of Massachusetts Press, 1981), p. 5.
4. Roger Caillois, *Man, Play, and Games* (Londres: Thames and Hudson, 1962), p. 12.
5. Ibid. p. 14.
6. Ibid. p. 17.
7. Ibid. p. 19.
8. Ibid. p. 23.
9. Ibid. p. 27.
10. Ibid. p. 8.
11. Norman Reider, “Chess, Oedipus, and the Mater Dolorosa”. In *The Study of Games*, editado por Elliott Avedon e Brian Sutton-Smith (Nova York: John Wiley & Sons, 1971), p. 440.
12. Frank A. Beach, “Current Concepts of Play in Animals”. In *Child's Play*, editado por R.E. Herron e Brian Sutton-Smith (Nova York: John Wiley & Sons, 1971), p. 311.p. 204-208.

Definindo interação lúdica

Resumo

- A ação de um jogo é o aspecto **experimental** de um jogo. A ação em um jogo ocorre quando as regras do jogo são colocadas em movimento e experimentadas pelos jogadores.
- A relação entre jogos e interação lúdica pode ser estruturada de duas maneiras:
 - **Os jogos são um subconjunto da interação lúdica.** Os jogos constituem uma parte formalizada de todas as atividades consideradas como sendo jogar.
 - **A interação lúdica é um elemento dos jogos.** A interação lúdica é uma maneira de enquadrar o fenômeno complexo dos jogos.
- Todos os diferentes fenômenos do comportamento da interação lúdica podem ser organizados em três categorias:
 - Jogabilidade.** A interação formalizada, focalizada que ocorre quando os jogadores seguem as regras de um jogo para interagir ludicamente.
 - Atividades lúdicas.** Comportamentos não jogos em que os participantes estão “interagindo ludicamente”, tais como dois animais brincando de lutar ou um grupo de crianças jogando bola em um círculo. A jogabilidade é um subconjunto das atividades lúdicas.
 - Ser lúdico.** O estado de estar em um estado de espírito lúdico, como, por exemplo, quando um espírito lúdico é injetado em alguma outra ação. Essa categoria inclui tanto a jogabilidade como as atividades lúdicas.
- Uma definição geral de interação lúdica (*play*): **brincar é o movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida.** A interação lúdica surge *por causa de e em oposição a* estruturas mais rígidas.
- **Interação lúdica transformadora** é um tipo especial de interação lúdica que ocorre quando o livre movimento da interação lúdica altera a estrutura mais rígida na qual ele assume uma forma. A interação lúdica realmente transforma a estrutura rígida de alguma maneira. Nem toda interação lúdica é transformadora, mas todas as formas de interação lúdica têm o potencial de transformação.
- O antropólogo Roger Caillois classifica a interação lúdica de acordo com quatro “categorias fundamentais”:
 - **agôn:** interação lúdica competitiva;
 - **alea:** interação lúdica baseada na chance, sorte ou aleatoriedade;
 - **mimicry:** simulação ou interação lúdica do faz de conta;
 - **ilinx:** vertigem ou interação lúdica fisicamente baseada.

Cada uma dessas categorias pode ser colocada em um eixo que vai de **ludus**, ou jogo ligado a regras, até **paida**, ou interação lúdica de forma livre. Muitos jogos possuem várias dessas características de interação lúdica ao mesmo tempo.

024 541

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

■

[REDACTED]

[REDACTED]