

Katie Salen
Eric Zimmerman

REGRAS

OO

Fundamentos do
Design de Jogos

JOGO

Blucher

Volume

4

Regras do jogo

Cultura | *Volume 4*

Blucher

Regras do jogo

Fundamentos do design de jogos

Cultura | *Volume 4*

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 4: Cultura

© 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:
cultura: volume 4 / Katie Salen e Eric Zimmerman;
[tradução Edson Furmankiewicz]. --
São Paulo: Blucher, 2012. Título original: Rules of play :
game design fundamentals.

Bibliografia.
ISBN 978-85-212-0629-3

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 4: CULTURA

Apresentação	9
Prefácio	13
Prefácio à edição brasileira	17
29 Definindo cultura	23
30 Jogos como retórica cultural	33
31 Jogos como cultura aberta	53
32 Jogos como resistência cultural	73
33 Jogos como ambiente cultural	87
<i>Jogo encomendado 4</i>	106
Conclusão	120
APÊNDICE	
Leituras e recursos adicionais	124
Bibliografia	126
Lista dos jogos citados	134
Índice	149

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 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

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 4: **Cultura**

Capítulo 29: Definindo cultura

Capítulo 30: Jogos como retórica cultural

Capítulo 31: Jogos como cultura aberta

Capítulo 32: Jogos como resistência cultural

Capítulo 33: Jogos como ambiente cultural

Exercício de design de jogos: Caribbean Star

... a mídia nunca funciona em um vácuo. Jogar um jogo arcade é uma experiência muito diferente de jogar em casa ou como parte de um exercício de treinamento militar. O consumo da mídia ganha seu significado por meio da associação com uma série de outras atividades que constituem nossa vida cotidiana.

— **Henry Jenkins**, *“Lessons from Littleton: What Congress Doesn’t Want to Hear About Youth and Media”*

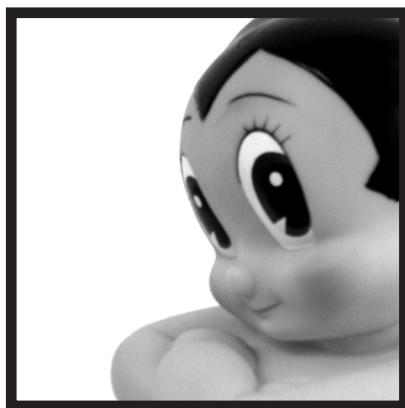


Nenhum jogo é uma ilha.

Os jogos são sempre jogados em algum lugar, por alguém, por uma razão ou outra. Eles existem, em outras palavras, em um *contexto*, um ambiente cultural. O círculo mágico é um ambiente para o jogo, o espaço no qual as regras assumem um significado especial. Mas o círculo mágico em si existe dentro de um ambiente, a esfera maior da cultura em geral. Nos capítulos seguintes, continuaremos o nosso movimento para fora do centro do círculo mágico, para além das **REGRAS** e da **INTERAÇÃO LÚDICA**, no vasto e colorido espaço da **CULTURA**.



DEFININDO CULTURA



cultura

contexto

refletindo a cultura

transformando a cultura

texto cultural

29

1. Deve haver uma bola: ela deve ser grande.
(Isto na expectativa visionária de Connie Hawkins e Julius Erving, cujas mãos reinventariam o basquete tão profundamente quanto as mãos de Jimi Hendrix reinventaram o rock.)
2. Não é permitido carregar a bola.
(Assim, atenuando os privilégios de possuir uma propriedade portátil. A posse estendida da bola é uma virtude no futebol americano. A posse da bola no basquete nunca é uma propriedade; é sempre temporária e contingente a fazer algo mais com ela.)
3. Nenhum homem em qualquer equipe deve ser impedido de pegar a bola em qualquer momento no jogo.
(Assim, elimina a especialização do trabalho que existe no futebol, cujas regras impõem que apenas os jogadores em “posições competentes” podem tocar na bola. O resto só ajuda. No basquete, há habilidades específicas de cada posição, mas todos têm de correr, saltar, receber, arremessar, passar e defender.)
4. Ambas as equipes devem ocupar a mesma área, mas não deve haver contato pessoal.
(Assim, sem território rigoroso, nem recompensas por invadir com violência o território do seu oponente, a menos que você marque pontos. O modelo para o futebol americano é o drama das nações vizinhas em guerra. O modelo para o basquete é a coreografia cosmopolita das calçadas urbanas.)
5. O objetivo deve ser horizontal e elevado.
(O maior princípio jefersoniano de todos: O trabalho deve ser combinado com a aspiração. Para marcar pontos, você deve preparar seu caminho na quadra, mas também deve elevar-se! Ad astra).

— **James Naismith's Guiding Principles of Basket-Ball, 1891,**

(Com comentário de Dave Hickey, em *Air Guitar*)

Introdução à cultura

Por que o crítico cultural Dave Hickey compararia uma regra sobre o tamanho de uma bola de basquete com as mãos de jogadores como Connie Hawkins e Julius Erving? O que ele quer dizer ao sugerir que o modelo de basquete é a “coreografia cosmopolita das calçadas urbanas” ou que o aro elevado é um princípio jefersoniano? Os comentários de Hickey sobre o *Guiding Principles of Basket-Ball* de James Naismith diferem do foco formal e experimental de **REGRAS** e de **INTERAÇÃO LÚDICA**. Seu interesse não está principalmente na estrutura formal do jogo, nem em que os jogadores experimentam quando jogam. Analisando as regras originais do jogo de basquete, o interesse de Hickey está situado não dentro do jogo, mas em outros lugares: nos espaços culturais em que o jogo está incorporado.

Grande parte da nossa ênfase tem sido, até agora, o espaço *dentro* do círculo mágico de um jogo. Ocasionalmente, em nossas explorações em **REGRAS** e **INTERAÇÃO LÚDICA**, arriscamos até a fronteira do círculo mágico e demos passos hesitantes além dela. Consideramos, por exemplo, como a quebra das regras pode transformar jogadores em designers e como as relações sociais no mundo real impactam as relações sociais no espaço do jogo. Mas, e se continuássemos avançando no espaço além das fronteiras dos jogos? O que encontraríamos? O contexto do jogo, claro. Sabemos a partir da teoria dos sistemas que cada sistema tem um ambiente. Mas quais contextos constituem o ambiente de um jogo? Como os contextos culturais afetam a representação e a jogabilidade? Como os jogos, por sua vez, afetam os contextos culturais? Essas perguntas são o foco de nosso último conjunto de esquemas do design de jogos, as estruturas contextuais que conduzem o design de jogos ao reino ricamente texturizado da **CULTURA**.

Os esquemas contidos em **CULTURA** vão além das regras e do jogo para mapear as relações entre o círculo mágico e a cultura em geral. Em “The Heresy of Zone Defense”, Hickey *não* está escrevendo sobre as regras do basquete, mas sobre os contextos culturais que essas regras representam e reinventam. Simplificando, os jogos são cultura. Escadas e escoregadores não é apenas uma atividade lúdica das crianças, mas um documento cultural com uma história rica, projetado para expressar

uma doutrina religiosa de um determinado tempo e lugar. The Sims não é apenas uma simulação dos subúrbios, mas uma representação da interação cultural que se baseia em uma realidade ideológica localizada fora do âmbito do jogo real. As Olimpíadas não são apenas uma série de eventos esportivos, mas um complexo contexto no qual a política global infunde a ação dos jogos em muitos níveis. Todos os jogos fazem parte da cultura. Assim como qualquer jogo pode ser enquadrado em termos de suas qualidades formais ou de experiência, eles também podem ser enquadrados de acordo com seu status como objetos culturais.

Ao contrário dos esquemas em **REGRAS** e **INTERAÇÃO LÚDICA**, os esquemas culturais de design de jogos *não* derivam diretamente das qualidades internas e intrínsecas dos jogos, mas provêm da relação entre os jogos e os contextos maiores nos quais são jogados. Esses contextos podem ser ideológicos, práticos, políticos ou até mesmo físicos. Em todos os casos, os contextos existem separadamente dos jogos em si: o centro da cidade abandonado existe quer o beisebol de rua seja jogado ou não. Como nosso foco não está nas qualidades formais de um jogo ou em seus efeitos experimentais, existem muitas maneiras de abordar a análise cultural. Nesse sentido, os esquemas culturais que oferecemos representam apenas uma amostra das maneiras de enquadrar a relação entre o design de jogos e a cultura. Isso é verdade também para os esquemas apresentados em **REGRAS** e **INTERAÇÃO LÚDICA**, mas é especialmente pronunciado aqui. A cultura é aberta de modo inimitável e não temos dúvida de que novas perspectivas surgirão para enriquecer e ampliar os conceitos introduzidos.

Cultura: uma estrutura

Os jogos são objetos projetados que envolvem a cultura em vários níveis. Como sistemas de representação que *refletem* a cultura, que mostram imagens do gênero (pense em Barbie Fashion Designer, Duke Nukem ou Tomb Raider), bem como representações de raça e classe (Street Fighter II, State of Emergency ou Dope Wars). Nesse caso, as dimensões culturais de um jogo fazem parte do jogo em si, refletindo valores e ideologias dos contextos em volta. Como sistemas interativos, por outro lado, os jogos oferecem aos jogadores formas de participação que estendem

as fronteiras do jogo *para além* das fronteiras do círculo mágico. Desde os objetos produzidos pelo jogador, tais como *skins* (temas), *mods* (extensões do jogo) ou *patches* (correções do software do jogo), até RPGs nos quais os jogadores exploram e alteram sua identidade pessoal, os jogos têm o potencial de *transformar* a cultura. Essas transformações culturais surgem do jogo para ganhar vida própria fora da estrutura do jogo.

Essa habilidade dos jogos de afetar os contextos em que eles são jogados representa um exemplo cultural da *interação lúdica transformadora*. Como observamos em **Definindo interação lúdica**, a interação lúdica transformadora ocorre quando o movimento livre da interação lúdica altera as estruturas mais rígidas onde ela ocorre. Um estilo que feminiza o mundo gótico fictício de DOOM, desarrumando o espaço com os objetos do animê Sailor Moon, é um exemplo de interação lúdica transformadora. Um jogo de futebol jogado entre duas nações rivais que leva a conflitos internacionais ou alianças culturais também é um interação lúdica transformadora. Assim é o design de um *patch* de jogo que preenche os espaços de bitmap de Tempest com membros encapuzados da Ku Klux Klan. Cada um desses exemplos de interação lúdica transformadora ocorre nos níveis formais e experimentais. Mas um recurso importante desses exemplos é a maneira como eles referenciam, influenciam e alteraram os contextos culturais além dos limites formais do jogo.

Essas duas formas de entender os jogos como cultura, *reflexão* e *transformação*, não são universais em todos os jogos. Acreditamos que todos os jogos *refletem* a cultura em algum grau, pois são objetos produzidos e jogados na cultura em geral. Mas nem todos os jogos manifestam o jogo cultural transformador para realmente *transformar* a cultura. Apenas alguns jogos transgridem o círculo mágico de tal forma a ter um efeito real sobre os contextos culturais nos quais são criados e jogados. Chegar a um entendimento de como os jogos podem refletir e transformar a cultura é o foco deste capítulo. Como os designers de jogos podem explorar as dimensões culturais dos jogos em conjunto com suas qualidades formais e experimentais? Quais são as capacidades reflexivas e transformadoras do design do jogo? Como exatamente os jogos são uma cultura? Um ponto de vista que os designers de jogos raramente endereçam, a conexão en-

tre os jogos e os contextos culturais, reconhece o papel do designer de jogos ao moldar as próprias culturas nas quais vivemos.

Estruturas culturais: uma lista

De uma perspectiva do design de jogos, é crucial entender os tipos de estruturas culturais que seus jogos envolvem. Seu jogo representa um conjunto de atitudes e crenças do passado, como no The Sims histórico ou quase histórico, tal como Civilization, Age of Empires ou Descobridores de Catan? Seu jogo envolve o estilo e o comportamento de uma subcultura, como no conteúdo de *snowboard* para jovens do SSX Tricky e de Cool Boarders? Seu jogo desafia os estereótipos culturais na forma de Parappa the Rapper, oferecendo formas alternativas ou híbridas de representação dos personagens? Como todos os jogos podem ser considerados cultura, qualquer jogo que você criar terá qualidades culturais. Mas, não é suficiente simplesmente apontar que os jogos e a cultura podem afetar um ao outro. Em vez disso, precisamos olhar atentamente para os tipos específicos de relações que ocorrem entre eles.

Como fazer os jogos e a cultura se relacionarem? Vamos começar apurando o termo-chave deste esquema primário. A palavra “cultura” normalmente se refere a todo conhecimento e valor compartilhados por uma sociedade ou grupo e é frequentemente usada para se referir coletivamente a uma sociedade e ao seu modo de vida. Foi Edward Tylor, o antropólogo britânico do século XIX, quem originalmente propôs a definição contemporânea de cultura como o “pensamento e o comportamento humano padronizado socialmente”.¹ Mas, como a cultura é um conceito complexo e aberto, há várias outras definições que podemos escolher. Por exemplo, considere esta lista aberta de definições de “cultura” compilada pelo antropólogo John H. Bodley, com base na obra de Tylor:

Tópica. A cultura consiste em tudo em uma lista de tópicos ou categorias, tais como organização social, religião e economia.

Histórica. Cultura é a herança social ou tradição transmitida às gerações futuras.

Comportamental. A cultura é o comportamento humano compartilhado e aprendido, um modo de vida.

Normativa. A cultura são os ideais, valores ou regras para a vida.

Funcional. Cultura é o modo como os humanos resolvem os problemas de adaptação ao meio ambiente ou como vivem juntos.

Mental. A cultura é um complexo de ideias, ou hábitos aprendidos, que inibem seus impulsos e diferencia pessoas de animais.

Estrutural. A cultura consiste em ideias, símbolos ou comportamentos padronizados e interligados.

Simbólica. A cultura é baseada em significados arbitrariamente atribuídos que são compartilhados por uma sociedade.²

Cada elemento dessa lista oferece uma definição possível para “cultura”. Embora as listagens pareçam diferentes em perspectiva, cada uma envolve direta ou indiretamente os mesmos três componentes básicos: o que as pessoas pensam, o que fazem e os produtos materiais que produzem. Nenhuma dessas definições de cultura está correta ou incorreta. Na verdade, ao contrário de muitos outros termos-chave, não iremos propor uma única definição para o conceito de cultura. Existem tantas maneiras de estudar e compreender a “cultura” que uma definição solitária limitaria drasticamente o conceito.

Para o design de jogos, entendemos “cultura” de um modo que nos permite nos referir ao que existe fora do círculo mágico de um jogo, o ambiente ou o contexto no qual um jogo ocorre. Essa formulação ampla da cultura, como um contexto para as regras do jogo e a experiência do jogador, pode ser estruturada de várias maneiras, tais como a lista das definições acima. O contexto cultural de um jogo pode ser seu contexto histórico; ou o conjunto de valores ideológicos que ele reflete e transforma; ou a forma como o jogo se encaixa no estilo de vida de seus jogadores. Cultura é um conceito flexível e diversificado.

Lidar com as questões de cultura e do design do jogo é, portanto, bastante difícil. Sempre que se consideram os aspectos culturais de um jogo, é necessário definir exatamente o que se considera ser cultura.

Isso não significa, porém, que todas as leituras culturais dos jogos sejam igualmente úteis. Para um designer de jogos, o objetivo de uma análise cultural do jogo man-

tém-se fiel à busca básica deste livro: o design de interações lúdicas significativas. Investigar a identidade cultural de um jogo é simplesmente outra forma como os designers de jogos geram experiências de jogo bem-sucedidas. Concebida como um sistema de ideias, valores e comportamentos compartilhados, negociado e transformado ao longo do tempo, a cultura pode desempenhar um importante papel ao modelar o significado de um jogo. Entender os sistemas de significação que compõem o contexto em que seu jogo será jogado é fundamental para o design de interações lúdicas significativas. É por meio do jogo em si que as camadas de significado emergem e acumulam-se para dar forma à experiência de interação lúdica, dentro e fora do círculo mágico.

Significados culturais: alguns exemplos

Embora muitas facetas de uma experiência de jogo dependam das relações estabelecidas pelas estruturas formais e experimentais de um jogo, existem outras qualidades importantes que alcançam uma ressonância por meio da cultura. O “significado” de um jogo de dominó disputado em uma noite quente de verão em uma esquina do Brooklyn, por exemplo, ganha riqueza a partir de uma enorme gama de fatores contextuais: o ar quente e abafado que fornece uma proteção acústica perfeita para o ruído das peças de marfim sendo manipuladas, as posturas soltas e tranquilas de quatro homens de origem porto-riquenha reunidos em torno da mesa de jogo improvisada; a história bem conhecida do grande campeão que nunca perdeu uma partida, mas que agora está prestes a perder. Cada um desses fatores contextuais desempenha um papel ao qualificar o que o jogo *significa* em qualquer dado momento.

Desde o dominó e DigDug até o Pong e Pachinko, qualquer jogo admite muitos níveis diferentes de interação lúdica significativa. Mais do que meras regras e ação, todos os jogos envolvem uma série de estruturas culturais em que e contra as quais o jogo ocorre.

Desde as hierarquias sociais da participação de fãs até os espaços arquitetônicos onde os jogos acontecem, o que está “em jogo” na cultura afeta diretamente a experiência do jogo. Considere a seguinte passagem do livro *Word Freak* de Stefan Fatsis, no qual ele aponta algumas estruturas culturais em ação e em torno do jogo Scrabble:

Rosie O'Donnell fala regularmente sobre seu vício em Scrabble. Os intelectuais também o adoram. Em um breve comentário sobre as armadilhas para turistas na Flórida mítica, Garrison Keillor lista a Galeria da Fama internacional do Scrabble. O poema "sombra destruída" de Charles Bukowski termina com as linhas: "esse maldito / uísque é / ótimo. / vamos jogar / Scrabble. Vladimir Nabokov, em seu romance *Ada*, descreve um velho jogo russo considerado um precursor do Scrabble. O jogo é um camaleão cultural: um símbolo ridículo dos valores familiares da era Eisenhower, um substituto para a excentricidade, um passatempo tão cafona que é moderno.³

Artefato cultural pop ou passatempo intelectual? Símbolo da excentricidade ou símbolo do tragicamente moderno? Scrabble é todas essas coisas e muito mais, quando considerado de um ponto de vista cultural. O Scrabble aparece em tantos contextos culturais e interage com a cultura de tantas maneiras que apreciar todos os aspectos do jogo cultural do Scrabble seria uma tarefa impossível.

Qualquer jogo que estabelece uma forte presença na cultura imediatamente se envolve com inúmeras estruturas culturais. Veja o basquete, por exemplo. A quais contextos fora do círculo mágico o jogo se conecta? Poderíamos considerar os papéis dos jogadores, treinadores, árbitros, torcedores ou fãs, cada um afetando a identidade cultural e a experiência do jogo. É preciso considerar o contexto físico da arena, assim como os papéis dos revendedores, técnicos, cambistas e mascotes. E o contexto da mídia, incluindo locutores de rádio e televisão, jornais, transmissão via satélite e TV *pay-per-view*? Ou a economia que torna o jogo possível, desde as vendas de ingressos e camisetas licenciadas até a negociação de salários dos jogadores? Depois, há as organizações profissionais que regulam e administram o jogo. Para os fãs ou os jogadores do jogo, o basquete também pode ser um contexto para o estabelecimento do status social, a filiação do grupo, a identidade cultural ou o acesso a uma educação universitária. Cada um desses elementos contribui para o significado cultural global do jogo. Se jogadores e os espectadores percebem ou não, quando jogam ou assistem a um jogo, eles estão fazendo parte da geração, incorporação e transformação desses significados culturais. Esses significados não são fixos, mas estão sempre de alguma forma "em ação" nas estruturas culturais existentes.

Como sabemos dos capítulos anteriores, o jogo é o movimento livre nas estruturas mais rígidas. Reconhecer estruturas culturais que podem ser trazidas para a interação lúdica cultural de um jogo é uma estratégia poderosa do design. *Grand Theft Auto III*, por exemplo, joga com o mito da cultura criminal urbana e o gênero gângster de filmes; *Jet Grind Radio* oferece uma exposição do tipo ficção científica sobre as culturas do grafite e do skate. *Silent Hill II*, por outro lado, empresta dos gêneros horror e filme *noir* para sua interação lúdica cultural. Esse tipo de jogo pode unir as forças mais rígidas da convenção cultural com as qualidades soltas e poéticas da participação humana. Quando jogamos um jogo como o *Jet Grind Radio* ou o *GTA III*, não estamos apenas jogando com as regras do jogo: estamos também jogando com as regras e as convenções da cultura que os jogos refletem e transformam.

Textos culturais: tráfico de sinais

Nos esquemas de design do jogo anteriores, exploramos as maneiras pelas quais os jogos, como sistemas formais e experimentais, têm a capacidade de representar. No jogo *Máfia*, por exemplo, o gesto de mão silencioso de um assassino representa "matar!"; e o ato de fechar os olhos de uma pessoa ao anoitecer marca um jogador como "aldeão". Esses atos de representação ocorrem dentro do espaço artificial do mundo do jogo e, apesar de a representação poder servir para simular algo no mundo real, ela só ganha seu valor primário dentro do espaço de sentido criado pelo jogo em si. Enquadramos os jogos como sendo capazes de representar fenômenos internos, bem como sendo representações como um todo.

O jogo *Máfia* representa internamente os mafiosos, os aldeões, o dia e a noite, e a morte. Em geral, é uma representação estilizada de uma aldeia lutando contra figuras mafiosas ocultas e sombrias.

Mas o que acontece se mudarmos nossa perspectiva de olhar a capacidade dos jogos de representar ou como representações para jogos como formas de representação cultural? Tal mudança exige considerar o jogo de fora para levar em conta as formas como podemos ler os jogos como objetos culturais por si mesmos, como objetos que refletem seus contextos culturais. Quando vemos os jogos dessa maneira, nós os consideramos como *textos culturais*.

Como designers de jogos, podemos considerar os jogos como textos culturais a fim de demonstrar como o *design* contribui para seu significado. O que no design do Mega Man da Capcom, por exemplo, incorpora plenamente a “boy culture” (“cultura dos meninos”) e seu etos? Como os jogos projetados pelo New Games Movement representam os ideais utópicos socialmente baseados na comunidade? O design de jogos pode ser usado para representar as ideias e os fenômenos culturais existentes além do espaço do jogo. Veja Ms. Pac-Man, por exemplo. Do ponto de vista *interno* do jogo, o que Ms. Pac-Man representa? Poderíamos dizer que representa um avatar de um comedor de fantasmas ou poderíamos nos referir à história pregressa do jogo (*in-game backstory*) que conta como Pac-Man e Ms. Pac-Man se conheceram e se apaixonaram. Mas, se considerarmos Ms. Pac-Man de um ponto de vista cultural *externo* ao jogo, nossa leitura do personagem mudará drasticamente. Podemos ver Ms. Pac-Man como um ícone feminista poderoso e positivo, um sucessor superior para o Pac-Man original. Ou podemos vê-lo como um símbolo não feminista, um personagem derivado que torna um batom e uma tiara os equivalentes do sexo feminino. Podemos ver Ms. Pac-Man como um novo tipo de “celebridade” dos videogames, como um símbolo cada vez mais faminto pelo consumo capitalista ou a marca de um momento histórico em que o pop japonês transformou a cultura eletrônica global. Este processo de *interpretar* os jogos como objetos simbólicos, como textos culturais que refletem seus contextos, é uma maneira de entender os jogos como cultura.

Enquadrar os jogos como textos culturais traz uma perspectiva adicional à nossa apuração do termo *cultura*. O antropólogo Clifford Geertz escreve que “O homem é um animal suspenso em teias de significado que ele mesmo teceu... Vejo a cultura como sendo essas teias e sua análise, portanto, não é uma ciência experimental em busca de uma lei, mas uma interpretação em busca do significado”.⁴ Geertz compara os métodos de um antropólogo analisando a cultura com os de um crítico literário analisando um texto: “Classificar as estruturas de significação... e determinar seu fundamento e sentido sociais... Fazer uma etnografia é como tentar ler (no sentido de ‘construir uma leitura de’) um manuscrito”.⁵

Esse conceito de “ler a cultura” vem das ciências sociais e, em especial, da disciplina da antropologia cultu-

ral e seu primo mais recente, os estudos culturais. A prática de ler a cultura refere-se ao potencial dos objetos, processos e fenômenos (como subculturas) de serem “lidos” como histórias ou narrativas. Essas histórias podem contar as relações políticas, como no caso de um jogo como Diplomacy, ou a ética e a moralidade, como em um jogo como Black & White. O status de um texto cultural pode até mesmo ser aplicado aos materiais formais dos jogos. Considere o design de um baralho de cartas. Popularizado na Europa durante os séculos XIV e XV, os quatro naipes representam as quatro classes da sociedade medieval: espadas, a nobreza; copas, o clero; ouros, os comerciantes; e paus, os camponeses.⁶ Um baralho de cartas, portanto, pode ser “lido” como uma representação da sociedade em um determinado ponto da história.

É uma das tarefas dos cientistas sociais e humanistas ler esses textos culturais e formular estruturas que ajudem os designers de jogos a desenvolver estratégias para a criação e a análise dos jogos. O famoso ensaio de Clifford Geertz “Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight”, por exemplo, descreve ricamente como uma cultura é um conjunto de textos, dos quais os jogos são uma parte importante. O trabalho do estudioso da mídia Henry Jenkins com videogames e cultura dos fãs levou-o a depor no Congresso sobre os efeitos da violência na mídia, contrariando muitas suposições populares que definem a legislação vigente. O trabalho dos designers e educadores Amy Bruckman e Amy Jo Kim sobre MUDs e MOOs deu aos desenvolvedores de jogos novas estruturas dentro das quais considerar a criação de comunidades on-line. O trabalho de Brenda Laurel, especialmente seu livro recente *The Utopian Entrepreneur*, constantemente nos desafia a questionar nossas suposições culturais sobre como “lemos” os jogos de computador e outras facetas da cultura do computador. Embora nem toda pesquisa seja escrita a partir de uma perspectiva de design, ela pode oferecer uma visão tremenda sobre como o “significado” de um jogo surge da interseção de seus recursos formais, experimentais e culturais. Estar consciente de como os críticos e os estudiosos leem a cultura do jogo faz parte de ser um designer de jogos. Se você puder entender melhor seu próprio jogo como um texto cultural, estará mais bem equipado para projetar experiências poderosas para os jogadores em qualquer contexto encontrado em seu jogo.

Redefinição: localizando o design

Assim como existem infinitas maneiras de ler os jogos como cultura, existem inúmeras perspectivas a partir das quais entender o conceito da própria cultura. Concluímos com um enquadramento final da cultura, que retorna nosso foco diretamente para o design. O historiador de design Richard Buchanan define cultura como “uma atividade de ordenar, desordenar e reordenar na busca de compreensão e valores que orientem a ação”.⁷ A definição de Buchanan desafia e descentraliza muitas noções de bom senso sobre o design e a cultura. Como ele diz, o destino do design “não se encontra inteiramente na estrutura da cultura do design ou nas mãos de uns poucos indivíduos talentosos. Encontra-se na estrutura da cultura inteira”.⁸ A atividade de “ordenar, desordenar e reordenar” sugere que a prática do design é, acima de tudo, uma questão cultural.

Muitos designers de jogos evitam abordagens culturais em seu trabalho, preferindo métodos artesanais centrados que reprimem a existência de jogos em contextos culturais maiores. Você pode ou não optar por reconhecer que, como designer de jogos, você é um produtor de cultura. Você pode optar por confiar nas convenções culturais definidas pelos outros, convenções que são, na melhor das hipóteses, obstáculos à inovação e à visão, e, na pior, ideologias destrutivas ligadas ao racismo, sexismo e xenofobia.

Independentemente da sua abordagem, o status dos jogos como cultura não é algo a ser negociado ou debatido. São indiscutivelmente culturais. Como designer de jogos, é sua responsabilidade reconhecer esse fato e usá-lo em seu processo de design. O reconhecimento que você está criando no contexto da cultura pode tornar-se um recurso poderoso no design de jogos. Pode levar a novos públicos para seus jogos, novos tipos de conteúdo do jogo, novas formas de maldade e subversão, e novas formas para as pessoas jogarem. Se o seu objetivo é projetar um jogo verdadeiramente significativo para seus jogadores, seus jogos deverão ser eficazes em todos os níveis possíveis. Criar um jogo culturalmente significativo, o foco dos quatro esquemas a seguir, é tão importante quanto as regras ou a interação lúdica na execução bem-sucedida do design de jogos.

Notas

1. John H. Bodley, *Cultural Anthropology: Tribes, States, and the Global System* (Nova York: McGraw-Hill Higher Education, 1994), p. 171-72.
2. Ibid., p. 172.
3. Stefan Fatsis, *Word Freak: Heartbreak, Triumph, Genius, and Obsession in the World of Competitive Scrabble Players* (Boston: Houghton Mifflin, 2001), p. 4.
4. Clifford Geertz, "Emphasizing Interpretation". In *The Interpretation of Cultures* (Nova York: Basic Books, 1977), p. 4-5.
5. Ibid., p. 5.
6. E.M. Avedon and Brian Sutton Smith, *The Study of Games* (Nova York: Wiley, 1971), p. 240.
7. Richard Buchanan, "Branzi's Dilemma: Design in Contemporary Culture". In *Design: Pleasure or Responsibility?* eds. P. Takhokallio e S. Vihma (Helsinki: University of Art and Design Helsinki, 1995), p. 10.
8. Ibid., p. 10.

Definindo cultura

Resumo

- Considerar os jogos como cultura implica ir além das fronteiras do círculo mágico para considerar como os jogos interagem com os contextos que se encontram fora das regras reais e da interação lúdica do jogo em si.
- Ao contrário dos esquemas formais ou experimentais, os esquemas contextuais baseados na cultura não estão diretamente ligados às qualidades internas e intrínsecas dos jogos. Há várias maneiras de considerar os jogos como cultura.
- Todos os jogos **refletem** a cultura, reproduzindo aspectos de seus contextos culturais. Alguns jogos também **transformam** a cultura, agindo em seus contextos culturais para gerar uma verdadeira mudança.
- Um jogo que transforma seu contexto cultural é um exemplo cultural de **interação lúdica transformadora**. Neste caso, a “ação livre” cultural do jogo está alterando os contextos culturais mais rígidos nos quais o jogo está acontecendo.
- Há muitas definições de **cultura**. A maioria delas envolve direta ou indiretamente o que as pessoas pensam, o que fazem e os produtos materiais que produzem. Para nossos propósitos, a cultura é o que existe fora do círculo mágico, o contexto no qual o jogo ocorre.
- Além de entender que os jogos *podem representar* e que os jogos *são representações*, podemos enquadrar os jogos como *representações culturais*, refletindo os significados dos contextos onde são produzidos e jogados.
- Compreender os significados que compõem o contexto no qual seu jogo é jogado é fundamental para projetar uma interação lúdica significativa.
- Quando consideramos um jogo como uma representação cultural, estamos considerando o jogo como um **texto cultural**. Isto significa fazer uma leitura interpretativa de um jogo, semelhante às análises realizadas na antropologia cultural e nos estudos culturais.

