

# Decomposição Lúdica do Jogar

Guilherme Xavier, Arthur Protásio

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Depto. de Artes e Design, Brasil

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Depto. de Direito, Brasil

## Resumo

O presente tutorial tem por objetivo apresentar uma atividade prática para fundamentação teórica de reconhecimento dos relacionamentos entre os componentes de manipulação interfacial e os padrões de participação presentes nos jogos eletrônicos. Sob um viés interativo, os atendentes ao tutorial serão convidados a reconhecer os padrões de participação que antecedem aspectos narrativos do ato de jogar. Produzirão diagramas de situações-tipo comuns em jogos eletrônicos da atualidade e identificarão, assim, cenários nos quais sua própria criatividade passará a ser mais que um diferencial de projeto: será um diferencial de jogabilidade. Dessa forma, espera-se que os presentes compreendam que o processo de metaforização e atribuição de valores simbólicos às ações demandadas por um jogo eletrônico são mais importantes que a narrativa diacrônica que o abastece.

**Palavras-chave:** Ludologia, Decomposição, Padrões.

### Contato dos autores:

guilhermexavier@br.inter.net

arthur.protasio@gmail.com

## Introdução

Quando falamos de jogos, falamos de uma situação delimitada por seus participantes debruçados sobre um conjunto de ações e restrições bem definidas por um plano anterior ao momento. Embora a atualidade dos jogos eletrônicos tenha se apropriado em grande parte de discursos narrativos justificáveis enquanto motivadores da participação, é prioritário considerar o jogo como um processo estruturado e beneficiário da experiência: e não o contrário, como muitos o definem, mais um simples meio pelo qual a narrativa pode ser apresentada.

Considerando o jogo como processo sistemático e não somente como mídia interativa, observamos que a tônica diferenciadora entre suas manifestações (sejam elas analógicas ou digitais) se encontra mais nas

atitudes intrínsecas a cada um do que nos resultados alcançados. De maneira rude, definiremos para o presente tutorial que o que compreendemos como jogo em termos de atividade é a soma de situações contextuais e reflexivas as quais o jogador reage intencionalmente e em coerência com as possibilidades das quais dispõe como principal dinamizador do processo. Não fosse assim, boa parte de agenciamentos humanos poderiam enquadrar-se como sendo jogos, e longe de buscar os meandros conceituais que a palavra pede, nos manteremos envolvidos com dispositivos mais interessantes, como a observação menos epitelial do processo e sim, sua observação mais óssea, muscular e nevrálgica.

A relação entre jogo e organismo pode nos facilitar a compreensão de alguns pontos. Embora não seja este um tutorial sobre biônica ou uma tentativa de justificar que todos os processos digitais guardam estreita relação com os outros, mais biológicos, compreendemos que há hierarquias ao se pensar o jogo do ponto de vista do projeto, assim como há hierarquias em se considerar um organismo. A integração entre diferentes partes para o funcionamento do organismo não difere da integração entre diferentes partes para o funcionamento do jogo, ou seja, embora o tutorial considere que devemos e podemos decompor as partes do jogo em busca de melhores oportunidades de projetos, nunca as devemos considerar completamente isoladas. A coerência que defendemos para um jogo é que a soma de suas partes constitua um mecanismo (ou circuito, melhor dizendo para a atualidade da metáfora) cujo principal produto é a manutenção da diversão.

A palavra diversão aqui não se aplica necessariamente ao ato de estar emotivamente vinculado ao prazer proporcionado pelo momento. No fundo, esse não é o objetivo de algo divertido. Coisas divertidas o são por diversos motivos e nem sempre criteriosos fatores. Tentar adequar-lhes objetivos nobres (como educação, consciência política, ética ou sustentabilidade) não as torna melhores em divertir. Longe de ser um problema a ser atacado, é um fato. Assim como é um fato que relações geométricas, matemáticas, físicas, sociais e temporais não tornam o jogo mais divertido se ocultadas por uma pele de efeitos audiovisuais. O que importamos aqui é o miolo da ação, o ato de jogar independente

de recompensas oportunas por meio de sons e cores, embora muito se conquiste pela retroalimentação visomotora comum aos jogos. Assim sendo, ao se introduzir a noção de diversão ao nosso repertório de projetistas, devemos a considerar distorcida de sua acepção ordinária como uma coisa que apenas serve para nos satisfazer plenamente.

Falamos diversão como algo divergido ou que se propõe diferente de outra atividade qualquer. Falamos do paradoxo do entretenimento: estar focado em algo que diverge sua atenção de tudo o mais. Na palavra mágica de Mihaly Csikszentmihalyi: *flow*, ou seja, o mais perfeito envolvimento. Se esse envolvimento ocorre objetivamente é porque deve ter sido pensado para assim satisfazer seus participantes. É essa a tarefa do game designer: propor situações contextuais que envolvam o jogador para que o jogo como atividade permaneça de acordo com um plano. O jogo será divertido não porque o jogador está às gargalhadas, mas porque ele está focado na sua própria atuação decompositora de padrões, que embora não seja transparente, prescinde qualquer outra coisa relacionada ao jogo. Embora pareça um reducionismo obtuso e radical, considerar o jogo a partir de um modelo microscópico de suas conjunções (e não de um modelo macroscópico de seus resultados na tela) pode ser uma experiência ilustrativa de como os melhores jogos foram aqueles que definiram regras padronizadas, e não aqueles que melhor realizaram tais regras enquanto experiência sensorial. Isso (deixamos bem claro), para benefício do jogo como processo e não do jogo como produto. Nesse caso, soluções audiovisuais diversificadas e envoltimentos afetivos estéticos garantem as particularidades que o jogo demanda em função de seus concorrentes pela atenção do jogador.

Como veremos nos casos seguintes, é prioritário que os padrões encontrados e que caracterizam determinado jogo devam ser racionalmente criticados. O resultado de tal crítica não é simplesmente desarticular os conceitos básicos do jogo, mas sim, verificar a validade dos mesmos conceitos em função de uma oferta cada vez maior de propostas semelhantes e cuja variabilidade, apresenta as mutações que uma mídia tão dinâmica prescinde. Não podemos (e nem devemos) esperar que os jogos do passado mantenham-se intactos ao desenvolvimento tecnológico dos sistemas de representação. Por outro lado, será válido experimentar visões de jogos destituídas de adornos comerciais e embriagadas de efeitos que servem, em algumas situações, para mascarar o jogo trajando-o como uma animação ou filme... Ao final de cada caso, comentaremos sobre as possibilidades de revisão criativa do mesmo, em busca de oportunidades de novos projetos consoantes com seus conceitos básicos.

## O Caso dos Jogos de Lutar

O primeiro exemplo para nossa questão decompositora do jogar será o jogo de lutar (aqui o verbo é mais importante que o substantivo e já veremos por quais razões). Não importa qual o jogo exatamente, pois todos os jogos de lutar se parecem em dois aspectos prioritários: Primeiro, para que se vença, outra coisa precisa perder (seja a vida, partes de si ou mais politicamente correto, a inconsciência). Segundo, para isso, partes de si precisam estar conjugadas nas relações entre protagonistas e antagonistas. O jogo de lutar não pode estar resolvido sobre a possibilidade que os envolvidos na briga possam disparar projéteis única e exclusivamente. Em algum momento importante e crucial, alguém será obrigado a dar bofetões e pernadas coreógrafas em alguém. Mesmo que possamos substituir mãos nuas por lanças, espadas, paus, pedras... ou outras armas igualmente mortais, o jogo de lutar só se justifica no contato entre partes de um com partes de outro. O que difere vencedores de ganhadores são as partes que se interferem e quando elas se interferem. No miolo da ação, conforme bem percebido, um jogo de lutar é na verdade uma atividade mais próxima da resolução de um sudoku (jogo japonês de posicionamento de números em linhas e colunas) do que uma briga. Por isso destacamos a ação do jogo onde há uma luta e não a mesma: porque lutar é uma atitude dinâmica que se modifica no tempo e de acordo com a capacidade de cada um de prever os movimentos do adversário. Não fosse assim, Brice Mellen não seria campeão de Mortal Kombat ou Soul Calibur 2: o fato de ser cego de nascença seria um simples detalhe?

Propositalmente, Ken e Ryu dos jogos da série Street Fighter da Capcom são clones praticamente indiscerníveis entre si por seus movimentos e golpes (embora com sutilezas a título de jogabilidade). Podemos dizer o mesmo de muitos outros personagens de jogos de lutar de outras franquias. Uma vez que se trata de um padrão a ser explorado pela atuação de uma forma geométrica sobre outra em determinada escala de tempo (bem como a união e intersecção de conjuntos daí obtida), é possível inclusive ultrapassar questões estéticas e narrativas e se ater quase exclusivamente nos padrões de participação e acionamento de golpes por meio dos dispositivos de entrada. Mugen, uma espécie de motor gráfico que admite uma grande balburdia de personagens de jogos de lutar é um exemplo de que a diversão do jogo não reside necessariamente em propostas narrativas que impelem ao embate entre lutadores de artes marciais variadas (referenciadas ou inventadas). Residem em observar as modificações que as formas adquirem pelas contas de quem joga. Mugen funciona porque os jogos de lutar já adquiriram uma cristalização efetiva de regras as quais não podem ser sacrificadas. Dessa forma, os jogos decorrentes seriam pertencentes a outro gênero participativo.

Com base na interpretação dos jogos de lutar como mecanismos de interseção de formas e cronometria, podemos perguntar:

- **Quais jogos que podem receber essa mesma denominação?**
- **É possível um jogo de lutar sem embate físico?**
- **Como seria um jogo de lutar baseado em outras entradas por parte do jogador que não pressionar de botões?**
- **Qual o fator estratégico mais importante para jogabilidade? Espaço físico ou seqüências de golpes?**

## O Caso dos Jogos de Correr

Como observamos com os jogos de lutar, o jogador participa da atividade em dois níveis de atenção: no nível mais íntimo, desvanecendo as formas e os sons (especialmente estes, no caso de Mellen) em tomadas de decisão quase automáticas. No nível mais próximo das expectativas da mídia como transporte de mensagens, fazendo cumprir objetivos plenamente consciente das conseqüências destes. Porque Ryu deve encarar Ken em um duelo mortal em um cais diante de uma platéia animada de movimentos restritos? Pergunte a qualquer jogador minimamente envolvido com a rusga dos personagens de Street Fighter: não importa. Sabemos ao final do torneio que há um conflito maior (basta vencer Balrog/Mr. Bison para que uma narrativa em estilo *slideshow* nos conte o que acontece com nosso avatar campeão de então em diante). Mas após certa quantidade de partidas, o que importa realmente é a vitória sobre o oponente, e não suas justificativas. Mais uma vez, jogos precisam ser coerentes com seus circuitos de participação, não com aspectos narrativos forçadamente inseridos para motivar o jogador a fazer parte da ilusão participada. No caso dos jogos de correr, algo disso é mantido, embora os padrões tenham se modificado em outro sentido.

É simples: há uma quantidade finita de espaço entre dois pontos que precisam ser percorridos em determinada quantidade de tempo ou, mais naturalmente, sendo o primeiro a isso realizar. A premissa é simples, quase ancestral. Fidípedes, o famoso corredor da batalha de Maratona (cidade de onde se extraiu o nome do esporte) foi lembrado não porque conseguiu cumprir a distância de 42 quilômetros que separavam a cidade de Atenas, mas porque morreu estafado pelo esforço de entregar a mensagem da vitória. O mesmo espera-se dos jogadores de jogos de correr: dedicação em alcançar o primeiro lugar, eliminar seus concorrentes tentando ou as duas coisas. Além disso, pouco do padrão foi adulterado das competições gregas. Exceto é claro, o uso de veículos e sua personalização como no caso dos jogos da série Need for Speed da Electronic Arts.

O que impele aos jogos de correr, além do óbvio desejo de vitória (sobre oponentes ou sobre o tempo), é apenas estética, portanto? Talvez não. Ter acesso ao carro dos sonhos disparando-o em ruas mal iluminadas para favorecer os efeitos luminosos na lataria é ainda pouco se comparado ao afeto de jogadores pela série Mario Kart. Por acaso é expectativa de alguém ter um carrinho simplório com cascos de tartaruga girando ao redor em sua garagem? Não cremos. Por outro lado, é coerente que um jogo de personagens tão caricatos (poucos lembram, mas há uma grande quantidade de jogos nos quais Mario e sua turma são meros estigmas emblemáticos e não efetivos diferenciadores) apresente uma corrida igualmente caricata na qual não basta vencer, é preciso que isso seja feito fazendo o adversário voar pelo cenário, girando e gritando, após ser atingido por um casco de tartaruga. O mais importante nessa observação é que os jogos de correr foram aperfeiçoados pela situação digital para que a vitória não seja necessariamente ética e que as inversões sobre as expectativas quanto ao resultado do pódio sejam a constante. Há ainda espaço para simulações burocráticas do ato de dirigir algo. No entanto, simulações são divertidas pela mimesis perfeita do objeto simulado, nem sempre sendo essa à vontade dos jogadores salientes em participar de situações mais inverossímeis. Burnout, da Criterion Games é um exemplo de que o atrativo da corrida é além de tudo, espatifar os adversários em muros e explosões premeditadas.

Com base na interpretação dos jogos de correr como cumprimento de percursos segundo critérios de posição ou qualidade final dos envolvidos, podemos perguntar:

- **Quais jogos de correr foram mais marcantes? Por que motivos?**
- **O jogo de correr admite outras formas de competição que não baseada em análise de percurso?**
- **Como seria um jogo de correr ao contrário da sua expectativa?**
- **A noção de que o trajeto é que está se movimentando (e não o seu avatar) altera substancialmente a experiência?**

## O Caso dos Jogos de Pular

Se o caso dos jogos de correr lida com um espaço percorrido ultrapassando-se oponentes, o caso dos jogos de pular admite pensamento semelhante. No entanto, a diferença plena reside no fato do jogador compreender minimamente os conceitos de solidez e transponibilidade. Afinal, nada mais objetivo que um muro: não há como vencê-lo além de saltá-lo ou destruí-lo. Como o salto pode ser realizado em escala de alturas (salvo exibicionistas subir uma escada para nós é transpor um obstáculo com saltos muito ponderados), os jogos de pular são realizados

percorrendo-se plataformas (ou superfícies cujas elevações de um solo se encontram estranhamente dispostas).

Nos jogos de pular, mesmo inimigos são vistos como arautos da intransponibilidade e precisam ser vencidos, na maioria dos casos, pasme, saltando-se neles e não sobre eles. Não pense em termos de possibilidade porque os jogos não precisam ser possíveis. Basta que sejam coerentes. É coerente que Mario (abandonado seu kart e de volta ao seu habitat natural) seja morto por tartarugas e da queda em abismos. É coerente que ele tenha mais de uma vida para tentar vencer os obstáculos de um mundo inóspito nos quais os habitantes foram transformados em tijolos e que cogumelos alterem sua estatura. É coerente que saltos possam ser alterados em pleno vôo, e portanto, ser esse o grande ponto em relação ao reconhecimento de padrões nos jogos de pular. O mesmo lançamento balístico que durante a Segunda Grande Guerra elegeu sistemas computacionais como instrumentos automáticos mais célebres da história moderna (se comparado ao mesmo desenvolvimento, a indústria automobilística e aeroespacial estariam ainda em sua mais tenra infância), agora é treinado por crianças, jovens e adultos com o pressionar de alguns botões. Ironia seja apontada, a cada jogo de plataforma no qual morremos com nosso avatar, ficamos melhores em antecipar o ponto de contato do objeto disparado por nós (no caso do Mario, o próprio). E se o jogo fosse a metáfora da vida e suas situações aparentemente intransponíveis, vãos enormes entre estruturas aparentemente sólidas porém repletas de antagonistas, teríamos uma súbita epifania: assim como três tiros de obuz determinam a correta posição de um alvo, três vidas de nosso personagem determinam nossa necessidade de medir nossos reflexos.

Com base na interpretação dos jogos de pular como noção modal de reconhecimento das demandas topográficas do cenário e das possibilidades de ação dos personagens envolvidos, podemos perguntar:

- **Os jogos de pular podem dispensar noções de física e matemática?**
- **O jogo de pular pode se beneficiar de outros padrões e coerências? Quais?**
- **Como os personagens dos jogos de pular podem inverter as expectativas do jogador de maneira heurística?**
- **Se quebra-cabeças forem solucionados com pulos, isso irá alterar a essência do jogo?**

## O Caso dos Jogos de Atirar

Não é despropositado, portanto, que muitos jogos sejam um rito próprio do belicismo norte-americano e de outra forma, porém similar em proposta, nipônico. Se o instrumento computacional original era uma

máquina automática de atingir alvos com a correta obliquidade de seus projéteis lançados, basta revermos os sistemas de controle. Configurar posições no espaço em duas dimensões foi determinante ao jovem Steven Russel e sua equipe de amigos a programar o Space War! no início da década de 1960. Desde então, poucas foram as situações nas quais acertar alguma coisa com outra, à distância devidamente segura, não nos comoveu a ponto de experimentar.

O modelo de verificação se uma geometria está na mesma posição de outra é a base dos jogos de atirar. Assim como dois corpos não ocupam o mesmo lugar no espaço, uma bala na cabeça de um terrorista em Counter Strike nos explica que o melhor jogador é quem tem a melhor pontaria. O outro melhor jogador é quem se aproxima, na sorradeira, e golpeia o opositor com uma faca. Isso somente aproximaria o jogo da Valve de um jogo de lutar. Mas é um aspecto, e não o todo, assim como Ryu disparar um *Hadouken* certo em Ken não faz de Street Fighter um jogo de atirar. O que compreendemos é que ambos partilham questões sobre posição no espaço de um e outro jogador. Ambos beneficiam jogadores que compreendem bem sua posição no espaço e não permitem serem atingidos antes de atingir.

Jogos de atirar podem ser percebidos em forma projetiva, na maior quantidade de casos. No caso de Counter Strike (e diversos semelhantes), o ponto central da tela correspondendo a minha visão aberrada de uma perspectiva em primeira pessoa sendo uma mira ideal o ponto onde meu projétil disparado deve encontrar o alvo. O que poucos sabem e consideram é que a posição entre o adversário efetivo e o adversário controlado pelo sistema pode variar “milimetricamente”. Para que um jogo multijogador como Counter Strike se justifique em seu nome é comum que jogadores de distantes partes do mundo se encontrem virtualmente de lados opostos em uma mesma arena. Porém, nem sempre os valores entre o que eu vejo em minha tela e o que está acontecendo no servidor são a mesma coisa. É possível, por questões de comunicação em rede alheias ao presente objetivo do tutorial que um adversário não seja atingido por minhas balas por não estar exatamente onde eu vejo, mas um pouco adiante (como se sua imagem fosse um fantasma arbitrário de minha “falta de informação”). Obviamente, o jogo seria sacrificado em benefício de quem tem a melhor comunicação com o servidor. E quem não conseguisse cumprir seus objetivos assassinos, se (lamentavelmente) frustraria. No entanto, é sabido de jogadores que compensam a diferença apontando suas armas não para o ponto no qual o adversário está, mas sim, no ponto no qual o adversário estaria. Curiosamente, a regra nítida e conceitual dos jogos de atirar em vincular uma ação mecânica (como o pressionar do botão correto do mouse) a uma informação recebida pelo seu sistema perceptivo (como a cabeçorra do terrorista ampliada no telescópio da AW) em função de um aprendizado (como o que deve ser feito caso eu mesmo seja do

grupo dos terroristas) passa a contar com exceções como a falta de velocidade de transmissão de dados. Isso nos demonstra que a capacidade humana de compensar situações adversas para que as regras sejam mantidas um bom exemplo de envolvimento divertido.

Com o mesmo propósito dos jogos de tiro em primeira pessoa (como ficaram conhecidos devido à forma pela qual são participados, ou seja, “de dentro” ou em visão particularizada da ação) os jogos de tiro em terceira pessoa se destacam por situar o problema da posição topográfica em outra leitura. Nesse caso, a antecipação dos movimentos foi desenvolvida no decorrer dos jogos de atirar para beneficiar jogadores com melhor visão periférica (visão inexistente nos jogos em primeira pessoa porque o mouse/joystick gira as mãos do jogador juntamente com sua “cabeça” virtual normalmente em uma tela de projeção planificada). Dessa forma, eliminar os inimigos ao mesmo tempo em que se desvia de seus disparos tem o incremento da ação de capturar pedaços de alguns deles (mais recentemente, de todos eles) para fins de melhorar seu efeito de devastação. O padrão de captura, portanto, é dádioso nos jogos de atirar para que a ação de desvio seja contraposta ao desejo pelos dejetos de melhoramento, seja de quem atira, seja dos pontos obtidos e suas conseqüências como novas vidas e habilidades de compra. Correr o risco de ser atingido enquanto se voa de encontro ao *power-up* resume a principal relação entre fobia adversária e filia por pontuação. Além de reflexos, comum a um primeiro entendimento do principal padrão presente nos jogos de atirar, estratégia, ou como os recursos serão empregados na busca do objetivo garante um tom mais cognitivo do meramente reativo...

Com base na interpretação dos jogos de atirar como funções de previsão viso-motora e reflexiva de objetos em deslocamento na dimensão espacial de ação e conferência, podemos perguntar:

- **Os jogos de atirar podem dispensar a noção de tempo e espaço?**
- **É possível um jogo de atirar não violento?**
- **Como considerar a narrativa emergente em um jogo de atirar se este fosse baseado em texto?**
- **A câmera de um jogo de atirar é determinante para classificá-lo? Qual a sua importância?**

## Conclusão

O presente tutorial tem como metodologia aplicada à exposição oral ilustrada com argüições livres, seguidas da organização de grupos de trabalho. Uma vez formados, são apresentadas listas de jogos eletrônicos de diversos gêneros para que haja a confecção de diagramas que exemplifiquem pontos relevantes e que

subvertam expectativas de atuação de projeto de modo criativo.

No tutorial serão abordados os seguintes tópicos:

- **Conceito de jogabilidade;**
- **Conceito de narrativa;**
- **Reconhecimento de padrões e sua decomposição;**
- **Componentes de manipulação e padrões de participação;**
- **Diagramas para construção de modelos iterativos;**
- **Soluções aplicáveis aos cenários de criação e desenvolvimento de jogos eletrônicos.**

O tutorial destina-se a game designers, game developers, educadores e pesquisadores que buscam novas estratégias de criação e desenvolvimento de jogos. Sobre tudo, resume como atividade de síntese os conhecimentos que orbitam o processo de detalhamento funcional e técnico para questões sobre jogabilidade, desafios e recompensas, personagens, cenários e narrativas presentes em um projeto de jogo eletrônico.

## Referencial Bibliográfico

- Kent, S. (2001) *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.
- Koster, R. (2004) *A Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press
- Parlett, D. (1999) *The Oxford History of Board Games*. New York: Oxford University Press