

As regras como valores

Luiz Cláudio Silveira Duarte

Resumo

Este texto traz reflexões e provocações sobre o papel das regras no universo geral dos jogos, com algumas considerações especiais no que concerne a jogos digitais. A criação das regras é um elemento essencial do processo de criação de um jogo, pois as regras definem o próprio jogo e definem as *affordances* dos jogadores. No entanto, a relação entre os jogadores e as regras não existe de forma isolada, pois integra a experiência social dos jogadores. Assim, entender esta relação é uma ferramenta útil para *designers* de jogos; mas esta não é a única provocação neste texto. Alguns eventos de grande repercussão, como o caso Gamergate ou os massacres de Oslo e Christchurch, apresentaram elementos perturbadores de conexão com a cultura *gamer*. Fenômenos assim são complexos e não se podem apontar causas simples para eles. Mas o estudo da relação entre regras e jogadores pode oferecer uma perspectiva útil para sua compreensão.

Abstract

This paper offers some thoughts and challenges on the role of rules in games, with special attention to the relationship between players and rules in digital games. Designing rules is an essential step in the design of a game: not only do the rules define the game itself, but they also define the affordances of its players. However, the relationship between players and game rules does not restrict itself to the confines of the game; rather, it is part and parcel of the players' social experience. Understanding this relationship is thus a useful tool for game designers; but this also brings about a challenge. There has been some disturbing connections between gamer culture and events such as Gamergate or the massacres at Oslo and Christchurch. Such events are complex phenomena, and no simple explanations exist for them. But studying the relationship between players and game rules may offer insights towards understanding these events.

Introdução

Qualquer jogo expressa valores humanos e revela muito sobre a cultura que produziu aquele jogo (Flanagan e Nissenbaum 2014). Assim, considerações éticas são relevantes para o design de jogos (Schrier e Gibson 2010).

Em particular, podemos indagar que valores são apresentados ou transmitidos por um jogo. Os valores expressos em um jogo têm um impacto todo especial, provocado pela relevância do jogo para quem o joga.

[M]esmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. (Huizinga [1938] 2008, p. 3; grifo no original)

Neste texto, pretendo demonstrar que a função significante do jogo inclui as próprias regras do jogo, e inclui especialmente a relação entre o jogador e as regras – uma relação que é, ela própria, um importante valor que deve ser levado em conta por todos os participantes de um jogo.

Quem está no jogo

É tautológico afirmar que todo jogo tem um ou mais jogadores. Enquanto alguém não o joga, os componentes e regras de um jogo são apenas um potencial, que se realiza durante uma partida. Os jogadores nem mesmo precisam ser humanos, como uma infinidade de jogos digitais demonstra facilmente.

Vários jogos incluem participantes não jogadores. Por exemplo, jogos desportivos frequentemente incluem um ou mais árbitros. Mas é preciso realçar que, para além destes participantes diretos, visíveis, todo jogo inclui pelo menos um participante indireto, invisível. Refiro-me ao criador do jogo, o seu designer. É ele quem estipula e delimita a agência dos jogadores e outros participantes, ele define as consequências de suas ações.

Isto fica mais claro em RPGs (*role-playing games*) de mesa, nos quais o mestre do jogo funciona como um subcriador tanto da narrativa – no sentido definido por Tolkien ([1939] 2012) – quanto do sistema do jogo, frequentemente reinterpretado e redefinido por ele. No caso de jogos digitais, o computador digital que implementa o sistema do jogo adquire um papel análogo: o *designer* concede-lhe o poder de realizar a sua visão sobre o jogo.

Não faz diferença que o jogo seja a criação de uma única mente, ou de toda uma evolução cultural: o jogo foi criado por uma ou mais pessoas, e a sua influência se faz sentir sobre toda partida daquele jogo. Preocupo-me aqui com um aspecto, em especial, da atuação de um designer: a criação das regras do jogo.

Regras

Os muitos pesquisadores que ofereceram definições do conceito “jogo” compartilham uma unanimidade: todo jogo tem regras. De fato, qualquer jogo é definido por regras, que circunscrevem o espaço no qual ele se desenvolve, que indicam quem são os jogadores, que estipulam ações válidas e suas consequências e que declaram os objetivos.

Por sua vez, todas as regras de jogo têm duas características comuns: elas são criações humanas e nenhuma delas se autoimplementa; todas precisam ser implementadas pelos participantes do jogo. Reside aqui uma das diferenças mais marcantes entre jogos não-digitais e jogos digitais.

As regras de um jogo não-digital são implementadas diretamente pelos jogadores. São eles os responsáveis por dispor os componentes e por usá-los em conformidade com as regras do jogo. No caso dos RPGs de mesa, jogadores e mestres agem em colaboração constante para esta implementação; no caso de jogos desportivos, jogadores e árbitros colaboram para isso. Em todos estes jogos não-digitais, os participantes diretos conformam suas ações às regras do jogo.

Já nos jogos digitais as regras são implementadas pelo computador. Muitas vezes, os jogadores sequer conhecem as regras, exceto pelo que conseguem deduzir sobre elas após alguma experiência com o jogo, ou com outros jogos de um gênero comum. Ainda assim, as regras em um jogo digital são também uma criação humana – uma criação do designer daquele jogo. Elas não existem por si, como fenômenos da natureza. Houve uma agência humana que as definiu e que definiu a sua implementação dentro do ambiente do jogo.

A introdução do computador e o seu papel de implementação das regras cria, nos jogos digitais, uma restrição – uma rigidez mesmo – que inexistente nos seus congêneres não-digitais. Uma vez que um jogo está pronto e distribuído, nem mesmo o seu *designer* consegue modificar as regras nele programadas. Por sua vez, a agência dos jogadores fica permanentemente circunscrita às capacidades programadas no jogo.

Esta rigidez inexistente nos jogos não-digitais. As regras destes jogos são também criações dos seus designers, sem dúvida. Mas abundam variantes de jogos, criadas por desvios das regras, voluntários – as *house rules* – ou involuntários. Por exemplo, o *Truco* tem pelo menos três variantes tradicionais.¹⁵

É claro que vários jogos digitais admitem a possibilidade de modificações – *game mods* – de seus elementos, diretamente pelos jogadores. Mas a capacidade de sofrer modificações é, ela própria, uma das regras constitutivas destes jogos, que é propositalmente colocada neles por seus criadores – tanto é que circunscrevem quais elementos do jogo podem ser modificados.

Aprendendo regras

No primeiro grande estudo sobre o jogar, Huizinga ([1938] 2008) mostrou como muitas atividades humanas podem ser enxergadas pela lente do jogo. Na introdução a *Homo Ludens*, ele menciona várias teorias que procuram uma função biológica para o jogo; entre elas, afirma que

[s]egundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo (Huizinga [1938] 2008, 5)

Huizinga mostra que estas e outras teorias são insuficientes para explicar todo o complexo problema do jogar. Mas isso não as invalida. De fato, poucos anos antes Jean Piaget dedicara um de seus livros ao estudo de como os jogos propiciam às crianças aprender a

¹⁵ Tipos de Truco: Veja as Diferenças Entre Gaúcho, Paulista e Mineiro
<https://www.jogosdorei.com.br/blog/tipos-de-truco-veja-as-diferencas-entre-gaucha-paulista-e-mineiro/>

seguir regras, e o importante impacto que isso tem sobre suas vidas (Piaget et al. [1932] 1948).

Efetivamente, jogos são uma parte importante do processo de aprendizado das crianças (Retondar 2007, 55 ff.). É importante notar aqui que não importa qual seja o jogo. Seja jogando *Pique-Esconde* com amigos, seja jogando um *serious game* criado para lhe ensinar alguma disciplina acadêmica, aprender um jogo é aprender a seguir regras.

Idealmente, a criança aprende também que não existem regras absolutas, e aprende a ter senso crítico a respeito das regras. Ou seja, a par de aprender a seguir regras, aprende-se também que as regras não são autoimplementadas. Realizar uma regra exige um ato de vontade.

Nesses termos, as regras do jogo podem ser vistas como uma rica possibilidade de criação e recriação por parte dos jogadores de seu universo lúdico. O jogo pode e deve ser apreendido como uma possibilidade de se exercitar também a capacidade crítica e reflexiva de se pensar a realidade e de se propor possíveis mudanças para ela. (Retondar 2007, 61)

Neste ponto, a diferença fundamental entre jogos digitais e jogos não-digitais, à qual aludi acima, retorna com um forte impacto.

Regras nos jogos digitais

Como um dos participantes em um jogo digital, o computador não apenas assume parte das funções do *designer*; ele assume uma função importante que, em jogos não-digitais, é desempenhada pelos jogadores. Refiro-me, claro, à implementação das regras. Como indiquei acima, é muito comum que um jogador sequer conheça as regras de um jogo digital. Isso não acontece por acaso, e frequentemente é uma característica procurada conscientemente pelos criadores de jogos digitais. Tutoriais, controles “intuitivos”, cenários introdutórios... todos estes artifícios servem para ensinar um jogo sem ensinar as suas regras. Mais: deixam abundantemente claro que o jogador não precisa se preocupar com elas, o computador cuida disso por ele.

É claro que as regras continuam existindo nestes jogos. Mas as regras são criadas pelos *designers* e programadores, estão escondidas dos jogadores, e são-lhes reveladas na prática, de forma impositiva e absoluta. Não há qualquer possibilidade de escapar a estas regras, porque elas definem o próprio mundo interno àquele jogo. Quando um jogador tenta algo inválido dentro das regras do jogo, é o computador – a “realidade simulada” quem impede o êxito daquela tentativa.

Se, em um jogo FPS (*first-person shooter*), determinado objeto ou personagem pode ser danificado ou ferido pelas armas dos jogadores, estes podem descobrir como fazê-lo, e poderão fazer isso quando for de seu interesse.

Se, por outro lado, no mesmo jogo FPS, um determinado objeto ou personagem não pode ser atingido pelas armas dos jogadores, não existe absolutamente qualquer possibilidade de fazê-lo dentro daquela realidade simulada.

O jogador não precisa se preocupar em implementar uma regra. A realidade faz isso por ele. O universo conspira a seu favor – literalmente.

Ao tirar do jogador a responsabilidade de implementar as regras do jogo, isso alimenta duas falsas sensações: a de que não cabe a ele implementar qualquer regra, e a de que qualquer coisa que ele consiga fazer é *ipso facto* autorizada pela realidade.

Nos dois casos, temos o fomento de percepções que são antitéticas à vida em sociedade.

Deixar de aprender a seguir regras, a implementar regras por meio de um ato de vontade, torna-se uma deficiência séria de aprendizado. Este pode ser um dos elementos relevantes para a correlação entre jogos e agressividade.

Jogos e agressividade

A preocupação com possíveis efeitos deletérios causados por jogos não é nova. O rei Afonso X de Castela, celebrado pelo *Libro de los Juegos* ([1284] 2007), havia oito anos antes baixado o *Ordenamiento de las Tafurerías* ([1276] 2007): a regulamentação legal

das casas de tabolagem, ou casas de jogo. Nas normas do *Ordenamiento*, percebemos a preocupação com os vícios de comportamento dos jogadores, especialmente a blasfêmia e a violência física. Esta preocupação perdura e estende-se a vários outros novos meios de comunicação, como a televisão ou as histórias em quadrinhos.

É verdade que a influência dos meios de comunicação sobre a sociedade é uma questão complexa e aberta (Croteau e Hoynes 2019, 439). Contudo, a análise de Anderson et al. (2010) mostra de forma clara que jogos digitais violentos são, de fato, um fator causal para comportamento agressivo; como estes autores indicam, o debate deve passar a questões que digam respeito a como lidar com este fator de risco.

A relação entre jogos e violência vem ganhando contornos adicionais, para além da tradicional crítica simplista “jogos provocam violência”. O compartilhamento de elementos culturais entre *gamers* e extremistas ficou evidenciado em eventos de grande repercussão, como os massacres de Oslo (Noruega, 2011) e Christchurch (Nova Zelândia, 2019), ou os numerosos ataques relacionados ao caso Gamergate (2014); mas não se restringe a eles (Khan 2019)(Farokhmanesh 2019).

Autocontrole e civilização

Stenros e Waern (2010) apontam que é necessário considerar jogos digitais como um caso especial dos jogos, e não o contrário. Os mesmos autores indicam que analisar jogos apenas como sistemas é insuficiente.

As regras de um jogo criam um conjunto de *affordances* para os jogadores, que definem a sua agência. O jogo e seus participantes diretos formam um sistema, dentro do qual as relações entre os componentes são aquelas estipuladas pelo *designer* do jogo. Mas é impossível dissociar o sistema jogo do sistema social no qual ele está inserido, justamente porque os próprios participantes são o elemento comum aos dois sistemas. Por sua vez, o sistema social tem as suas próprias regras – o seu próprio conjunto de *affordances* – para as pessoas que o integram.

Aprender a seguir regras sociais faz parte do processo civilizador – para usar a feliz expressão de Norbert Elias. E este aprendizado é realizado quando se aprende o autocontrole (Elias [1939] 2011 cap. 2, IX).

O papel do jogo, neste processo, é fundamental.

Nesse sentido, o jogo assume o papel de disciplinador dos comportamentos. Mas temos que ter muita clareza que a disciplina proposta pelo jogo está fundada no solo da autoridade e não do autoritarismo, ou seja, a autoridade pressupõe o acordo e o consentimento do grupo da importância de se internalizar determinados comportamentos e regras pelo fato de reconhecerem a relevância destes para si e para a vida coletiva. Trata-se de uma aceitação consciente do dever ser e não de uma aceitação passiva fundada no medo e na submissão, como ocorre nos processos autoritários. (Retondar 2007, 62)

Considerações finais

Toda esta exposição de características dos jogos não pretende levar a uma condenação aos jogos, digitais ou de outra natureza. Neste ponto, acompanho a posição defendida por Flanagan e Nissenbaum (2014), e desejo uma discussão construtiva sobre jogos e valores humanos.

Estamos interessados no papel desempenhado por valores que animam a expressão pessoal, política e artística em qualquer meio. Nós temos o objetivo de fornecer recursos a *designers* e estudantes de *design* que estejam interessados em explorar o potencial criativo do que chamamos de *design* consciente de valores, e que desejam considerar, de forma sistemática, as ressonâncias morais, sociais e políticas de jogos digitais. (Flanagan and Nissenbaum 2014 Introduction)

O que pretendo ressaltar, na discussão acima, é que as próprias regras de qualquer jogo encerram, em si mesmas e em sua relação com os participantes de um jogo, um valor humano importante – essencial, mesmo. Ao “terceirizar” as regras para um computador – que é, dentro da realidade simulada do jogo, onipotente e onisciente – estamos renunciando a uma parte significativa de nosso processo civilizador, pessoal e social.

Apesar do estereótipo ligado aos jogos digitais, que imagina jogadores solitários, o fato é que, entre estes jogadores, existem importantes laços culturais – a chamada cultura *gamer*. Esta cultura traz à lembrança outra característica apontada por Huizinga; uma característica dos jogadores e não dos jogos: os jogos promovem “a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo” (Huizinga [1938] 2008, 16). Grupos de jogadores tendem a ser formações sociais permanentes (Huizinga [1938] 2008, 15) – para o bem e para o mal.

Perceber elementos da cultura *gamer* em eventos chocantes vem acontecendo em meio a uma percepção mais ampla, ainda incipiente (Khan 2019). Para cada criminoso como os de Oslo ou Christchurch, há um sem-número de pessoas que cometem atos agressivos de menor grau. No entanto, ainda que em menor grau, cada um destes atos é um retrocesso.

A relação entre regras e jogadores é parte essencial do jogar. As regras não estão apenas em algoritmos ou dentro de caixas de jogos: elas são uma parte importante da nossa vida em sociedade, e não podemos abdicar de nossa responsabilidade com respeito a elas.

Referências

- ALFONSO X de Castela. (1284) 2007. Libro de los Juegos: Acedrex, Dados e Tablas. In **Alfonso X el Sábio**, editado por Raul Orellana Calderón. Madrid: Biblioteca Castro.
- _____. (1276) 2007. “Ordenamiento de las Tafurerías.” In Alfonso X el Sábio, editado por Raul Orellana Calderón. Madrid: Biblioteca Castro.
- ANDERSON, Craig A. et al., 2010. Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. **Psychological Bulletin** 136 (2): 151–74.
<https://doi.org/10.1037/a0018251>.
- CROTEAU, David; HOYNES, W. 2019. **Media/Society: Technology, Industries, Content, and Users**. 6th ed. Thousand Oaks: Sage.
- ELIAS, Norbert. (1939) 2011. **O processo civilizador: uma história dos costumes**. Traduzido por Ruy Jungmann. 2nd ed. Vol. 1. 2 vol. Rio de Janeiro: Zahar.

- FAROKHMANESH, Megan. 2019. Gamergate Comes to the Classroom. **The Verge**. August 21, 2019. www.theverge.com/2019/8/21/20812153/youtube-gamergate-education-classroom-teachers-misinformation-reddit-twitter-online-harassment.
- FLANAGAN, Mary, and Helen Nissenbaum. 2014. **Values at Play in Digital Games**. Cambridge (MS): The MIT Press.
- HUIZINGA, Johan. (1938) 2008. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Traduzido por João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva.
- KHAN, Rumi. 2019. The Alt-Right as Counterculture: Memes, Video Games and Violence. **Harvard Political Review**. Cambridge, MA. July 6, 2019. <https://harvardpolitics.com/culture/alt-right-counterculture/>.
- PIAGET, Jean et al. (1932) 1948. **The Moral Judgement of the Child**. Translated by Marjorie Gabain. Glencoe: The Free Press.
- RETONDAR, Jeferson José Moebus. 2007. **Teoria do Jogo**. Petrópolis: Vozes.
- SCHRIER, Karen; GIBSON, D. 2010. **Ethics and Game Design: Teaching Values Through Play**. Hershey: Information Science Reference.
- STENROS, Jaakko; WAERN, Annika. 2010. “Games as Activity: Correcting the Digital Fallacy.” In **2nd Conference on Video Gaming and the Future of Interactive Entertainment**. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-51911>.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. (1939) 2012. “On Fairy-Stories.” In **Tree and Leaf**. London: HarperCollins.