

O CASAMENTO DE TEMA E MECÂNICA

Ernane Guimarães Neto

(alegorista@gmail.com)

Como são fantasiosas as crianças! Quando as chamamos para jogar, distraem-se brincando com os componentes, imaginando cenas com personagens das cartas ou no cenário do tabuleiro, às vezes mal prestando atenção às regras do jogo. Mas elas querem brincar junto.

Brincar e jogar são atitudes semelhantes, tanto é que chamamos ambas as atividades de “lúdicas”. No entanto, num certo sentido, são coisas essencialmente diferentes: brincadeira de criança e jogo (de criança e de adulto) têm atitudes opostas quando se trata das regras. Brincar envolve improviso e criatividade; jogar envolve a obediência a regras. Diversas culturas distinguem suas palavras para “brinquedo” e “jogo” baseando-se na existência de regras. Em clássicos da Ludologia contemporânea, como *Homo ludens*, do historiador Johan Huizinga, ou *Les jeux et les hommes*, de Roger Caillois, esses recortes idiomáticos são explorados em busca de princípios fundamentais do jogar. Caillois detém-se por exemplo na oposição entre *paidiá* (grego para “brincadeira”) e *ludus* (latim para “jogo”) como direções que o jogar assume: mais turbulência de um lado, mais regra de outro.

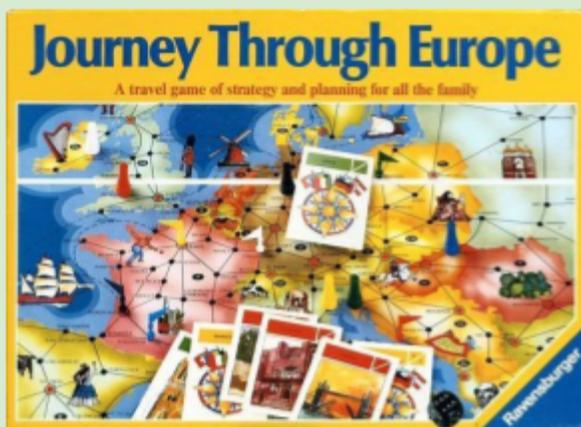
Sem fantasia

As regras estabelecem as possibilidades de ação do jogador; sua combinação é o que se costuma chamar de mecânica. As regras estabelecem portanto os meios para atingir os fins de cada jogo.

Quase sempre, o objetivo do jogador envolve “vencer” os adversários; conseqüentemente, o jogador usa as regras a seu favor para obter o melhor desempenho com o fim de vencer.

A cultura dos jogos acompanhou o progresso da civilização: povos ditos civilizados trabalham mais eficientemente. A racionalidade matou a magia. Tanto que, ao brincar, privilegiamos *ludus*, não *paidiá*.

Ilustrarei esse processo com uma experiência que vivi, e com que certamente muitos adultos que jogam podem se identificar. Quando eu tinha seis ou sete anos, um tabuleiro representando um mapa da Europa, ilustrado com diversos pontos turísticos, era um brinquedo que me distraía muito quando eu visitava minha tia. Tratava-se de um resto do jogo *Viagem pela Europa* (de Fairgagnet, Fuka e Ricciardi, publicado no Brasil pela Grow).



Aprendi para que servia aquele tabuleiro continental somente muitos anos mais tarde, quando comprei de um amigo um exemplar com as regras.

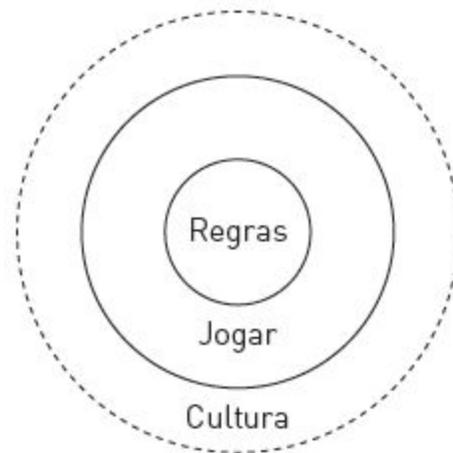
Ao ler o manual, a fantasia desvaneceu. É um jogo de movimentação ponto a ponto baseada em lances de dado; trata-se apenas de estabelecer uma rota para cumprir seu plano de viagem antes que os adversários. Portanto, o jogador não precisa dedicar atenção ao texto descritivo das localidades turísticas nem às ilustrações engraçadinhas. Se o que interessa é a mecânica, o jogo nunca mais me agradaria como agradava quando era só um brinquedo, inclusive porque a mecânica não era do meu gosto como jogador.

Huizinga dá ênfase às regras e à ordem estabelecida pelo círculo mágico do jogo. No entanto, mesmo sua definição mais estrita de jogo ainda atribui papel importante ao tema (a fantasia e os valores culturais compartilhados pelos grupos sociais). O autor assim resumiu sua definição mais completa (e portanto restritiva) de jogo:

... uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (*Homo ludens*, p. 16)

Alguns omitem a última frase, que justamente lembra como o tema se manifesta de maneiras diversas no jogo.

Mais recentemente, a ideia de mecânica como essência do jogo faz-se perceber em pesquisadores dos jogos eletrônicos, como Salen e Zimmerman (em *Regras do Jogo*, vol. 1), que esquematizam a experiência do jogar como uma ação em torno de regras.



O mesmo esquema, no entanto, lembra-nos que o jogar está imerso em cultura (e com ela vêm os temas que preenchem nossa imaginação). [Nota: o esquema acima é um exemplo extremo de “pensar o jogo em torno das regras”; para outras abordagens, sugiro a tese de Gonzalo Frasca, *Play the message*, que contém uma crítica, baseada em Espen Aarseth, ao modelo de Salen e Zimmerman]

Afinal, para muitos dos jogadores, a diversão não está apenas em ganhar, nem mesmo em decifrar as regras por elas mesmas, e sim na fantasia proporcionada pela experiência lúdica.

Continuo o exemplo de jogo de viagem. O tema poderia interessar-me, mas a mecânica nem tanto. Outros jogos, mais ao gosto contemporâneo, representam o viajar: *Ticket to ride*, por exemplo, é um jogo muito popular no início do século XXI. A mecânica envolve principalmente combinar cartas, que representam rotas ferroviárias. Outros com tema ferroviário, como *Steam*, que envolvem custos de construção de trilhos e vários outros detalhes, podem oferecer mecânica demasiado complicada para o gosto médio. A mecânica atrai ou afasta, no caso, mais do que o tema em si.

Opostos que se atraem

Tema e mecânica são indissociáveis em jogo, assim como “forma” e “conteúdo” são indissociáveis em qualquer objeto da cultura humana. Existem jogos ditos “abstratos”, supostamente desprovidos de tema. Pode ser que sim (alguns filósofos da linguagem vão dizer que não).

Seja qual for a mecânica, quando é apropriada pela sociedade como exemplo, seja na escola, seja em casa, ganha significado, tema.

Para pais e educadores que pensam em utilidades para os jogos, a tensão entre tema e mecânica ganha mais importância. Jogos interessados geralmente envolvem educação, mas podem envolver política, crítica, arte. Mais uma vez, não importa o interesse do jogo, este interesse passa a ser tema do jogo.

A maneira ingênua de relacionar tema e mecânica em jogos interessados é usar mecânicas simples e tradicionais, como jogo da memória, meramente “colando” o conteúdo da disciplina como tema. No limite, há quem faça jogos de perguntas e respostas achando que divertem muito mais do que simples testes escolares. Na verdade esses jogos motivam mais do que provas, é claro, mas não muito mais e entediam rapidamente. Podem ser muito úteis, mas a maioria dos jogadores reage mal a jogos simplórios que apenas mascaram uma repetição de conteúdo “educativo” seja de que ordem for. É o famoso “brócolis com chocolate” de James Paul Gee.

Como o modelo educacional contemporâneo preza o desenvolvimento de “habilidades e competências”, professores começam a buscar ligações entre a mecânica de jogo e as habilidades da aula, da disciplina, do projeto.

Afinal, a mecânica de um jogo determina quais habilidades podem ser úteis:

- um combate corpo a corpo precisa de força;
- um combate virtual, digamos num jogo eletrônico de luta, pode dispensar a força do jogador em favor da habilidade nos controles;
- uma luta simulada em tabuleiro costuma requerer algum raciocínio lógico e muitas vezes se beneficia de noções de probabilidade.

No exemplo acima, a luta é o tema de três jogos que têm mecânicas muito diferentes entre si, ressaltando aspectos diferentes da coisa real. A escolha de qual é a melhor correspondência entre tema e mecânica pode ser a diferença entre ensinar ou mentir.

Descobrir novas mecânicas também pode ser a solução para quem busca saídas ao modo escolar de ensinar e aprender. Palestra e leitura sobre o tema “colaboração”, por exemplo, dão uma boa aula de humanidades, mas a teoria fica distante da prática. Jogar

colaborativamente permite uma aquisição imediata das habilidades necessárias para a referida prática (“capacidade de dialogar”? “manha”?). Aprendemos na prática as dificuldades para a realização ótima da colaboração, no caso.

Que tema e mecânica vão-se relacionar está claro. Será briga ou amizade?

O anel, a cadeia

Já vimos a briga entre tema e mecânica quando a mecânica é escolhida sem critério. O jogador fica mais motivado se o jogo é divertido, o que requer apuro formal e atenção ao público com que se lida (como regra geral, as pessoas devem ficar mais exigentes com as linguagens lúdicas no futuro próximo, por terem em média experiência mais ampla com jogos).

Se a mecânica tem boa relação com o tema do jogo, isto é, paralelismos formais, habilidades compartilhadas ou simplesmente a mecânica provê o “clima” certo para o tema, a experiência de aquisição de conhecimento é melhorada. O jogador aprende sobre o mundo praticando-o, portanto o apreende, apropria-se dele. Se além disso a experiência for divertida, trata-se de uma relação bem amigável entre tema e mecânica, não?

Uma defesa da relação funcional de tema e mecânica aparece sob o nome “retórica procedimental”, especialmente na obra de Janet Murray e, a partir dela, no trabalho de Ian Bogost. A ideia é a de que os jogos têm regras que determinam seu uso e, portanto, a experiência do jogador. Projetar as regras é projetar a experiência, portanto o jogo é uma forma de comunicação muito profunda, que transmite a experiência projetada.

É claro que muitos duvidam que a ideia de “projetar” uma experiência, tornando o jogo uma forma de comunicação muito concreta, tenha grande sucesso. Um argumento é o de que a retórica procedimental continua a ser uma leitura do jogo centrada nas regras, o que contraria a liberdade intrínseca ao lúdico (o pesquisador Miguel Sicart, em “*Against proceduralism*”, é um exemplo dessa corrente). Para retomar a oposição entre turbulência e regra: esses provavelmente querem mais paidiá e menos ludus em nossas brincadeiras.

Portanto, a complexa relação entre regras e fantasia pode dar-se em vários níveis. Para bem da metáfora já estabelecida, chamemos de “amizade” uma relação funcional entre tema e mecânica. Um treinamento empresarial sobre colaboração numa empresa de alimentos pode usar com sucesso uma mecânica colaborativa de um jogo de espionagem com submarinos nucleares, pois a mecânica do jogo combina com o tema da aula. A situação extraordinária com os submarinos pode ser um estímulo grande para o público, facilitando uma aquisição subconsciente dos conceitos explorados efetivamente.

Num patamar um pouco diferente ficam certos jogos, tanto de simples divertimento quanto jogos interessados. Esses buscam, num sentido portanto mais forte do que a abordagem anterior, um casamento entre tema e mecânica.

A imagem do casamento é conveniente tanto pelo que tem de combinação de dois elementos, o “casal”, quanto pelo que insinua de “prisão” (a aliança, elo dos grilhões do casamento). Casar tema e mecânica pode ser algo semelhante à simulação, mas não pode ser simulação.

Um jogo não é uma simulação por duas razões: em busca de diversão e brevidade, as rotinas e especificidades de cada tarefa

são simplificadas na mecânica. A simplificação afasta o jogador da experiência real, do treinamento como adestramento, mas pode manter uma ideia geral do conceito tratado. Outra razão para os jogos fugirem à simulação tem a ver com fantasia (ou simulacro, certamente o lado temático da questão): jogos tendem a buscar aventura, o extraordinário (e portanto conflito, sorte, vertigem contaminam o tema). Num bom casamento de tema e mecânica, isso não é problema, final feliz!

Se for possível, casar mecânica e tema é traduzir o mundo em regras de modo a dar a experiência desejada sobre o mundo. Num caso educativo, dar a experiência da situação de

Concluindo o exemplo do jogo de viagem, a ideia de que vence aquele que fizer mais pontos turísticos em menos tempo parece combinar bem com um vendedor de pacotes turísticos, daqueles com “mais países em menos dias”, do que com minha ideia de conhecer novas culturas ou com a busca de muita gente por turismo relaxante. Talvez a melhor combinação de jogo e viagem seja um que me transporta para um lugar? Uma moda entre os jogos de mesa contemporâneos, especialmente na Europa, é retratar lugares e características de sua história (*Puerto Rico, Le Havre, Carcassonne* são apenas alguns exemplos cujas referências temáticas dão título ao jogo de sociedade). Há quem diga que os autores sejam pouco preocupados com a combinação de tema e mecânica; não estou certo da resposta, mas tenho jogado para tentar descobrir!

trabalho ou situar em jogo uma habilidade da vida real. Num caso de jogo desinteressado, pode ser buscar um papel artístico do produto, como um ícone da experiência do mundo.

Ícone tornou-se uma palavra cotidiana no computador: ícones identificam programas, ícones identificam as funções dos programas, seus “botões”, suas “peças” virtuais. Os ícones são desenhados de modo simplificado, esquemático, são genéricos, não se perdem em detalhes e especificidades.

A aliança é um ícone do casamento: representa a corrente que une o casal. Às vezes, por meio de sua estrutura, um objeto passa a ser reconhecido como forma de conhecer o mundo. Uma das maneiras de chamar esses livros, filmes jogos etc. é “ícones”, pois sintetizam algo mais complexo, que é a obra e sua apresentação do mundo. Podemos portanto esperar que, quando há casamento de tema e mecânica, o jogo é uma obra que traz o mundo arranjado em miniatura, em peões ou cubos, cartas ou cartelas, na mesa ou numa tela, para a gente brincar. Basta acessarmos esse ícone.

Referências

- BOGOST, Ian. **Persuasive Games**. The MIT Press, 2010.
- CAILLOIS, Roger. **Les jeux et les hommes**. Paris: Gallimard, 1967.
- FRASCA, Gonzalo. **Play the message**. Tese de doutorado. Copenhagen: IT University of Copenhagen, 2007.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora da Unesp, 2003.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**. São Paulo: Blucher, 2012.
- SICART, Miguel. Against Procedurality. In **Game Studies**, v. 11, n. 3, 2011.