

TRIADES

Resenha crítica

2

Transversalidade | Design | Linguagens

As lentes de Schell

Resenha do livro *A Arte do Game Design*,
por Jesse Schell, Editora Elsevier, 2011

Guilherme Xavier



A obra *A arte de Game Design* (2011) é algo entre um farol e um parque de diversões.

Jesse Schell consegue, ao longo de 489 páginas muito bem escritas e ilustradas, definir que o ato de projetar jogos não é uma competência restrita a uma única área, mas um conjunto de disciplinas que se entrecruzam e de saberes que se complementam.

Devido a sua trajetória profissionalmente diversificada (de artista circense a programador e engenheiro de parques de diversões da Disney), Schell foi considerado um dos jovens mais influentes na área tecnológica pela revista *Technology Review* do MIT, menção que soube aproveitar para dedicar-se aos estudos das implicações de conhecimentos de *game designing* em instâncias educacionais ou particulares, seu livro apregoa de modo contínuo, que além do conhecimento teórico demandado para quem deseja se dedicar a qualquer projeto de jogo (seja ele analógico ou eletrônico), é necessário uma atitude com perspectivas pragmáticas de uma feitura interrogativa. Schell lida com os desafios da produção por meio de um conjunto

de instrumentos reflexivos os quais chama ¹de “lentes”, ou seja, uma série de indagações que priorizam respostas diretas e profundas sobre diversos aspectos de um jogo em construção.

As “lentes” propostas por Schell acabaram por se tornar independentes do seu livro, transformadas em um jogo de cartas a parte, que uma vez operadas no processo de desenvolvimento dinamizam tomadas de decisão por parte dos designers. Ao todo são 100 “lentes” que cobrem desde aspectos conceituais a métodos e técnicas de avaliação do jogo no que tange seus objetivos, desafios e recompensas.

Schell defende que o principal argumento justificativo de um projeto de jogo se dá pela sua capacidade de construir nos jogadores uma relação experiencial. A experiência, portanto, assume uma resplandescência absoluta e ideal, para qual todo jogo deve satisfazer. Ao longo de 32 capítulos, o autor resume de modo acumulativo as relações entre Designer, Processo, Jogo e Jogador, com especial destaque para a integração entre cultura, repertório, método e experimento. Jogos, portanto, são o encontro ideal entre saberes dos antropólogos (orientados ao mundo), dos psicólogos (orientados ao indivíduo) e dos engenheiros (orientados a tecnologia).

Antes de adentrar no primeiro capítulo, no qual salienta questões definitórias do responsável pela criação de um jogo como ponto de partida, ou seja, do designer de jogos, Schell nos antecipa conceitos que irão nortear a leitura partindo de um conjunto de crenças das quais a que considero a mais importante é o fato de não haver ainda entre nós um equivalente de Dimitri Mendeleev¹. Schell peca em atribuir ao processo objetivo (conforme salientado no próprio título da obra) uma aura de mística subjetiva e de necessária genialidade entre aqueles que desejam contribuir para um restrito porém animado grupo de pessoas que se intitulam game

¹ Supondo que o caos da química do final do século XIX em termos de nomenclatura e organização tenha sido em parte esgotada pela erudição da Tabela Periódica dos Elementos, se há ciência de se criar e desenvolver jogos, não há consenso entre metodologias, regras, limites e orientações cabíveis ao processo, embora o problema esteja sendo abordado no momento por diversos centros de pesquisa acadêmica.

designers. No entanto, preconizamos aqui um primeiro problema com fato: design e arte são áreas constituídas e entrelaçadas, mas demandam abordagens diferentes para situações diferentes de objetivos diferentes. Há portanto, uma complementaridade, pois conforme o autor considera no segundo capítulo, a missão plana do designer de jogos é prover experiência. E embora haja mais método do que boas intenções, Schell apregoa que o ato de introjetar em si a responsabilidade de produzir já garante o título designer de jogos (SCHELL, 2011, p.1),

Embora o jogo em si não seja a própria experiência mas uma mídia para que se alcance certa experiência, há uma importante ressalva no terceiro capítulo para o problema da indefinição do conceito de jogo na cultura moderna, sobretudo na confusão entre objeto e processo. Cada autor admite para si uma galáxia de referenciais de modo a justificar uma ou outra postura de interpretação, e Schell bebe em fontes conhecidas e importantes em destacar duas linhas paralelas em contato: brincadeira e jogo. Friedrich Schiller, J Barnard Gilmore, Katie Salen e Eric Zimmerman, Geroge Santayana, Elliot Avedon, Brian Sutton-Smith, Greg Costikyan e Tracy Fullerton são alguns dos nomes citados como expediente de um entendimento de jogo como atividade muito particular da qual Schell configura um elenco de dez itens que tornam o conjunto validador do substantivo: jogos são jogados voluntariamente, tem objetivos, tem conflitos, tem regras, podem levar a vitória ou ao fracasso, são interativos, apresentam desafios, podem criar valores internos particulares, envolvem seus jogadores e são sistemas fechados e formais. De modo resumido, Schell, bem como outros autores (e o narrador que vos fala), defende jogos sob uma perspectiva de prática interativa e não de hipotética narrativa: jogos são atividades de solução de problemas encarada sob uma perspectiva lúdica. E assim considerando, no capítulo quatro salienta seus elementos constituintes, o capítulo cinco a necessidade de um tema; e no capítulo seis, a gênese do jogo por sua ideia, catalisando o processo entre o designer de jogos e sua obra.

Sobre o capítulo seis especialmente, Schell considera importante considerar atividades que promovam ideias, sobretudo, fazendo para si e para o processo perguntas e provas que irão derrubar as ideias mais fracas e favorecer as mais robustas. A inspiração, diz, “é um dos segredos por trás dos jogos mais intensos”. (Idem, Ibidem, p.60) Mas para que ela progrida para a concretude é

importante que o designer a transforme em um problema.

Problematizar ideias em busca de assuntos profundos e instigantes garante o tema do capítulo sete, no qual o autor medita sobre metodologias de produção, iteração. Para compreender a sutileza da palavra, muitas vezes confundida com interação, o autor apresenta duas formas de produção: uma primeira, típica do período histórico da informática pesada da década de 1960, é chamado método em cascata, ou *waterfall*, nomeado segundo artigo de Winston Royce (1970), que jamais deu esse nome ao método e jamais acreditou muito nele, no qual há pouca iteratividade e excedente de investimento prévio em anteprojeto. A dureza em se reconstruir sobre problemas de design fazem da linearidade “escada abaixo” algo atraente para economia de recursos, embora do ponto de vista dos envolvidos, a linearidade excessiva é um espaço monodimensional de zero manobras possíveis e desejadas. Por outro lado, o método por ciclos, considerado inicialmente por Barry Boehm em meados da década de 1980, garantiria excelente mobilidade em uma área navegada por ciclos de produção, no qual um ciclo alimenta o próximo com resultados que garantem ao produto certezas acumuladas. Tantos *loopings* fazem do projeto um constante ensaio de protótipos, os quais dependendo do cenário, podem ser tão perniciosos quanto. Ainda que Schell defenda um reinado do segundo sobre o primeiro, a experiência com grupos de criação e desenvolvimento irá demonstrar resultados bem diferentes do presumido: excesso de liberdade e certeza de transitoriedade podem ser tão maléficos a conclusão de algo como o excesso de rigor e a certeza do monolitismo das ideias. Cabe ao grupo aprimorar-se em atividades para descobrir se devem seguir uma ou outra abordagem, mas percebendo que ambas tem seus sabores doces e amargos. O método em cascata prioriza resultados e o método em ciclos prioriza protótipos. Por piores que sejam produtos concluídos podem ser vendidos e distribuídos, mas protótipos não.

A partir do capítulo oito surge entre a experiência e o jogo a figura do jogador. Com a produção finalmente encontrando a figura de um público a qual se destina, a qualidade do livro por sua originalidade em abordar jogos como sistemas voltados para usuários (e não sistemas tecnológicos voltados para um discurso tecnológico como corriqueiro) surpreende. Há no meio da produção uma tendência a se perceber jogos como sistemas neutros e não

orientados a contextos e Schell nos admoesta o fato do jogo acontecer na mente de um jogador e não nos dispositivos usados para prover o jogador dessa experiência. Dessa forma, modelagem e foco introduzem noções importantes que nos capítulos dez, onze e doze constituem a *raison d'être* do jogo: sua mecânica.

Ao falarmos de mecânica, salientamos que os jogos como sistemas estão sustentados entre quatro vértices um “tétrade fundamental” (Idem, Ibidem, p.42). Daí compreender suas partes organizadas em estética, história, mecânica e tecnologia. Schell coloca sua tétrade em forma de losangos, tendo por base a tecnologia e por cume a estética². Minha figura geométrica remete a de Schell somente por considerar a parte inferior como aquilo que não se percebe (diretamente, ou não se deveria perceber no evento de jogo pelo automatismo que demanda), com mecânica e tecnologia. Mas diferencio história de narrativa pois se estética diz respeito à sensibilidade despendida pelo sistema, narrativa é um processo de narrar e história é aquilo que é narrado. Como fruição estética precisa mais de um meio do que de conteúdo (sob um viés particularmente ludofílico desse autor que vos narra...), tomei a liberdade de conjugar os elementos de modo diferente ao do malabarista autor americano.

Mecânica, como o nome sugere, lida especialmente com relações entre categorias de objetos abstratos relacionados ao sistema de jogo. Schell salienta seis categorias a serem pensadas objetivamente, as quais o jogo deverá dar conta de integrar: espaço, segredo, ações, regras, habilidade e probabilidade. Ainda que a integração desses objetos abstratos demandem perspectivas funcionais e metafóricas por parte do game designer, o jogo só responderá a caráter quando há nelas balanceamento. Por se tratarem de resoluções de conflitos, jogadores podem compreender que a solução lúdica de um problema deve admitir diversas escolhas. A pertinência de uma escolha ou outra não deve ser algo exclusivamente emergente, mas um controle previamente estabelecido, seja ele direto ou indireto.

No capítulo treze é inaugurado parte do entendimento sobre os controles pois os mesmos acontecem segundo adequação do jogador e do jogo a uma interface.

Retroalimentação e posterior aprendizado das intenções do jogador para o jogo (ou do jogo para o jogador) se dão metaforicamente em elementos que uma vez apreendidos,

garantem o interesse do jogador no sistema. Nenhuma novidade aqui para designers profissionais, que por formação lidam com segurança nos meandros da informação visual. Mas não é o procedimento de construção de interfaces de jogo uma banalidade: diferentemente de outros sistemas, jogos devem conquistar um uso além do intencional e a interface cumpre papel preponderante para garantir ao jogador boas experiências durante sua imersão no ritual do jogar (e não necessariamente as que parecem mais lógicas se observadas por uma óptica funcionalista). Assim como o ato de dirigir um carro em um sistema simulador deve obedecer a intenção da mimese do referenciado, nas interfaces de jogo outros valores são declarados pois a sensação de velocidade é mais importante que a informação da velocidade. Com caricaturas simplificadas de uma realidade restritiva, jogos devem se beneficiar dos recursos tecnológicos para promover a mecânica, e não o contrário.

Os capítulos quatorze, quinze e dezesseis do livro de Schell tratam da experiência sob perspectiva da relevância que o jogo consegue arranhar em uma linha que pode ser. De minha parte, tomo a liberdade de colocar a tétrade devidamente repousada sobre os vértices da mecânica e da tecnologia, equiparando-as como lastro, ao mesmo tempo em que admito a equiparação entre estética não com história, mas com narrativa. considerada uma curva de interesse; de como a narrativa pode se beneficiar do relevo gerado para envolver, e de como os problemas inerentes de se projetar uma rota nebulosa entre situações impeditivas e inevitáveis devem ser antecipadas pelo uso inteligente de estratégias de controle. Há uma especial diferença em se abordar jogos em função de uma característica inevitável de percebê-lo como acúmulo interativo de outras mídias lineares e interpassivas e não como algo totalmente novo que prescindir de dispositivos particulares e outras estruturas para funcionar. Gostando ou não, a tecnologia estabelece seus parâmetros nos quais o objeto vindouro é uma melhoria (substancial ou tímida) de uma tradição reconhecida. Cindir com a tradição normativa é o maior desafio da mídia dos jogos eletrônicos pois deve lastro histórico a meia dúzia de outras mídias anteriores e culturalmente poderosas. Salientar diferenças pode ajudar, mas técnicas oriundas de ensaios garantidos permitem ao jogo um amplo estabelecimento cultural. Daí perceber o quanto o público em geral pressupõe que a interatividade esteja a serviço da interpassividade, ou seja, o quanto o ato de navegar por um ambiente simbólico sirva somente para fazer crível o ambiente simbólico. Ainda que não haja

amarras aos conceitos, temas, cenários, personagens e atitudes em um jogo, os mesmos ainda estão retidos em enquadramentos que simplificam ações corriqueiras. Por isso perceber que dificilmente um jogo por suas regras será emotivo o suficiente para fazer seus jogadores derramarem lágrimas, mas se baseados em relevos de curvas de interesse seja possível garantir-lhes sensações planejadas.

Mas compreendemos que não pelo jogo em si e suas regras, mas pelo contexto que subjaz ao momento ritual no qual os jogadores se encontram. Mais uma vez, parafraseando Schell: “o jogo é do jogador - o jogador é do jogo” (Idem, *Ibidem*, p 125).

A partir do capítulo dezessete, o autor nos apresenta os meandros da narrativa nos interstícios simbólicos nas quais elas se realizam. A noção que os jogos permitem aos jogadores vivenciar um espaço persistente e apropriado por eles relativizando assim a suas experiências determina que os designers antecipem tal necessidade, sobretudo, em produzir não somente o jogo mas o que Schell chama “portas de entrada” ou seja, quaisquer dispositivos transmidiáticos que sirvam para estabelecer contato entre o universo ficcional que é interado e seu interator. No capítulo seguinte, admite-se a necessidade que tais mundos sejam populados por personagens e confere ao leitor dicas valiosas para que a construção e apresentação dos mesmos integrem coerentemente todo o conjunto da obra.

Em se tratando de jogos eletrônicos, podemos considerar a introdução de personagens como necessidade não somente expressiva mas comercial a partir de Pac-Man, da empresa japonesa Namco, atual Namco-Bandai, já em 1980. Até então, por serem experiências de extrema restrição representacional, não havia preocupação com a identificação do controlado por seu controlador, pois os jogos se alinhavam como atividade a simplificação de jogos abstratos ou matemáticos (como damas, xadrez, hex, moinho, etc.) e não a prodígios narrativos como cinema, teatro e literatura. A conquista de feições características e antropomórficas é resultado não somente de soluções técnicas, mas uma necessidade de integração de um público com uma obra, como observou Toru Iwatani, criador do personagem amarelo comedor de pílulas: a inspiração do ícone não veio somente da observação de uma pizza sem um pedaço, mas da percepção de uma lacuna providenciada pela falta de mulheres jogando por se tratarem todos os jogos eletrônicos na época de assuntos belicosos. Mario, da Nintendo, por exemplo, inaugurado no jogo Donkey Kong de 1982, recebeu

bigode e boina como solução para garantir-lhe humanidade com pouquíssimos pixels de resolução. Desde então, em virtude de reconhecimento de público e oportunidade de renda por outros produtos, personagens de jogos ganharam unicidade e sobrevida além das telas dos jogos eletrônicos. Considerar o afeto do jogador por aquilo que ele controla e representa por convite pleno é uma oportunidade exclusiva dos jogos eletrônicos para seus criadores, embora seja uma estratégia importada já de longa data de outras mídias como quadrinhos e cinema.

No capítulo dezenove, ainda discursando sobre mundos e seus personagens, as teias que estabelecem e os status que evocam, Schell organiza o espaço do jogo em cinco categorias de apresentação: para o autor, os espaços navegáveis nos jogos se dão lineares, em grade, em teia, como pontos no espaço e como área dividida. Baseado em seu gosto por arquitetura, Schell considera a necessidade de se pensar o espaço do jogo como uma soma de coerências que unidas conferem ao todo substância e credibilidade (mesmo que de modo imaginado e não necessariamente dedicado). Conquistar qualidade, nesse quesito, é tarefa árdua para designers de nível (ou *level designers*), cuja sensibilidade de metaforizar mecânicas em deslocamentos por topologias é diretamente proporcional a de sua atenção por minúcias. No entanto, mesmo a priorização dos detalhes de nada vale sem a consideração do jogo em questão regido por um olhar que investiga e contempla e sem a consideração que a experiência objetivada é decorrência de uma estética.

Sobre estética, que Schell considera como vértice de sua téttrade fundamental, podemos entender, nas palavras do autor, aspectos artísticos que dão sabor a obra, embora particularmente considere uma definição extremamente rasa para a importância do termo.

Ainda que guarde pouca ou nenhuma relação com a definição de estética por parte dos filósofos (que aproximam estética da cognição e não somente da percepção), supor estética como recurso audiovisual garante a mecânica do jogo o interesse do público ao qual a obra se destina. Além disso, a elaboração da estética do jogo, consoante com as necessidades do jogador, não cabe aos designers, mas aos artistas do jogo. Por isso, suponho, o autor destaque tão pouco o empenho em se investigar em *profundis* a natureza do que confere ao jogo como obra expressiva um discurso estético.

Retornando aos domínios do designer, os capítulos vinte e um e vinte e dois tratam dos jogadores e sua capacidade de se organizarem em comunidades, que se aproveitadas, fazem do ato de jogar algo entre o folguedo e o rito sagrado. Incentivar comunidades concretiza relações fortes entre o sistema e o usuário, além de garantir ao jogo lubricidade entre seus diferentes jogadores (veteranos e novatos) e maior tempo de vida ao produto.

Os principais jogos clássicos e os esportes se abastecem de vitalidade por estarem no espectro de interesse de diversas comunidades, sem as quais, cairiam no ostracismo ou na excentricidade de poucos entusiastas. Mesmo jogos aparentemente simples como Pedra, Papel e Tesoura (do jogo japonês do século XVIII chamado Janken, de Jan-Ken-Pon) possuem comunidades internacionais que organizam campeonatos televisionados e cujos prêmios em dinheiro são apetitosos.

Nos capítulos finais do livro, do vinte e três ao trinta e dois, com o metodismo característico, o autor vai lidar diretamente com a base de suas instruções de produção, ou seja, com o designer. Em cada um dos próximos capítulos, Schell irá considerar o profissional trabalhando em equipe, produzindo e se organizando por meio de documentos, testando os jogos de modo controlado por meio de *playtests*, utilizando de modo criativo e inovador de tecnologias diversas, supondo do jogo um cliente que dará o seu parecer para um produto que uma vez apresentado e defendido, deverá gerar lucros.

Enquanto a narrativa seja apropriada para neófitos descobrirem um pouco mais dos complexos processos que norteiam a produção de um jogo em caráter profissional, destaco três pontos relevantes também para quem já está na estrada, usando de muito empirismo e heurística para seguir adiante. Primeiro, reconhecer imediatamente a diferença entre essência e decoração (ou o bolinho e a cereja do bolinho, conforme ilustrado no livro) no que tange uso tecnológico (Idem, Ibidem, p.405). Ainda há certa efusividade no país, em se abastecer do que há de mais moderno e *top notch*, antes mesmo de se supor qual jogo será criado. Segundo, ser flexível para ao apresentar suas ideias e obter das mesmas sugestões construtivas e não críticas invasivas daqueles que as ouvem, saber promover o outro e não somente a si. E terceiro, compreender que toda obra produzida impacta a sociedade de modo indelével e assim, assumir um comportamento ético e embebido de vontade de melhorar a

mesma sociedade.

Não se trata de realizar um empreendimento com vistas para a fama e o dinheiro, mas de satisfazer o ímpeto pela transformação de um contexto. Se pelo jogo ou por seus procedimentos de produção, que haja troca, acordo e risos.