

2

Criação e desenvolvimento de jogos: *theoria, poiesis e praxis*

*Design is more than just a few tricks to the eye.
It's a few tricks to the brain.*

Neville Brody

Tratamos, no presente capítulo, de forma resumida, de conceitos acerca da epistemologia do Design, como campo de conhecimento, e de conceitos oriundos de textos sobre jogos, objeto de estudo da pesquisa, para apresentar um panorama que auxilie no entendimento de haver espaço para o Design (como campo de atuação que garante um fluxo contínuo de ideias em concretizações interativas e destas em produtos a serem promovidos segundo os interesses de seus produtores) ter papel central/catalizador junto ao eixo produtivo de jogos. Buscamos essas leituras como forma de discutir a constatação inicial, que participou dos fatores de motivação para a presente pesquisa, de que apesar de o cenário internacional se encontrar em momento promissor no que tange à criação e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, no cenário nacional, os jogos não estão sendo produzidos em velocidade suficiente para aplacar o potencial de consumo.

Jogos eletrônicos podem ser percebidos como evoluções tecnológicas de jogos tradicionais, e a história dos jogos tradicionais no Brasil se encontra profundamente misturada com a história dos brinquedos industrializados. Talvez por isso, pese sobre a palavra a mística do objeto exclusivamente infantil. Em sua dissertação de mestrado em Design, Ligia Mefano (2005) investiga as bases da implantação da indústria do entretenimento mediado por objetos no país, e a importância do profissional de Design para a área, atualmente repleta de desafios frente à universalização de um mercado concorrente e ao franco processo de desmaterialização da sociedade.

Ironicamente, o que a autora relata como principal culpado para o enfraquecimento do setor nacional de brinquedos durante a década de 1990, é o que considero como objeto de pesquisa: os jogos eletrônicos. Relacionar os eventos que culminam na situação trará algumas luzes para identificação do estado presente de valorização da mídia digital, pois antes de serem concorrentes, brinquedos e jogos,

sejam eles tradicionais ou eletrônicos, são resultado de características e realidades históricas.⁹

Em março de 2002, conforme definição do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, a produção de brinquedos (incluindo jogos), passou a ser dividida em três segmentos: (1) brinquedos genéricos ou tradicionais, que se caracterizam por uma concorrência que leva em conta apenas o preço, descartando o fator marca; (2) brinquedos eletrônicos com estreita dependência da indústria eletrônica e microeletrônica, tendo como fator preponderante a tecnologia do produto; e (3) *video game[s]*, que também desenvolve[m] forte dependência da indústria microeletrônica, apresentando concentração da indústria em nível mundial, com padrão de oligopólio (MEFANO, 2005, p.82-83).

Considerando jogos eletrônicos como um novo patamar da técnica industrial de produção de objetos de entretenimento, capaz inclusive de eclipsar outros mais tradicionais, fica perceptível a necessidade do reconhecimento de áreas de conhecimento que sejam capazes de lhes dotar de método de produção. Nos primórdios de sua instalação cultural, jogos eletrônicos puderam se abastecer da abstração de jogos tradicionais pois a novidade da interação já lhes provia do interesse de uso em contrapartida aos poucos recursos gráficos (DA LUZ, 2011). No entanto, conforme os recursos se mostraram mais complexos de serem manipulados, a instrumentalização e o profissionalismo se tornaram regra.

Dessa forma, na atualidade, supor responsáveis pela criação e desenvolvimento de jogos corrobora com as conclusões de Ligia Mefano (2005) quando diz que:

O designer atua atribuindo significados aos artefatos, uma vez que seu trabalho está ligado às fases de concepção, produção e distribuição, que podem ir muito além da funcionalidade. O artefato carrega, também, concepções e valores resultantes da leitura do designer sobre a cultura e a sociedade a que pertence.

(MAFENO, 2005, p.100)

Assim, a figura de um designer de jogos se torna não somente aparente como imprescindível. Ao fato, a especialidade de um designer de jogos voltado para a esfera eletrônica é uma decorrência natural. Nas conclusões de Maria das Graças Chagas (2009):

⁹ Para detalhes sobre a gênese da indústria brasileira de brinquedos e jogos, vide o Anexo I.

O Designer de Games [jogos] é uma função com papel central no processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico. No âmbito de uma sociedade que caminha para o uso de interatividade em diversas aplicações do dia a dia, o Designer de Games, como um criador de experiência, assume um papel de suma importância no desenvolvimento de produtos de entretenimento, educação e treinamento, que a cada dia incorpora mais o uso de jogos eletrônicos para proporcionar diversão e aprendizado a partir de vivências.

(CHAGAS, 2009, p.130)

Apontamentos sobre Design no design de Jogos

Antes de avançar, convém discorrer sobre a primeira esfera de nosso interesse, o Design, (com o D maiúsculo, referindo-se ao campo ou conjunto de conhecimentos acerca do) destacando deste uma teoria mínima que o permita apropriar-se da responsabilidade de considerar jogo assunto cabível em suas articulações conceituais. Contudo, temos consciência das limitações da empreitada, em decorrência das generalizações que certamente se farão presentes, pois assim como os jogos estão envoltos em uma diversidade de abordagens devido às suas características plurais (como processo e como objeto, sobretudo), também o Design apresenta uma diversidade de possibilidades de conceituação.

No caso do jogo a confusão estabelecida se dá pela percepção volúvel e pública dele como um bem cultural indefinível (WITTGENSTEIN, 1999), transmigrado entre manifestações, indo da materialidade do passado (jogos analógicos) para a imaterialidade do futuro (jogos digitais).¹⁰ Em linhas gerais, na falta de uma manutenção de um estado de ser, coube aos seus estudiosos, profissionais e usuários, opiniões bem particulares das responsabilidades da manufatura e, portanto, das terminologias e conceitos empregados.

No caso do Design a situação não é muito diferente. Para uns, sua “característica” interdisciplinar o leva a carecer de um refinamento teórico que o prontifique como uno e não como uma soma de diversos saberes transfixados e, para outros, é justamente a interdisciplinaridade que o torna potente, inovador e atual. Os autores Lorenzo Imbesi (2011), Terence Love (2002) e Gustavo Bomfim (1994), por exemplo, nos colocam a questão com base nas necessidades de se pensar o Design como campo de conhecimento

¹⁰ O que devemos acordar, doravante é que há diversas definições sobre “jogo”, conforme salientado por Wittgenstein em *Investigações Filosóficas* (1999): um disparate de muitas atuações humanas que estes caracterizam como jogos, o que torna qualquer definição minimamente definitiva.

limítrofe e filosófico, cada qual destacando em literatura a situação, os problemas e alguma solução.

O que propomos, então, é determinar alguns parâmetros que sirvam para apresentar o ato de realizar um jogo como uma atividade ponderada e prevista, embora não possamos ignorar que muitos preferem considerar o ato de realizar um jogo como resultado de uma iluminação divina sobre pessoas geniais. Nesse sentido, entendemos o jogo como objeto e processo simultaneamente. Em minha dissertação de mestrado dedico especial atenção ao fato, e aqui de modo resumido, consideramos que não se trata de problema somente terminológico, mas conceitual (XAVIER, COELHO e FARBIARZ, 2007). Na falta desse entendimento dicotômico, há um lapso na compreensão acerca do que se trata um projeto de jogo, pois ou ele é entendido pela sua concretude material (embalagem, tabuleiro, peças, ou mais recentemente, discos, *softwares*, *hardwares* e manuais), ou pelos mecanismos e circuitos impostos por suas regras e procedimentos, os quais normalmente pressupõem algum nível de interação.

Na mesma direção, entendemos o Design como campo de atividade intelectual ampla, compartilhando com o pensamento de autores promotores do *Design Thinking* como Nigel Cross, Richard Buchanan e Victor Margolin (KIMBELL, 2012), como processo de resolução de problemas.

Aparentemente, os primeiros registros documentais do termo “design” remontam ao *Oxford English Dictionary* de 1548 como “indicar” e “designar”. Conforme a Revolução Industrial requeria a ampliação da aplicação do termo, rapidamente uma definição pública, fluida e instintiva acabou por se tornar ao mesmo tempo substantivo e verbo no jargão dos primeiros profissionais. Desde então o “design” está associado, sobretudo, com a noção comercial dos bens realizados: “um rabisco preliminar para um trabalho de arte: o plano de uma construção ou parte disso” (RAWSTHORN, 2011). E embora admitido, com ampla aceitação, como resolução de uma intenção pela materialidade por meio de tecnologia (ou seja, ao invés de beber água de uma poça com as mãos em concha, o fazer com uma cuia de barro), “design” nos parece ainda algo oriundo de relações e contextos comerciais.

Assim, compreendemos o fulgor que o termo *game design* (em inglês, inclusive) irradia entre os entusiastas dos jogos como objeto: considera que o ato de produção envolve uma completude material e objetiva quando mais intensamente se relacionaria com uma imaterialidade processual e mercadológica, pois o mercado de jogos vende produtos, não processos. Logo, os profissionais que lidam com a área se preocupam mais com valores tecnológicos,

estéticos e narrativos dos jogos do que com valores atrelados às suas mecânicas.¹¹

A correção dessa intenção pode ser obtida na consideração de que o design de jogos (ou *game design*, como preferem alguns), é uma especialização de uma disciplina maior que chamamos design, inserida em uma área de conhecimento interdisciplinar que chamamos Design. E para rebater as críticas quanto à assunção do design como disciplina, convido três autores a destacar suas características teóricas, poéticas e práticas.

As ilimitações teóricas de Imbezi

No texto *An Undisciplined Discipline: Design Operating along the Borders*, Lorenzo Imbesi (2011) preconiza o Design como uma estrutura aberta, e portanto, não endurecida pelos anos de implicações em um campo definido. Ademais, normalmente contido entre os interstícios de assuntos que figuram entre a materialidade e a imaterialidade, Design como campo percorreu na história assunções não convenientes, contaminado por uma ou outra abordagem de acordo com o campo de conhecimento ao qual estava convencionado em termos de aplicação. Atualmente, inserido nas relações antropológicas, psicológicas e tecnológicas, é ainda mais difícil reduzir o termo a uma disciplina *per se*: não reconhecido pela conquista da singularidade de sua instalação, o Design se viu envolvido com a transformação de uma sociedade de consumo fordista, baseada na fabricação de bens, em uma sociedade de uso e conhecimento baseada na experiência particular e na criatividade. Segundo o autor, uma caracterização mestiça, pois conforme o Design olha para dentro de si em busca de limites duros ou puros para refletir um olhar na realidade, ele se estabelece em um eterno entrelugar, municinando a sociedade de técnicas e processos oriundos de outros campos de conhecimento. Nessa perspectiva, antes de produzir seus próprios e inéditos princípios, o Design já está considerado como instrumento de revisão de categorias, escalas e ênfases. Outrossim, apontando a diversidade de abordagens comuns ao Design, nas palavras do autor, seria o projeto de um tênis da Nike um projeto de produto, moda ou comunicação? (IMBESI, 2011).

¹¹ Entendemos mecânica de jogo, nas palavras de Daniel Cook parafraseando Raph Koster [em livre tradução]: “Mecânicas de jogos são sistemas / simulações baseados em regras que facilitam e encorajam o usuário [jogador] a explorar e aprender as propriedades do espaço de possibilidades pelo uso de mecanismos de retroalimentação” (COOK, 26/10/2006).

O Design, portanto, se apresenta mutante, pervasivo e totalizador. Controverso em suas orientações, designers são reconhecidos pela articulação e flexibilidade de seu *locus*, considerando a complexidade de lidar com uma crescente de especializações conforme o objeto a ser construído preza por mudanças intrínsecas, uma vez que está sediado entre o global e o local. Tal hibridização histórica do campo, no entanto, não impede de se garantir ao Design estofamento epistemológico, uma vez que uma forma de se medir a disciplinaridade científica de uma área é a habilidade de se desenvolver dela ferramentas capazes de investigar a realidade, o que o Design conquistou quando conseguiu separar o labor artístico bauhausiano da mais recente tomada racionalista ulmiana (BOMFIM, 1994, p.15). Durante os anos, Design se alinhou com as artes e com a ciência, cabendo em sua pesquisa uma ou outra orientação, na busca por resultados a indagações diversas.

Da estética à poética, para Imbesi, pesquisa é termo crítico para se garantir ao Design autonomia como campo de conhecimento, uma vez que por sua natureza catalisa contribuições e abordagens diversas para obter novos conhecimentos e soluções (IMBESI, 2011). É de mister do Design, assim como qualquer outro campo científico, promover pesquisa por meio de métodos sistemáticos e rigorosos, lidar com problemas complexos no processamento de informações, cuidar de cenários nos quais novas descobertas serão incluídas, analisar as interações e consequências de possíveis soluções, construindo inovação e interpretando fatos, eventos ou processos para disseminar suas atividades por meio de sua própria linguagem.

O fato de o Design não garantir de si áreas limítrofes não o descaracteriza como campo. Isso salienta a noção de manipulação de conhecimento adjunto por meio de pensamento transversal, inovação consciente e politizada, força de direcionamento rumo à transformação e inovação, indo além dos limites acadêmicos e comerciais para criar comunidades de envolvimento em seu enquadramento geopolítico e cultural. Segundo Imbesi, em poucas palavras: Design produz conhecimento. Não apenas um único conhecimento, mas um conhecimento característico, cuja analogia que estabelece com a palavra grega *Metis* satisfaz a compreensão de valores intrínsecos ao Design: *Metis* implica em uma rede complexa de atitudes, comportamentos que combinam instinto intelectual, sagacidade, previsão, mente aberta, curiosidade, senso de oportunidade, enfim, um conjunto de habilidades em vários campos. *Metis* é atópico, não ocupa um lugar apropriado, sendo um trânsito entre pontos. Diversificado e sólido ao mesmo tempo, faz uso de dispositivos para conectar o artista com a *Techné*, pois *Metis* é um conhecimento pragmático, reconhecido pela ação

cúmplice com a realidade, eficaz e eficiente sempre que se demanda invenção ou descoberta de soluções (IMBESI, 2011).

Os elencos poéticos de Love

Participando da discussão, Terence Love (2002), em seu texto *Constructing a coherent cross-disciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues*, elenca os principais problemas sobre uma tentativa de unificar sob um mesmo modelo de pensamento os distintos (e nem sempre coerentes) conceitos de “design” como atividade humana de criação transdisciplinar. Além de descrever diferenças e similitudes entre design (como resultado) e processo de design (como ação), Love propõe critérios gerais para que haja inquietações nas definições e nas relações limítrofes entre nove áreas teóricas que lidam com o Design como pesquisa.

Um dos pontos iniciais do empenho de Love em tratar do lapso de um corpo unificado para o Design como campo se dá como três elencos introduzidos nos primeiros parágrafos do seu artigo. O primeiro elenco caracteriza em lista as consequências adversas da falha em se desenvolver um corpo unificado de conhecimentos para o Design, a saber: os conflitos entre pesquisadores trabalhando em diferentes domínios; a dificuldade de se validar teorias contra seus contextos ontológicos, epistemológicos e teóricos; a falta de clareza quanto a escopos no que tange a pesquisa e produção de teorias sobre “design” como processo e como resultado; e por fim, a árdua tarefa de pesquisadores neófitos graduados ou pós-graduados em estabelecer literatura e teoria válidas e amplas o suficiente para fundamentar suas pesquisas entre a gama de disciplinas associadas ao campo (LOVE, 2002, p.346).

O segundo elenco lida com os motivos de um corpo teórico transdisciplinar não ter ainda tido sucesso em sua implantação. Para o autor, os principais motivos se devem ao fato de a teoria estar atrelada a domínios singulares de prática; de haver uma negligência de considerações epistemológicas e ontológicas na produção da teoria; de não haver concordância quanto a definições, conceitos fundamentais e terminologias; e de se apresentar uma precária integração de teorias específicas do “design” e de outros corpos de conhecimento. Em termos gerais, salienta: “Há carência de fundamentações filosóficas”.

Isto posto, o terceiro e último elenco é avançado pelo objetivo do artigo de se considerar os pontos acima e de se apresentar possíveis soluções, explorando a questão em três direções: mapeando as teorias do Design contrapondo-as com

as teorias de outras disciplinas, mapeando as considerações fundamentais que devem ser endereçadas a um corpo teórico transdisciplinar unificado e esclarecendo definições e conceitos fundamentais.

Love articula seus objetivos partindo de um cenário anterior, no qual a maior dificuldade ainda reside em se determinar a palavra design em sua semântica. Como não há coerência no que se quer dizer quando se enuncia “design” em um texto, dificilmente haverá ordem suficiente para que a questão terminológica seja ultrapassada. Desse modo, Love usa somente a palavra para descrever o processo de realização (*designing*) e para descrever o resultado (*design*). Abolindo outros usos, o autor consegue excluir do seu quadro sobressalências do design como “entidade com agenciamento” (LOVE, 2002, p.347). Além disso, o uso de um método metateórico para analisar as teorias atuais do Design auxilia-nos a encontrar inconsistências e ambiguidades oriundas das relações entre suas hierarquias e abstrações dependentes de métodos que levam em consideração pessoas, objetos e contextos.

Em suma, um corpo teórico de conhecimento deve ser composto por teorias claramente integradas cujas assunções teóricas sejam bem definidas, deve compreender todas as considerações acerca de seu escopo e principalmente, deve ter limites claros do que deve ser incluído e do que deve ser excluído de sua esfera de interferência. Conforme o corpo é definido por seus pesquisadores, compete aos mesmos o uso de mecanismos que validem e permitam a interação entre as diferentes teorias utilizadas pelos mesmos. Mais uma vez, um método metateórico de análise garante ao corpo em unificação os aspectos necessários para que as partes combinem epistemológica e ontologicamente.

Os alvos de uma teoria do Design são inúmeros e complexos (LOVE, 2002, p.348), mas a pesquisa normalmente edificada é orientada para satisfazer o Design como totalidade das relações humanas ou como equivalência de um recorte particular de determinada abordagem. A problematização que se apresenta na relação triádica *humanos, objetos e contextos*, se dá portanto, segundo o autor, como uma orientação combinatória à qual procede em suas tabelas, tentando elencar as pesquisas conforme as conexões entre os elementos. Assim, destacam-se áreas de teorias e disciplinas em termos de design voltado para questões internas ou externas. O resultado é a conclusão de que o miolo de uma disciplina como o Design encontra-se no limiar externo de outras teorias do conhecimento que lidam com o assunto, mas não de forma totalizante. Como corpo teórico de conhecimento, portanto, o Design se admite no interstício entre as relações que permite enquanto artifício epistemológico e ontológico da solução de problemas

amparado pela tecnologia e os conhecimentos oriundos do desconhecimento corriqueiro de outras disciplinas. Ainda que isso se apresente também como uma construção metafórica (à qual o autor guarda reticências pelo fato de não contribuir com uma coesão de valores mas com o acréscimo de mais uma divagação terminológica superficial), compreender o Design por meio de uma problemática restrição consequente de um domínio em especial direciona o pesquisador para instalar o Design como corpo de conhecimento teórico transdisciplinar paradigmático, ou seja, baseado em prática.

Se há um aspecto que caracterize o Design como campo de conhecimento, portanto, é o fato de o mesmo ser singular no que admite como demanda para a produção de seus objetos de conhecimento. Love separa o termo dos conhecimentos necessários para seu cumprimento, ou seja, apresentando que design como processo é inerente ao indivíduo humano, quando este se apropria de uma atividade não rotineira para a produção de um artefato. E conclui, ressaltando que a questão não deve ser endereçada somente ao pesquisador, mas às bases filosóficas usadas por estes para garantir o Design como campo de conhecimento autônomo, orientado por método científico transdisciplinar e coerente com conceitos e considerações fundamentais.

A teoria prática de Bomfim

Em seu texto *Sobre a possibilidade de uma teoria do design*, Gustavo Bomfim contribui “para uma reflexão sobre a possibilidade de se constituir uma teoria [unificada] do design” (BOMFIM, 1994, p.15). Dividido em três partes, o artigo realiza um estudo sobre o relacionamento histórico entre teoria e prática na produção de objetos; considera as características gerais das ciências clássicas e o design e a interação entre ambos; e sugere objetivos, métodos e conteúdos de uma possível teoria [unificada] do design.

De modo resumido, Bomfim estabelece que a dicotomia genética “arte *versus* ciência” do campo deu como cria uma área de conhecimento que “se diferencia de outros processos de configuração justamente pela fundamentação lógica que pretende” (BOMFIM, 1994, p.16). Cada vez mais se instalando em seus programas curriculares disciplinas científicas clássicas (aglomeradas em seis grandes grupos), o Design abrange hoje conhecimentos gerais sobre filosofia, política, história, comunicação, legislação, ecologia; conhecimentos gerais relacionados à tecnologia de fabricação e de materialidade, planejamento, administração e marketing; conhecimentos gerais do processo de uso como ergonomia, psicologia, sociologia e antropologia; conhecimentos gerais sobre planejamento de resultados como metodologia,

morfologia e colorimetria; conhecimentos gerais de representação bidimensional e tridimensional; e conhecimentos instrumentais deduzidos da matemática, física e química. O problema, obviamente, é acondicionar todos esses conhecimentos, muitos dos quais díspares e que se encontram em diferentes domínios, no dito domínio do Design.

Para uma teoria do design, portanto, deve-se antes concordar que “design [como campo] objetiva a configuração de objetos [materiais e imateriais] de uso e sistemas de informação [e comunicação]” (BOMFIM, 1994, p.19). Para isso, um conjunto ordenado de saberes tocantes ao objeto e do método de obtê-lo demandam, *sine qua non*, uma teoria do conhecimento capaz de fundamentar e uma teoria científica capaz de criticar.

Dessa forma, conforme os ditos objetos são validados por uma sociedade em termos de função, eficiência e valor, temos finalmente nossa definição tríplice de design: como processo, como resultado do processo e como teoria fundamentadora e crítica.

Agregando possibilidades

Discorrer sobre a importância do Design na contemporaneidade pode evidenciar certa redundância comum a qualquer texto que lide com o assunto. Não que seja uma obviedade, pois ainda há muito a dizer sobre o campo cuja representação social nem sempre faz par com as expectativas dos seus profissionais e pensadores, mas porque um projeto é parcela fundamental de qualquer produção. Na presente pesquisa, apresentamos perspectivas que empregamos ao tratarmos de jogos. Se a definição de jogo por si já gera uma abundância de possibilidades, somar isso com a conotação da palavra “design” já antecede desafios. Conforme aponta John Heskett (1987, p.86): “*design means designers design designs by means of designs*”. Ora substantivo, ora verbo, considere o leitor situação análoga quando tratamos de jogos ora como produtos, ora como processos. Para fins da presente pesquisa, trataremos o design de jogos, se produtos, como atividade projetual multidisciplinar; e se processos, como atividade projetual interdisciplinar.

Entende-se multidisciplinar qualquer trabalho realizado simultâneo de uma gama de disciplinas, sem que se ressaltem as possíveis relações entre elas, buscando, na verdade, sua justaposição ou integração sem maiores sínteses. Conforme destaca Pazmino (2010, p.118), “disciplinas geralmente no mesmo nível hierárquico e agrupadas de forma a propiciar o surgimento de relações entre elas”. Há, na multidisciplinaridade pretensões de resolução de problemas com vistas a inexistência de ressalvas entre as disciplinas.

Entende-se interdisciplinar qualquer prática realizada com base na relação estrutural das disciplinas envolvidas, nas quais busca-se uma finalidade na reciprocidade de intercâmbios capaz de gerar enriquecimento mútuo. Assim, “interdisciplinaridade poderia ser considerada como princípio de organização ou de estruturação de conhecimentos, capaz de modificar os postulados, os conceitos, as fronteiras, os pontos de junção e os métodos das disciplinas envolvidas” (COUTO, 1997, p.30). Há, na interdisciplinaridade, pretensões de nivelção hierárquica com vistas para uma finalidade científica entre as disciplinas.

Independentemente das conceituações, a competência metodológica presente no campo do Design está preservada e afirmada pelos autores acima, e é nesse ponto que se pode afirmar que o Design, justamente por avançar por várias áreas devido à sua indefinição, pode contribuir com o campo do jogo. Mais ainda, pode-se dizer que a indefinição de conceitos do campo do Design é positiva, justamente por permitir que se navegue por outros campos, de modo maleável, sendo assim, capaz de contribuir naquilo que já lhe é claro e definitivo: A noção de que a indefinição conceitual do jogo facilita-nos em sua entrada, pois um espaço em formação tende a ser mais flexível para receber visões diferenciadas e incrementais.

Aceitemos para o documento a consideração de Design como uma área do conhecimento humano, inaugurado na efervescência da Revolução Industrial, cuja principal responsabilidade era mediar novas tecnologias de produção com seu interesse supremo, o usuário. Segundo o historiador Rafael Cardoso (1998):

A natureza essencial do trabalho do design não reside nem nos seus processos e nem nos seus produtos, mas em uma conjunção muito particular de ambos; mais precisamente, na maneira em que os processos do design incidem sobre seus produtos, investindo-os de significados alheios à sua natureza intrínseca

(CARDOSO, 1998, p.17)

Na concepção de Cardoso, designer, ou seja, o ator do Design, é o capacitado a realizar previsões muito certeiras de como chegar a algum resultado intencional com base em informações prévias, tecnologia e principalmente, visão. O que há de comum nas diversas descrições para o termo é que, de um modo ou de outro, ele admite uma áurea de perspectivação dominada por uma tendência indagadora. Designers fazem perguntas e traduzem as respostas em produtos ou serviços, mais especialmente, sistemas de informação e comunicação. Informação porque todo diálogo estabelecido demanda uma sequencia ordenada de símbolos

para a transmissão de uma mensagem. E comunicação porque todo repertório produzido comunga entre os seus participantes aquilo que lhes é comum.

Assim de modo mais generalista, compreendemos a área como espaço de relações de conhecimento sobre a racionalidade do fazer, e trazemos para a discussão conceitos de problematização de Newell & Simon (1972) dos quais conclui-se o seguinte:

- Designers progredem em solucionar um problema por compreender claramente suas restrições e suas metas.
- O processo de design é direcionado por acato de um planejamento.
- O processo de design é entendido como uma sequência de etapas distintas.

Considerar o modelo de Newell & Simon é acatar também suas críticas: designers não seguem a cartilha e os problemas mudam em velocidade maior que o método é capaz de solucionar. Assim pensando, destaco o modelo centrado em ação proposto por Ralph (2010, p.139-153), característico por uma leitura diametralmente oposta ao pensamento anterior:

- Designers usam criatividade e emoção para solucionar problemas de design.
- O processo de design é improvisado conforme o progresso.
- Nenhuma sequência de etapas é discreta, pois análise, realização e implementação são atividades indiscerníveis.

Ainda que disjuntivas, ambas as abordagens concordam que design lida com informação e conhecimento, sendo que a primeira abordagem defende uma prioridade da teoria e a segunda defende uma prioridade da prática. A união das duas abordagens se dá no entendimento que designers enquadram, realizam e avaliam (SCHÖN, 1983). Desse modo, agrego o pensamento de Flusser à reflexão:

Em inglês a palavra design funciona como substantivo e verbo (circunstância que caracteriza muito bem o espírito da língua inglesa). Como substantivo significa entre outras coisas: ‘propósito’, ‘plano’, ‘intenção’, ‘meta’, ‘esquema maligno’, ‘conspiração’, ‘forma’, ‘estrutura básica’, e todos esses significados estão relacionados a ‘astúcia’ e a ‘fraude’. Na situação de verbo – *to design* –

significa, entre outras coisas ‘tramar algo’, ‘simular’, ‘projetar’, ‘esquematizar’, ‘configurar’, ‘proceder de modo estratégico’. A palavra é de origem latina e contém em si o termo *signum*, que significa o mesmo que a palavra alemã *Zeichen* (‘signo’, ‘desenho’). (...)

(FLUSSER, 2007, p.181)

E mais adiante conclui:

(...) design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos, valorativo científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura.

(FLUSSER, 2007, p.184)

Iniciando as aproximações

Como mencionado no início do presente capítulo, viso a determinar alguns parâmetros que sirvam para apresentar o ato de realizar um jogo como uma atividade ponderada e prevista, em uma perspectiva de entendimento do jogo simultaneamente como objeto e processo. Em direção similar, busco apresentar aqui o Design como campo de atividade intelectual do qual destacamos a competência para a proposição de ações/objetos/sistemas sustentados na racionalidade sobre o fazer. É, conseqüentemente, no duplo lugar produto-processo que propomos a aproximação com os jogos.

Tratamos, no presente capítulo, de uma breve seleção de conceitos acerca da epistemologia do Design, como campo de conhecimento, e trataremos de conceitos oriundos de textos sobre jogos, objeto de estudo da pesquisa, para entender se há espaço para o Design (como campo de atuação que garante um fluxo contínuo de ideias em concretizações interativas e estas em produtos a serem promovidos segundo os interesses de seus produtores) ter papel central/catalizador junto ao eixo produtivo de jogos. Buscamos essas leituras como forma de discutir a constatação inicial, que participou dos fatores de motivação para a presente pesquisa, de que apesar de o cenário internacional se encontrar em momento promissor no que tange a criação e o desenvolvimento de jogos eletrônicos, no cenário nacional, os jogos não estão sendo produzidos em velocidade suficiente para aplacar o potencial de consumo.

Fundamentados pelas abordagens apresentadas, chegamos ao ponto de partida para a discussão acerca da aproximação Design-jogos no sentido do desenvolvimento de um método de produção de jogos baseado em uma abordagem do Design.

Entendemos que a produção de jogos deve integrar conhecimentos diversos por se tratarem, como sistemas dinâmicos que são, de processos e objetos de conhecimento, conforme destaque em três eixos: (1) ainda que demandem refinamento epistemológico e ontológico, jogos são resultados funcionais de procedimentos metodológicos objetivos, frutos de conhecimento teórico e prático; (2) mesmo contidos por orientação industrial e mercadológica, jogos lidam com vetores de inovação e criatividade, interferindo diretamente no contexto no qual ocorrem, nas relações sociais, culturais e simbólicas; e (3) o custo de implantação de um lastro para a produção de jogos pode ser diluído no avanço da área e no seu amadurecimento e reconhecimento público, em ordem similar ao que ocorre com o Design.

Apontamentos sobre Jogos no design de jogos

Como aqui ressalto, os problemas conceituais que envolvem os jogos fazem par com os encontrados no Design. O jogo é por si uma atividade e ao mesmo tempo o conjunto dos dispositivos físicos ou intelectuais que a permite. Por serem “coisa e ação”, na presente pesquisa, convido alguns autores a me emprestem alguns esclarecimentos para sua produção, começando pela tentativa de situar-lhes a essência.

Segundo Katie Salen e Eric Zimmerman, temos jogo como: “um sistema no qual jogadores se engajam em um conflito artificial, definido por regras e que culmina em resultados quantificáveis” (SALEN & ZIMMERMAN, 2003).

Segundo Jesse Schell, temos jogo como “uma atividade de solução de problemas, encarada de forma lúdica” (SCHELL, 2010).

Segundo Paul Schuytema, temos jogo como “uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões limitada por regras e pelo universo do jogo (*game*) que resultam em uma condição final” (SCHUYTEMA, 2008).

Segundo Tracy Fullerton, temos jogo como “um sistema fechado, formal, que envolve os jogadores em um conflito estruturado, e resolve-o na forma de um resultado desigual” (FULLERTON, 2008).

Segundo Brenda Brathwaite e Ian Schreiber, temos jogo como “uma atividade com regras. Uma forma de atuação geralmente mas nem sempre envolvendo conflito, entre jogadores ou com o sistema do jogo, ou com aleatoriedade / destino / sorte.” (BRATHWAITE & SCHREIBER, 2009).

Não por coincidência, os autores acima se apresentam como orientadores de processos de projetos de jogos (e serão devidamente investigados por suas principais obras em

seguida e ao longo do conteúdo programático usado mais adiante) o que nos confirma o entendimento de um design de jogos como uma atividade ou ato de projetar jogos. E embora possa parecer natural para alguns que projeto e produção se relacionam, ainda é corriqueiro, sobretudo em nosso país, confundir o profissional designer de jogos (*game designer*) com outros profissionais como o programador de sua tecnologia ou o artista de seu conteúdo. Quando falamos do design de um jogo não nos referimos à sua representação técnica ou à sua representação artística, mas sim à sua representação conceitual. O projeto de um jogo supõe a interlocução entre talentos, entre os quais figura um designer cuja função no projeto é o prover de existência formal (conforme salienta Fullerton), de ações e decisões (conforme salienta Schuytema), para que haja resultado quantificado (conforme salientam Salen e Zimmerman), a partir de uma lúdica solução de problema (conforme salienta Schell), entre pessoas e sistemas (conforme salientam Brathwaite e Schreiber). A tarefa do *game designer* é considerar elementos de um sistema informativo e articulá-los com cuidado e esmero para uma finalidade que pode variar do simples entretenimento à fidedigna imitação.

Ao entendermos, portanto, que a prática do design, quando vinculada aos jogos, antecipa cuidados e que tais cuidados, quando postos em prova, fundamentam resultados, precisamos considerar a produção de jogos em uma atividade obrigatoriamente prática e necessariamente teórica.

Diversos autores já se debruçaram sobre o termo *game design*, garantindo-se como celebridades no assunto, como Espen Aarseth (2003), Gonzalo Frasca (2007) e Jasper Jull (2005). A esse respeito, podemos dizer que a segunda metade do século XX foi fundamental para integrar o assunto na esfera das possibilidades de estudos formais. Não que em momento anterior isso não fosse considerável, a exemplo dos textos de Roger Caillois (1957) e Johan Huizinga (1971), mas somente com um século oportuno para compreensão do trabalho como atividade menor nas prioridades humanas, jogos puderam responder ao chamado do “ócio criativo”, conforme preconiza o pensador italiano Domenico De Masi (2001), autor da expressão mundialmente consagrada.

Do ponto de vista dos autores que lidam com jogos por estudo e produção, portanto, vejamos os parâmetros de entendimento necessários para sua execução projetual. Afinal, como constataremos na observação dos autores seguintes, o processo do design de jogos como especialidade compete a uma disciplina interdisciplinar. E “interdisciplinaridade não é apenas um modismo. É uma forma de superação da divisão entre o domínio do pensamento teórico e o da ação informada” (COUTO, 1997, p.41).

A tradição de Salen e Zimmerman

Principal escolha bibliográfica entre *game designers*, *Rules of Play*, dos autores Katie Salen e Eric Zimmerman (2003), contribui como uma literatura refinada, totalizante, e sobretudo, isenta da contaminação tecnológica muito comum ao se instruir conhecimentos sobre jogos e sua produção. Acreditamos que seja essa a maior qualidade do livro, que de modo investigativo, apresenta ao leitor em prosa e ilustrações, do sobrevoio ao detalhismo, de diversos jogos e de diversos suportes, a questão cultural dos jogos em nossa sociedade.

A tradição que até então esteve contida em livros como *Homo Ludens* (1971) de Huizinga e *Les jeux et les Hommes* (1957) de Caillois, com *Rules of Play* (2003) alcançou um novo momento, identificando dos jogos eletrônicos sua forte ascendência analógica, sem a qual dificilmente alcançariam o grande público. Ainda que diferentes em situação, contexto e conceito, jogos eletrônicos nada mais são do que desdobramentos tecnológicos de jogos tradicionais, e portanto, devem receber atenção além de sua óbvia manifestação eletrônica, mas também pela sua importante presença cultural.

Ao longo de quatro partes (ou unidades), Salen e Zimmerman discorrerão sobre o que consideram o “jogar significativo” (*meaninfull play*, no original), emergência da relação entre a ação do jogador e do resultado pelo jogo, termo inaugurado como definição na primeira parte do livro, que lida com conceitos fundamentais do jogo, e definições correlatas de design, sistemas e interatividade. Concluindo a apresentação introdutória, os autores contrastarão jogos analógicos e digitais, além de salientar a relação de ambos com o conceito de “circulo mágico” proposto por Huizinga.

Na segunda parte, os autores se debruçarão sobre as regras do jogo, definindo-as e discorrendo sobre as mesmas na relação entre jogos analógicos e digitais. Ainda na unidade, abordam as diferentes facetas dos jogos como sistemas emergentes, incertos, informativos, cibernéticos, teóricos e conflitantes, cujo conhecimento pode amparar, sobretudo, a noção de que regras para serem quebradas devem ser conhecidas.

Na terceira parte, os autores investigam a complexa terminologia do ato de jogar, salientando além de sua definição, questões acerca da experiência, do prazer, do significado, da narrativa, da simulação e do social.

Ao término do livro na quarta parte, que apresenta como principal diferencial teórico uma literatura voltada para a noção de cultura nos jogos, Salen e Zimmerman definem cultura por sua retórica, sua abertura, sua resistência e seu ambiente de ocorrência, no qual o jogo cumpre papel

fundamental como dinamizador de intenções e relações. Além das palavras do prefácio por Frank Lantz, fundador da empresa *area/code* e profissional com vinte anos de experiência no setor, o livro conta com participações de jogos comissionados por seus autores, distribuídos a longo das quatro partes, sendo eles Reiner Knizia, Richard Garfield, Frank Lantz, Kira Snyder e James Ernest. E ao final de cada parte, um resumo prontifica reflexões sobre o que foi apresentado.

As lentes de Schell

A obra *A arte de Game Design* (2010) 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 à sua trajetória profissionalmente diversificada (de artista circense, 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. O que em seu livro apregoa de modo contínuo é que, além do conhecimento teórico demandado para quem deseja se dedicar a qualquer projeto de jogo (seja ele analógico ou eletrônico), é necessária uma atitude com perspectivas pragmáticas de uma feitura interrogativa. Schell lida com os desafios da produção por meio de um conjunto de instrumentos reflexivos aos quais chama de “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, que uma vez consideradas no processo de desenvolvimento de um jogo, 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 um caráter absoluto e ideal, para a 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.

Nas palavras do autor, jogo, portanto, é o encontro ideal entre saberes dos antropólogos (orientados ao mundo), dos psicólogos (orientados ao indivíduo) e dos engenheiros (orientados a tecnologia).

Os átomos de Schuytema

O livro *Design de Games uma abordagem prática* (2010) é voltado para o meio tecnófilo, pois podemos considerar Paul Schuytema um autor bem objetivo e por isso muito importante para quem enseja os primeiros passos na área produtiva no que é explicitamente digital. Há uma lacuna técnica a ser considerada entre os entusiastas (e oportunistas) dos jogos eletrônicos no país e cursos presenciais só agora se tornam corriqueiros no Brasil. Há necessidade de aprofundar o conceito de design como projeto primeiro, fato a ser entendido por criadores e desenvolvedores antes mesmo de qualquer atitude. E conforme estes mesmos cursos demandam bibliografia referencial, a produção de livros com a finalidade de ensinar aos seus leitores normas e metodologias deve se tornar coisa também corriqueira no espaço exato da necessidade do público. Assim, tanto Schell (2010) quanto Schuytema (2010) partilham da benevolência da premissa de que basta se dizer designer para o ser, e portanto, os aproximamos, ainda que por abordagens diferenciadas. Para eles, não é uma questão somente de conhecimento envolvido, mas do uso desse conhecimento de modo intencional.

Introduzido por John Romero (famoso *game designer* e programador das séries *Doom* e *Quake*) em prefácio que destaca do livro sua importância por lidar com a junção entre arte e ofício ao se tratar da criação e desenvolvimento de jogos, Schuytema, profissional de renome na indústria de jogos, direciona seus leitores em 17 capítulos, divididos em 3 partes, pelos princípios organizacionais de um produto de alta complexidade que é o jogo eletrônico.

Na primeira parte do livro, Schuytema propõe a construção de “uma base sólida sobre a qual crescer” (SCHUYTEMA, 2010, p.1). A analogia que irá seguir nos capítulos iniciais, do jogo como uma obra de arquitetura ou engenharia e seus desafios de intenção prevista, tem no preâmbulo a analogia do design como uma planta baixa que permitirá a equipe de desenvolvimento se esmerar em algo definido. Assim como é possível construir uma casa sem plantas de construção, é possível elaborar um jogo sem design. No entanto, o preço a pagar pelos erros, em ambos os casos, é custoso caso o processo não seja organizado. Schuytema defende, portanto, que toda ação de produção deve ser amparada em definições prévias de um indivíduo

responsável pelo projeto do jogo como sistema que gera experiências em jogadores, ou seja, o *game designer*. Schuytema, portanto, cobre a definição de design de jogos, do que faz um designer de jogos, como o indivíduo que deve se portar diante de uma pesquisa introdutória e lidar com a criatividade, além de suas responsabilidades em termos de documentação do processo e do uso de ferramental específico.

Na segunda parte do livro, Schuytema considera que o treinamento básico do *game designer* está concluído. Com conhecimentos sólidos conquistados, segundo o autor, será possível a introdução de conceitos aprofundados de regras, percepção, desafios, risco, recompensa e falha. De modo conjuntivo, a segunda parte trata de uma noção mais ampla do ato de jogar que nos jogos eletrônicos é entendido como *gameplay* (cuja tradução ao português está erroneamente atribuída à palavra jogabilidade).

Enquanto Schell (2010) lida com perspectivas diferenciadas para compreensão inaudita dos jogos em suas “lentes”, Schuytema (2010) fia-se no conceito de “átomos” do jogo: partes fundamentais que devem ser operadas para que a obra, como produto complexo que é, possa fornecer ao jogador o conteúdo intrínseco da melhor maneira possível. Schell (2010) admoesta-nos com as suas “lentes” de modo interrogativo-reflexivo. Schuytema (2010), por sua vez, compreende os “átomos” do jogo de modo explanativo-operativo. Contrastes a parte, tanto uma observação quanto à outra lidam com uma perspectiva do jogo como resultado de um método, que pode ser administrado pela feitura de perguntas para condicionais, constantes e variáveis, como para decupagem da interação em módulos interiores.

Ao término da segunda parte, Schuytema conclui sua exposição sobre os átomos do design de jogos e nos introduz na terceira e última parte de seu livro, o design de *games* no mundo real, no qual tomamos contato com os pragmatismos da tecnologia de modo ativo. Novos átomos são adicionados à molécula que se tornou o *game design* e o convite é mediado pela produção de um jogo, o *Eye Opener*, que serve ao projetista como “caixa de areia” para o *tinkering*¹² característico da profissão. Enquanto na seção dois o leitor lida com aspectos psicológicos e dramáticos da composição de jogos eletrônicos, na terceira e última parte o jogador se depara com “questões mais práticas nas trincheiras do design de games” (SCHUYTEMA, 2010, p. 219)

¹² O termo *tinkering*, para o qual não encontro similar em português que lhe sirva de sentido exato além de “manipular livre e casualmente”, ocorre principalmente nas brincadeiras típicas das crianças diante de peças de coisas desmontadas.

Na terceira e última parte do livro, o autor apresenta a relação integral entre usuário e sistema de jogo presentificada pela interface do mesmo. Ainda que prevendo interface de modo superficial (com o perdão do trocadilho), Schuytema concebe planejamentos orientados por átomos de modo a garantir ao designer controle do que acontece no processo de entendimento das regras do jogo e de modo a garantir ao jogador informação do que acontece no processo de sua interação com o jogo. De forma tutorial, o autor considera noções mais ergonômicas do que subjetivas, provendo o neófito ao design de jogos de conhecimentos básicos acerca do assunto, passando em seguida a discorrer sobre as interfaces gráficas de modo mais generalista. Com isso, espera que o leitor seja hábil em apropriar-se de softwares e depois decompor a interface a ser trabalhada em informações hierarquizadas e graduadas segundo aspectos não apenas funcionais mas principalmente estéticos. Além da questão interfacial, o autor pondera sobre o gerenciamento de inventários e aditivos, a concepção e ereção de ambientes voltados para o jogo, seus enigmas e seus conflitos. O autor ainda destaca a importância do fluxo para o projeto de missões, cenários e campanhas das partidas e identifica na contação de histórias uma atenção especial por parte do autor, desde simples momentos de diálogos a sequências roteirizadas de maior complexidade.

Schuytema encerra o livro convidando o leitor a praticar suas habilidades recém-adquiridas para criar portfólio e entrar nos negócios de modo profissional. Para isso, o autor preconiza que o leitor engajado continue estimulando-se e ampliando seu repertório, colocando-se ativamente em comunidades na Internet e assim, divulgando seu trabalho e suas realizações: “Vai levar tempo, paciência e resistência, mas, se trabalhar arduamente, o futuro será brilhante” (SCHUYTEMA, 2010, p.432).

Os métodos de Fullerton

A publicação *Game Design Workshop* (2008) de Tracy Fullerton se alinha com o de Salen e Zimmerman no que tange à relação complexa entre fundamentação e uso de conhecimentos. Se por um lado se apresenta com um livro completo em termos de questões conceituais acerca da criação e desenvolvimento de jogos, por outro lado, apresenta também uma infinidade de tarefas a serem testadas com jogos existentes e em jogos ainda a realizar. Cabe ao leitor certa paciência no entanto, pois como no livro de Salen e Zimmerman (2003), o excesso de informações e a agilidade na qual a mesma o remete de um lado ao outro pode assustar, ainda que o texto seja claro e muito objetivo. Ao longo de 470 páginas, com a ajuda de Christopher Swain e Steven Hoffman, a autora de renome internacional como *game designer* investiga as bases de concepção e criação de jogos, seu projeto e desenvolvimento e o empenho necessário ao leitor para trabalhar profissionalmente como *game designer* para a indústria do entretenimento. A cada término de capítulo, concluindo a exposição, a autora apresenta a perspectiva de design de jogos com nomes conhecidos do setor do entretenimento digital, cujas palavras fazem do livro, além de um guia, um valioso documento de testemunhos de notáveis.

O livro é dividido em três partes. Na primeira parte, lidando com o básico em termos de definição e estrutura, a autora apresenta o papel do *game designer* no processo de elaboração da obra, a estrutura dos jogos e seus elementos formais, dramáticos e dinâmicos.

Na segunda parte, a autora debruça-se no *modus faciendi* dos jogos, apresentando nos capítulos desde a fundamentação teórica da conceituação, passando pela prototipação (analógica e digital), procedimentos de teste, funcionalidade, completude e balanceamento e, por fim, discorrendo sobre diversão e acessibilidade.

Na terceira e última parte do livro, Fullerton (2008) investiga a estrutura das equipes de produção, e os estágios de desenvolvimento, a documentação e sua importância para o método e conclui analisando a indústria do entretenimento e as formas como as ideias do leitor podem ser apresentadas e vendidas para investidores publicadores.

Como considera Tracy Fullerton, é preciso defender uma abordagem ludocêntrica para o projeto de jogo, no qual o mesmo é fruto de incessantes revisões iterativas sem as quais o projeto dificilmente alcança a realização. “Um contínuo e iterativo processo de teste de jogo, medindo e revisando é o caminho para se evitar o jogo de vagar sem rumo ao longo do árduo processo de desenvolvimento” (FULLERTON, 2008, p.248). Inovação, portanto, é

decorrência de um pensamento criativo, movido pelo empenho em se esgotar do sistema lúdico aquilo que lhe é conveniente e ordinário por métodos de aprimoramento.

Os desafios de Brathwaite e Schreiber

Em *Challenges for Game Designers* (2009), Brenda Brathwaite e Ian Schreiber consideraram as relevâncias de pensamentos e práticas de técnicas que vão além do suporte eletrônico. Como jogos eletrônicos representam atualmente o estado da arte daquilo que se espera ser “interatividade para o divertimento”, é comum que a literatura apresentada faça uso excessivo de instruções para práticas em sistemas automáticos, como vimos no texto de Schuytema (2010). Longe disso, os autores preferem objetivos desafios de projeto de jogos analógicos para garantir em seus leitores as competências intelectuais necessárias para que se tornem hábeis *game designers*.

Indicado sobretudo para professores que lidam com o assunto e entusiastas que desejam se aprofundar na matéria, é da literatura apresentada até aqui, o mais didático. Dividido em cinco partes, busca apresentar os conceitos fundamentais sobre a criação e o desenvolvimento de jogos, consoantes com definições e restrições bem características, além de apresentar ao término de cada capítulo, a partir do segundo, desafios que colocam sob os holofotes a teoria apresentada até então. A primeira parte do livro (*Building Blocks*) dá conta do que os leitores podem perceber como “básico”: o que é um jogo sob a perspectiva de quem o faz, em definições amplas, e quais elementos os compõem (que assim como Schuytema (2010), os autores chamam de “átomos”). Os autores abordam questões sobre quebra-cabeças e suas relações com os espaços do jogo e sua progressão e, sobretudo, como jogos podem ser convertidos de existências digitais a analógicas (ou físicas, como preferem chamar) para destacar seus aspectos interativos.

Na segunda parte do livro (*Chance and Skill*), os autores cobrem os fundamentos da aleatoriedade nos jogos contraposta às estratégias e habilidades dos seus jogadores. Discorrem sobre diferentes mecânicas e como seus projetos devem antecipar as decisões do jogador, sempre motivado por suas habilidades estratégicas para promover as escolhas interessantes que os jogos preconizam. Ao término desta parte, há considerações sobre o necessário equilíbrio entre aquilo que é fortuito e aquilo que é desempenhado por vontade, conforme a audiência a ser alcançada com o produto.

Na terceira parte do livro (*Writing Game Concepts*), os autores discorrem sobre as propostas de um jogo e a prévias

que antecedem sua produção, como o conhecimento esperado de uma determinada propriedade intelectual (*IP*), a atuação nas sequências de determinados produtos e a importância de se produzir jogos com um público-alvo de mercado em vista. Ao término desta parte, os designers são apresentados a noções sobre gêneros, narratividade e seus métodos, além de situações e personagens constituídos por mecânicas em enredos.

Na quarta parte do livro (*Additive and Subtractive Design*), os autores ponderam sobre resultados de projetos e as necessidades de pareceres sobre o que é intencionado e o que é constituído sob o viés do mercado e da experiência sobre o jogo. Consideramos a parte mais instigante do livro, pois cobre de modo bem objetivo que a realidade da produção apresenta visões díspares e a sobrevivência do jogo em sua estrutura reside em adicionar ou subtrair elementos, ou seja, em sua edição considerado o contexto. Concluindo a seção, os autores apresentam suas ponderações sobre jogos para múltiplos jogadores (*multiplayer*) em suas distinções por tipo de jogo, tempo e tecnologia empregada; além de assuntos relacionados a esse tipo de envolvimento por jogadores.

Na quinta e última parte do livro (*Special Topics*), os autores trazem suas impressões e experiências de mercado no que tange à interface e à experiência de uso, como jogos podem ser percebidos como forma de arte expressiva e ferramental para a educação formal ou o treinamento de profissionais; discorrem sobre o fenômeno dos jogos casuais e suas características, e concluem apresentando aspectos e estratégias de produção de jogos para redes sociais: ainda que novidade promissora por ocasião da publicação, hoje um tema deveras polêmico devido ao estouro de algumas bolhas comerciais:

Prever o futuro dos jogos para redes sociais parece impossível, e assim será. No entanto, como Costikyan¹³ suspeitou que os jogadores retornariam ao padrão de uso multiparticipado, também as redes sociais os permitem retornar a verdadeira natureza social, enquanto virtual.¹⁴

(BRATHWAITE & SCHREIBER, 2009, p.291).

¹³ Conforme destacou Greg Costikian em seu artigo de 1994 *I have no mouth and I must design* (COSTIKYAN, 2002), jogos eletrônicos para apenas um jogador seriam aberrações históricas, e portanto, deveriam ser contornáveis pelas novas tecnologias.

¹⁴ *Predicting the future of social networks seems impossible, and it may very well be. However, just as Costikyan suspected that games would return to their multiplayer norm, likewise, social networks allow them the opportunity to return to their truly social, if virtual, nature.* (no original em inglês).

Constatações sobre o design de jogos

De modo resumido, percebemos que a principal literatura internacional de referência na disciplina de produção de jogos se alinha nas seguintes consonâncias:

- A realização de um jogo não é uma atividade que demanda conhecimentos prévios de profundidade: será designer de jogos quem assim se declarar, mas será reconhecido designer de jogos somente quem assim agir.
- Sejam excessivamente técnicos ou tecnológicos, quaisquer jogos podem ser previstos por instrumentos mais simples e menos automáticos em certo grau de expectativa de seus criadores.
- Há necessidade de muita pesquisa para se abraçar diversas possibilidades de jogo, sendo seu design fruto da atenção por aspectos restritivos.
- Há necessidade de muita produção para que haja excelência na criação e no desenvolvimento de jogos por parte de seus autores. A prática rumo em direção à perfeição.

Conforme a literatura especializada nos permite tais constatações, tomamos por verdadeira a compreensão de um espaço para o Design como campo de atuação capaz de garantir um fluxo contínuo de ideias em concretizações interativas e destas, em produtos a serem promovidos segundo os interesses de seus produtores conforme a sua interdisciplinaridade.

O Design, ainda que em amplo aspecto definitório, pode ter papel central e catalizador junto ao eixo produtivo de jogos, uma vez que satisfaz às expectativas de seus atores no que tange aos conhecimentos metodológicos inseridos em uma abordagem produtiva, seja no momento de criação, seja no momento do desenvolvimento. Segundo Chagas (2009, p.25), quando Baxter (1998) considera uma metodologia de projeto ele “ênfatiza a importância das etapas de planejamento das funções de gerência e controle de qualidade no processo de projeto e desenvolvimento”. Assim, constatamos com Chagas (2009) que:

Ao considerarmos o jogo como um produto [industrial] e aplicarmos ao seu projeto uma visão de Design, verificamos que as especificidades do projeto de um jogo eletrônico em relação a outros produtos ocorrem muito mais no nível técnico de especificação do mesmo, e não no âmbito metodológico do processo de projeto e desenvolvimento.

(CHAGAS, 2009, p.27)

Quanto à disciplinaridade necessária para sua execução projetual, Heckhausen (1972, p.83-90) anuncia sete critérios para a caracterização de uma determinada disciplina como científica de modo a distingui-la das demais:

1. Domínio material
2. Domínio de estudo
3. Níveis de integração teórica
4. Métodos próprios
5. Instrumentos de análise
6. Aplicações
7. Contingências históricas

Ao considerarmos o design de jogos como especialidade de uma disciplina científica, verificamos paralelismo com os sete critérios: primeiro, há a constituição de um conjunto de objetos do qual se ocupa; segundo, há um ângulo específico do qual se delimita seu domínio material; terceiro, há conceitos fundamentais integrados com conceitos unificadores; quarto, há aprendizado na transformação de fenômenos apresentados; quinto, leva-se em conta estratégias lógicas, matemáticas e constroem-se modelos; sexto, há excessivas instâncias de aplicabilidade e sétimo, há memória e reportagem.

Boisot defende disciplina como estrutura, “aquilo que designa um sistema no qual se reconhece uma organização e no qual a soma de suas partes não coincide com sua totalidade” (BOISOT, 1972, p.90). Portanto, tomando como imprescindível a presença da competência metodológica do Design na instauração de projetos de jogos e considerando do conhecimento os pontos apresentados pela literatura de produção de modo interdisciplinar (tradicional, perspectiva, atômica, metodológica e desafiadora); acreditamos que compete ao designer de jogos providenciar experiências em um contrato tácito do jogador com a obra que produz. Petry & Petry (2012, p.11) assim colocam e traduzo: “Ainda que cada jogo é projetado almejando certa possível experiência,

não é a experiência em si. A experiência apenas ocorre quando o jogador interage com o que foi projetado”.¹⁵

Tais experiências são fruto, portanto, do empenho do labor do designer. E mesmo que de longa data ainda não tenhamos conseguido expressividade de produção local, conforme nossa autonomia e nosso perfil profissional se configuram e são percebidos por sua importância, podemos realizar mais e qualitativamente, no futuro... Dados a contemplação e o entendimento do atual panorama do processo produtivo de jogos no país.

¹⁵ “*Although each game is designed aiming at a certain possible experience, it is not the experience itself. This experience only happens when player interacts with what was projected.*” (no original em inglês)