

### Jogando (e projetando) com valores por meio da modificação de jogos de tabuleiro

Por Celia Pearce, professora associada na Escola de Literatura, Mídia e Comunicação, Georgia Institute of Technology

O jogo de tabuleiro tem sido uma forma cultural ubíqua por séculos. Muitos deles são simulações análogas simplificadas de sistemas do mundo real com regras que transmitem relações causais entre ações e resultados. Como por séculos os jogos de tabuleiros foram essencialmente folclóricos, a maneira como evoluíram no tempo fornece compreensão das mudanças na cultura. Na sua brilhante história feminista do xadrez, *The Birth of the Chess Queen* (2005), Marilyn Yalom descreve a evolução da peça da rainha na mais poderosa do tabuleiro, capaz de andar qualquer distância em qualquer direção. Não foi coincidência que essa nova regra para a rainha tenha surgido durante o reinado da Rainha Isabella de Espanha, uma mulher que exerceu papel instrumental na era da descoberta e da exploração.<sup>a</sup>

Uma vez que a era industrial se instaurou, os jogos de tabuleiro se tornaram mercadorias produzidas em massa que expressavam os valores de certos momentos históricos. O primeiro jogo de tabuleiro a ser lançado nos Estados Unidos, *Manston of Happiness* (1843), modelava valores cristãos como o caminho para uma vida feliz. No começo do século XX, houve uma mudança deliberada de lições de moral para jogos que apregoavam o capitalismo, como *Pit* (Parker Brothers, 1904).<sup>b</sup>

A narrativa canônica nesta história é a criação do jogo *Monopoly*, que começou como *The Landlord's Game* (O jogo do senhorio), o primeiro jogo de tabuleiro a receber uma patente. Criado por Lizzie Magie, ele foi baseado nas teorias do economista radical Henry George e projetado para demonstrar como o sistema de aluguéis enriquecia os senhorios e empobrecia os inquilinos. Após não conseguir um contrato, Magie repatenteou o jogo e o autolançou em várias formas no início dos anos 1930. Ao mesmo tempo, uma porção de variantes populares emergiu, uma das quais era ambientada em Atlantic City. Um homem chamado Charles Darrow modificou ainda mais essa variante, vendendo uma variação numa loja de departamentos da Filadélfia, e por fim vendeu os direitos para a Parker Brothers, que subsequentemente comprou as patentes de Magie e de todas aquelas derivativas para esmagar a competição.<sup>c</sup> *Monopoly* é hoje o jogo de tabuleiro produzido em massa de maior sucesso, com vendas de mais de 275 milhões de unidades por todo o mundo.<sup>d</sup>

A história do *Monopoly* destaca dois aspectos do design de jogos. Primeiro, mecânicas de jogo podem ser usadas para expressar ideias. Magie tinha uma agenda específica – de fato, uma ideologia específica – em mente quando projetou o *Landlord's Game*, e o mesmo foi verdade para muitos de seus predecessores e contemporâneos na indústria dos jogos de tabuleiro. A história do *Monopoly* também demonstra o quanto os jogos são maleáveis e como é fácil alterar seus valores. Eu ensino uma disciplina chamada “Design de Jogos como Prática Cultural” na Georgia Tech e, todos os anos, faço meus estudantes jogarem o *Landlord's Game* original (eu uso uma impressão em tamanho real da patente original) e a versão-padrão de *Monopoly*. Os alunos invariavelmente concluem que, enquanto o *Landlord's Game* deixa bem claro a que veio por meio de suas mecânicas de jogo, *Monopoly* é muito mais divertido de jogar. Como alguns apontaram, “é mais divertido ser o bandido”. Jogar essas duas variantes do jogo ajuda meus estudantes a entenderem como a modificação pode alterar os valores em jogo.

Esse exercício envolve duas variantes históricas do mesmo jogo, mas a mesma lição pode ser ensinada pela modificação de um jogo de tabuleiro – ajustando as regras existentes seja antes ou mesmo durante a partida. Minha incursão inicial nesse método aconteceu em 2005

na conferência da Digital Games Research Association em Vancouver, onde o coletivo feminino de jogos Ludica ofereceu um *workshop* no qual os participantes recebiam uma variedade de diferentes tabuleiros e peças e lhes era pedido que projetassem novos jogos a partir das peças existentes, apesar de descontextualizadas.<sup>6</sup>

O exercício foi muito bem-sucedido, apesar de ainda não estarmos envolvidos com o aspecto de valores do método.<sup>7</sup> Logo em seguida, entretanto, Tracy Fullerton e eu – nós estávamos entre as cofundadoras do Ludica – fomos convidadas a estar no painel do conselho do Values at Play, e eu comecei a incorporar as questões de valores nos exercícios de modificação.

Nessa época, eu estava trabalhando com um grupo de estudantes no Laboratório de Jogos Experimentais da Georgia Tech, que tinha formado um grupo de interesse especial chamado Playology. Eles se encontravam regularmente para jogar e criticar vários jogos, incluindo tanto jogos de tabuleiro quanto videogames. Nossa primeira tentativa com a modificação de jogos de tabuleiro baseada em valores foi “Have/Have-Not Monopoly”.<sup>8</sup>

O jogo surgiu de uma ideia que eu tive de explorar a base fundamental do capitalismo – a posse de capital. Após vários falsos começos com mudanças de regras bastante complexas, finalmente chegamos a uma mudança simples: cada jogador tinha duas peças, uma “ter” e uma “não ter”. A peça “ter” jogava com as regras tradicionais do *Monopoly*. A peça “não ter” jogava com as mesmas regras, com duas exceções: ela começava o jogo com \$ 100 em vez dos tradicionais \$ 1.500 e recebia um salário menor ao passar pelo *Go*. O destino dos “não ter” demonstrou o quanto o capital inicial era importante para o eventual sucesso.

Uma vez, conforme jogávamos, uma das peças “não ter” parou na Baltic Avenue. Como o jogador não tinha ainda gastado seus \$ 100 de capital inicial, ele foi capaz de comprar a propriedade e ocupá-la com um prédio. Depois de algumas rodadas, o jogador tinha acumulado mais algum dinheiro por meio dos aluguéis do seu investimento. Mais tarde no jogo, entretanto, ele tirou uma carta que exigia que ele pagasse taxas hospitalares. Como não tinha dinheiro suficiente para pagar a conta, ele foi forçado a hipotecar sua única propriedade. (Esse exercício de jogo aconteceu na primavera de 2007, alguns meses antes do colapso do mercado de imóveis e do início da desaceleração econômica. Eventos subsequentes, nos quais centenas de milhares de pessoas perderam seus empregos e casas sob o fardo da dívida, fizeram esse cenário de jogo um tanto profético).

No outono de 2007, a Ludica se juntou a Mary Flanagan para desenvolver uma variante de seu *workshop* de modificação de jogos de tabuleiro de 2005, integrando o Values at Play no processo. O *workshop* aconteceu na conferência da Digital Games Research de 2007, em Tóquio. O objetivo desse exercício era ajustar as regras de jogos de tabuleiro existentes e analisar os seus valores. Os dois jogos usados no experimento foram *Pit*, o clássico jogo de cartas da Parker Brothers sobre comércio de ações, e *The Settlers of Catan* (1995), projetado pelo designer de jogos de tabuleiro alemão Klaus Teuber e lançado no Brasil pela Grow com o nome *Colonizadores de Catan*, que se tornou uma sensação mundial e também foi produzido como jogo *online*. O jogo apresenta um tabuleiro reconfigurável composto de ladrilhos hexagonais que representam uma ilha. O tema principal do jogo é expansão. Os jogadores tentam assumir o controle do tabuleiro coletando recursos e construindo estradas e estruturas. A única peça no tabuleiro quando os jogadores chegam é o “ladrão”, um tipo de curinga que é jogado somente quando o número 7 é tirado por qualquer jogador. A pessoa que tira o 7 usa a peça do ladrão para tomar recursos de outros jogadores.

*Settlers of Catan* pareceu paradigmático de uma tendência popular a jogos que promovam o colonialismo. Muitos videogames, incluindo os antigos clássicos *Civilization* (MicroProse, 1991) e os posteriores *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), têm sido baseados nos temas

do imperialismo e do colonialismo. Nós achamos que um jogo de tabuleiro com esse tema era um exemplo interessante para examinar valores nos jogos.

Os participantes do *workshop* discutiram a ironia de a peça “ladrão” ser da cor preta, o que poderia ser visto como uma metáfora para os povos indígenas de Catan. Um dos participantes decidiu ativar o “ladrão” como um personagem controlado por um jogador, mas que usava um conjunto de regras diferente dos outros. O papel principal do ladrão era interferir nas tentativas dos outros jogadores de colonizar as ilhas.

Essas novas versões de *Monopoly* e *Settlers of Catan*, apesar de todas as suas diferenças, compartilhavam uma qualidade importante: ambas traziam à tona a questão da simetria, um dos princípios mais fundamentais do design de jogos. Quase todos os jogos oferecem condições de início idênticas para todos os jogadores, uma maneira de garantir a justiça (uma rara exceção é o jogo *Risk* [Parker Brothers, 1957], no qual os jogadores começam com exércitos de diferentes tamanhos controlando quantidades variáveis de território). O “Have/Have-Not Monopoly” subverteu sutilmente o conceito de condições simétricas de início, e a modificação de *Settlers of Catan* demoliu completamente esse conceito ao criar regras não somente assimétricas, mas também diferentes para um dos jogadores. Ambos os exercícios destacaram como certos sistemas podem favorecer alguns atores sobre outros e como diferentes conjuntos de atores podem também estar jogando com um conjunto diferente de regras – seja sutilmente, como no capital reduzido das peças “não ter”, ou mais obviamente, como o ladrão na modificação de *Settlers of Catan*.

Essas modificações também servem para criticar um valor fundamental em quase todos os jogos: a noção de justiça. Jogos, afinal, muitas vezes simulam sistemas – capitalismo, colonialismo – do mundo real. Regras fundamentadas na justiça sugerem que os sistemas que os jogos representam também são inerentemente justos. Como esses dois exemplos ilustram, contudo, muitos sistemas do mundo real de fato não são justos para todos os participantes. Mudando as mecânicas de jogo, o design guiado pelos valores pode fornecer meios poderosos de ilustrar essa injustiça.

### Notas

- a. Marilyn Yalom (2005).
- b. Philip E. Orbanes (2003).
- c. Orbanes (2003; 2006); Ralph Anspach (2000).
- d. Retirado em 3 de julho de 2011 do website da Parker Brothers: [http://www.hasbro.com/monopoly/en\\_US/discover/75-Years-Young.cfm](http://www.hasbro.com/monopoly/en_US/discover/75-Years-Young.cfm).
- e. A Ludica foi fundada em 2005 por Janine Fron, Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford More e Celia Pearce. Para mais informações, visite: <http://www.ludica.org.uk>.
- f. Mais tarde, Fullerton e eu serviríamos como usuárias-piloto para o que se tornariam os cartões *Grow-a-Game*. Os exemplos mostrados nesse ensaio, entretanto, foram conduzidos antes do desenvolvimento dos cartões, que, a partir de então, foram integrados ao processo, permitindo que os participantes tirem cartas aleatórias do *deck* para guiar o processo de modificação.
- g. O grupo Playology era liderado por dois dos meus estudantes: Clara Fernandez, na época uma candidata ao PhD em Mídias Digitais na NYU; e John Swisshelm, um aluno de graduação em Mídia Computacional que se tornou um designer de jogos profissional, primeiro na Electronic Arts e depois na Naughty Dog. Também participou Matthew Weiss, um graduado do MIT que também foi trabalhar no Gambit Lab.