

“Método da Estrela”: em busca de um método de game design¹

Fabiano Alves ONÇA²
Faculdade Impacta de Tecnologia, São Paulo, SP

RESUMO

O objetivo deste artigo é demonstrar as razões metodológicas através das quais foi construído o método de game design “Método da Estrela”. Há inicialmente uma revisão crítica de outros métodos de game design. Em seguida, apresenta-se o “Método da Estrela”, junto com uma defesa conceitual.

PALAVRAS-CHAVE: game design; método; “Método da Estrela”; game; comunicação.

TEXTO DO TRABALHO

A “Era dos Games”, fruto de uma sociedade que fez da exacerbação da escolha o seu *modus vivendi* e da razão procedimental dos computadores seu canal preferencial de expressão, caracteriza-se por um uso cada vez mais intensivo e abrangente dos games, uma vez que eles, em sua própria estrutura, epitomizam de forma cabal essa conjunção contemporânea (ONÇA, 2014).

Dentro deste contexto, nas duas últimas décadas, um pouco por pressão da indústria de games, que busca saídas eficientes para a produção, um pouco pela condição filosófica que tenta dar conta da importância dos jogos dentro do contexto atual –, o fato é que vem ganhando importância a discussão sobre a arte do game design, o processo criativo através do qual os jogos são imaginados.

Em realidade, um exame mais minucioso aponta para um paradoxo. Nunca se viram tantos jogos sendo criados. Entretanto, ainda hoje, a arte de criar jogos ainda é um processo quase puramente artesanal.

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em “Meios e Processos Audiovisuais” pela ECA-USP, e-mail: fabiano.onca@gmail.com.

ALMEIDA & SILVA (2013), por exemplo, publicaram o artigo “A Systematic Review of Game Design Methods and Tools”, no qual realizam um apanhado de diversos métodos de game design, inspirados nos trabalhos anteriores de NEIL (2012) e KREIMEIER (2003). Para os autores desse estudo, a despeito da indústria de games ser hoje uma das mais influentes do planeta, a arte de criar jogos ainda é um processo calcado em fórmulas pessoais, ou em processos de aprendizado artesanais, sem uma formalização maior, com o grande traço comum permanecendo a experimentação através de playtestes, *pari passu* com a intuição do game designer.

A maior prova disso é que, até agora, a despeito dos apelos de COSTYKIAN (2004) e FULLERTON, SWAIN e HOFFMAN (2004), não existe método ou ferramenta que tenha sido adotada em peso entre os profissionais de game design.

“O fato da indústria e da Academia concordarem com as necessidades dos game designers indicam que ambos sabem o que precisa ser feito, mas a rejeição a utilizar as implementações conceituais e físicas disponíveis deixa claro que eles ainda não sabem como fazer isso”

(ALMEIDA & SILVA, 2013, pg. 28).

Isso, claro, não deixa de ser um sintoma. O mais evidente é que o processo criativo parece ser extremamente refratário a limitações e regras. Quebrar as barreiras do convencional, propor óticas diferentes, imaginar algo novo compõem a essência dessa arte do game design. Enquanto que domesticar o processo criativo e aceitar operar dentro de certas definições – ainda que seja em prol de um entendimento comum – parece caminhar contra isso.

Primeiras Definições

De modo geral, os métodos propostos alinham-se, segundo ALMEIDA & SILVA (2013), em duas grandes tendências. Métodos que buscam sistematizar um vocabulário, identificar padrões, criar uma taxonomia das possibilidades de criação. E métodos que tentam essa unificação e formalização do processo criativo através de soluções gráficas.

Como exemplo dessa tentativa de standardização, podem-se citar as contribuições de CHURCH (1999) com seu “Formal Abstract Design Tools” (FDAT) e BJÖRK et al. (2003) com o “Game Design Patterns”, que tentaram cercar o processo de

criação a partir da formalização de determinados conceitos-chaves. As iniciativas não prosperaram, talvez porque a tarefa de criar uma linguagem “não-ambígua, precisa e formal” seja, afinal de contas, uma quimera que esbarra na própria natureza da linguagem e da cultura e em toda a sua cadeia de diferenças. Ademais, operar em termos tão abstratos, como “intenção”, ou “consequência percebida”, como propõe Church, não significam necessariamente um avanço para a prática efetiva do game design, pois não lidam com a essência do processo criativo – tentam apenas descrevê-lo sob certos parâmetros pretensamente universais, abstratos e neutros.

FABRICATORE et al. com o “Design Guidelines”, FALSTEIN & BARWOOD (2003) “The 400 Rules Project” e JARVINEN (2008) com o seu “Library of Game Mechanics” e ainda LINDLEY (2003) com sua “Taxonomia Ortogonal” buscaram, por sua vez, esquadrihar o processo criativo a partir da classificação das diferentes mecânicas presentes nos jogos.

Embora tenham seu valor enquanto guia de referência, essa linha também tem seus limites estabelecidos pela própria natureza da proposta. As mecânicas de jogo são fluídas, misturam-se, amalgamam-se, produzem híbridos, partem-se, afastam-se, renascem em padrões inéditos. Tentar fixar esse revolteio em listas de mecânicas é um convite a uma lista infinita, sempre incompleta. Para além disso, o olhar do game designer não está naquilo que já existe, mas no que poderá vir a existir. Referências são apenas uma plataforma a partir da qual se cria algo novo, mas não são condicionantes essenciais para a criação. São somente uma das possibilidades a partir da qual emerge o salto criativo. Nesse sentido, alinhar mecânicas e padrões não opera diretamente na estruturação do processo de game design. Ela demonstra, com limitações, algumas de suas múltiplas possibilidades.

Enfim, encerrar a infinita variedade de mecânicas dentro de quaisquer padrões, tentando criar uma taxonomia, pode ter como resultado apequenar e limitar uma atividade altamente criativa. Pior, para fins classificatórios, essas abordagens não alcançam o que pretendem. Cumprem com a sanha racionalista da Modernidade (BAUMAN, 2001), ao tentar enquadrar e classificar de modo esquizofrênico, mas acabam por demonstrar, com seu próprio exemplo, os limites desse tipo de abordagem, pois não conseguem sistematizar a contento, dada a natureza fugidia do jogo (SPARIOSU, 1989).

Além disso, para fins criativos, tais propostas oferecem um repertório, mas não situam de fato o game designer dentro de uma rota criativa – de um método propriamente dito.

A outra vertente identificada por ALMEIDA & SILVA (2013) refere-se a métodos de análise de jogos escudados em representações visuais. Para aspectos mais técnicos, ligados à balanceamento e fluxo de jogo, tais abordagens mostram-se relativamente práticas e consistentes, como o mapeamento de ações possíveis dentro de um sistema de jogo utilizando “redes de Petri”, que permite enxergar o fluxo de decisões possíveis dentro de um dado escopo; ou como os sistemas de fluxo de balanceamento presentes em *Machinations* (2009) e *Ludocore* (2010), apoiados na premissa de que jogos digitais são sistemas formais de regras. Há ainda softwares, como o *SketchUp* (2000), que permitem uma montagem rápida de cenários, tanto em 3D quanto em 2D, permitindo que os desafios de cada fase do jogo sejam dimensionados de modo muito mais realista.

São ferramentas úteis. Entretanto, identificar os fluxos corretos de funcionamento de um jogo, bem como a estrutura do seu balanceamento, ou ainda a montagem de um cenário 3D exige uma alta curva de aprendizado. Além disso, mapear fluxos, balancear um sistema de jogo ou montar um cenário 3D, embora úteis em termos operacionais, especialmente quando há uma série de variantes operando ao mesmo tempo, estão longe de oferecer um método criativo para a criação de jogos. Melhor classificar essas iniciativas com um nome mais apropriado: são ferramentas que auxiliam o game design, que emprestam precisão à conceitos anteriormente pensados. São operacionais, mas não são métodos de criação.

Em resumo, soluções de cunho taxonômico, embora tentadoras porque criam uma classificação e reúnem referências, acabam por petrificar o processo extremamente fluído do game design. Enquanto soluções que representam visualmente fluxos, balanceamentos e cenários são úteis, mas não conseguem, por si mesmas, criar um fluxo criativo de modo estruturado.

Além disso, nas iniciativas apresentadas até agora, não há um foco claro no processo de criação em si. Nem as saídas conceituais, nem as ferramentas visuais demonstraram ter força suficiente para se firmarem como um método de game design, no sentido mais criativo do termo.

Aproximações Criativas

Nesse cenário, existem ainda três outros métodos de game design os quais vale a pena mencionar. A grande virtude de todos está no fato de que, cada um a seu modo, conseguem operar dentro do processo criativo, não apenas como ferramentas de apoio, mas sim na estrutura criativa, no *core* do game design.

Ademais, todos eles respeitam o processo criativo. Não há a pretensão de interferir no momento demiúrgico da criação. A influência de todos como método restringe-se a fixar, a propor certos milestones dentro do horizonte criativo – uma atitude mais aberta e razoável, que direciona, mas não inibe ou constrange a criação.

O primeiro é o método proposto por PULSIPHER (2012), criador veterano e autor do aclamado jogo de tabuleiro “Britannia” (1986), dentre outros. Em seu livro “Game Design: How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish”, o autor expõe, de maneira didática, como se dá o fluxo de criação e implementação de um jogo, particularmente os jogos de tabuleiro, com ênfase na experimentação como força motriz.

Em termos conceituais, a originalidade de seu pensamento está na definição de nove itens que, segundo ele, compõem os aspectos estruturais de qualquer jogo, quer pela presença, quer pela ausência. São itens, para ele, cruciais, a serem pensados por qualquer game designer.

São eles: Tema/Atmosfera/História; Regras de interação dos jogadores; Objetivo/Condição de Vitória; Manejo/Guarda de informações; Sequência de Jogo; Movimentação/Posicionamento; Informação disponível para os jogadores; Resolução de Conflitos/Interação; Economia.

Naturalmente, podem existir discordâncias em relação aos itens elencados. Mas Pulsipher consegue, com sua definição, não apenas oferecer um caminho para se criar um jogo, como também consegue, realizando o caminho inverso, analisar jogos já existentes.

Outra filosofia de game design que oferece inspiração e poderia ser vista como um método é o “Design por Subtração” (“Design by Subtraction”), idealizado por

Fumito Ueda, game designer dos célebres jogos “ICO” (2001), “Shadows of the Colossus”(2005) e “The Last Guardian” (2016). Embora o conceito de minimalismo seja precioso para designers em geral, como atesta a frase célebre do designer alemão Dieter Rams “menos, mas melhor” (“less, but better”), Fumito soube como canalizar esse conceito em jogos considerados brilhantes.

Ao desenhar a estrutura de ICO, por exemplo, Ueda abriu mão de diversos cenários para se concentrar no castelo aonde ocorre a ação central do jogo. Também simplificou o sistema de combate ao máximo. Apostou na interação entre os dois personagens principais, em detrimento de outros personagens. Em suma, retirou tudo o que considerava supérfluo e aprofundou a experiência nos elementos que restaram. Ainda que Ueda não tenha formalizado sua filosofia num livro, seu pensamento atinge decisivamente o processo de criação, ao fazer gravitar todos os elementos do jogo em torno do conceito de simplicidade.

Por fim, uma terceira aproximação instigante é aquela oferecida por LEBLANC, HUNICKE e ZUBEK (2004), com o seu método MDA. Essencialmente, eles dividem o processo criativo sob três perspectivas: mecânicas, dinâmicas e estética. Entretanto, ao fazer isso, eles deixam claro que o jogo sempre se orienta rumo ao jogador. É ele o objetivo final que regula esses três campos.

Assim, por exemplo, no campo Estética, o game designer tenta buscar a “diversão” do jogo elencando os sentimentos evocados. Por exemplo, no jogo de tiro em primeira pessoa “Quake” (1996), a diversão se traduz a partir dos sentimentos de desafio, competição e fantasia. Em outros jogos, como “The Sims”(2000), essa mesma diversão provém das sensações de descoberta, fantasia, expressão e narrativa.

A dinâmica, nesse contexto, é pensada para alcançar uma certa estética. Por exemplo, se um dos objetivos estéticos do jogo é criar tensão, pode-se utilizar alguma dinâmica de contagem de tempo para amplificar essa sensação. O companheirismo pode ser obtido criando uma dinâmica de compartilhamento de informação entre os jogadores.

Finalmente, as mecânicas traduzem as dinâmicas em ações concretas. Atos como embaralhar as cartas, ou distribuí-las uma a uma para os jogadores, ativam a

dinâmica escolhida (uso de cartas). Num jogo de golfe, as mecânicas que dão concretude à dinâmica incluem tacos, bolinhas, armadilhas de areia e poças d'água.

Embora as divisões propostas sejam discutíveis – percebe-se uma certa dificuldade em definir os campos de mecânica e dinâmica; e embora o campo da estética faça com que o processo de criação tenda para um certo behaviorismo (estímulo correto aciona os jogadores para um certo fim), ainda assim é um método que opera no *core* do game design, no campo das ideias. Sua estrutura convida o game designer a traduzir sentimentos em procedimentos.

O MDA, assim como os outros dois métodos anteriormente apresentados, propõe uma leitura do processo criativo sem necessariamente encaixá-lo em estruturas limitantes. Há, evidentemente, diferenças entre eles. Enquanto o método de Pulsipher obriga o game designer a um olhar mais amplo sobre o processo criativo, a filosofia de Ueda reduz-se a uma regra fundamental – deixar o jogo o mais limpo e elegante possível, desfazendo-se de qualquer estrutura não-essencial. Enquanto o MDA apenas nomeia apenas três condições (Mecânica, Dinâmica, Estética), Pulsipher força, com seus nove axiomas, a um detalhamento maior da estrutura de jogo. São diferentes estilos, mas todos os três fazem com que o game designer pondere e reflita sobre sua prática. São métodos que orientam, que propõe um *framework*, sem, no entanto, impor uma definição que amordace a criação.

Claro, como qualquer método, são passíveis de crítica. Pulsipher, por exemplo, propõe uma lista relativamente longa e racionalizante de pontos essenciais, o que pode inibir um estilo de criação mais intuitivo. A filosofia de Ueda, ao focar no design por subtração, não propõe exatamente um método de criação, mas sim de desconstrução. O MDA, com seu foco no trânsito entre estética, dinâmica e mecânica, carece de uma definição melhor de estrutura – coisa que, por sua vez, abunda em Pulsipher.

A principal crítica a esses métodos, entretanto, está no fato de que esses ainda não são métodos universais. Eles são voltados para certos perfis de game designers. Pulsipher, por exemplo, é um estruturador nato. Seu método busca identificar os subsistemas essenciais para um jogo. Ueda já é um game designer com foco absoluto na experiência do jogador. LeBlanc, Hunicke e Zubek, por sua vez, buscam mais ativamente

mecânicas/dinâmicas para exprimir determinadas sensações. Seu foco está também no jogador. A questão, entretanto, é que os game designers criam de maneiras muito diferentes. Como dar conta desta variabilidade criativa? Como exemplo, basta citar Reiner Knizia, talvez o mais prolífico criador de jogos de tabuleiro da atualidade. Sua especialidade está na concepção matemática do jogo. Ou Bruno Faidutti, mestre em criar jogos a partir de narrativas? Como encaixar essa maneira de criar dentro desses métodos, que preconizam outras aproximações?

Estratégias Metodológicas do “Método da Estrela”

O “Método da Estrela” é fundado em torno do seguinte pressuposto. Quando se trata de jogos, existe não apenas uma, mas variadas maneiras pelas quais as pessoas chegam a uma síntese criativa. Isso de saída cria uma questão, porque o problema principal de qualquer método está no fato de que, por sua natureza, ele afunila, constrange, impõe uma direção, muitas vezes ignorando justamente essa variabilidade. Esse desafio torna-se ainda mais difícil quando se trata, como visto anteriormente, de propor um método para uma atividade altamente criativa como o design de jogos, que pressupõe exatamente liberdade ilimitada e questionamento de todos os padrões.

A primeira estratégia metodológica para driblar isso foi criar um método que exemplificasse, através de sua própria estrutura (cinco grandes vias de criação), essa variabilidade presente na arte de criar. Não existe um caminho para orientar a criação. Existem vários. Isso demonstra, de antemão, que criar é uma condição complexa e que não existem caminhos óbvios para isso, ou ainda, um caminho melhor do que outro.

A segunda estratégia foi evitar um grau alto de prescrição nas categorias escolhidas. Explica-se em grandes linhas qual o conceito, mas evita-se uma definição extremamente fechada do tema. Quando se trata de ciência, talvez isso soe como um anátema. Mas a ideia é que haja justamente espaço para que o jogador projete sua subjetividade dentro do conceito proposto. Isso é proposital também. É um mecanismo de jogo. Claro, para aqueles que precisam de uma estrutura mais sólida, foram elaborados três tópicos em cada categoria, que demonstram como o conceito principal se aplica. Os tópicos exemplificam, mas não esgotam, as possibilidades atreladas a essas categorias.

Assim, por exemplo, na categoria “Matemática”, foram eleitos três temas importantes: o uso da sorte, o uso de proporções e o uso de uma matemática de experimentação.

A terceira estratégia foi vincular as categorias fundamentais do método à uma prática real de game design. Ou seja, essas categorias emergem, primeiramente, a partir da vivência e reflexão do autor ao longo de vinte anos de trabalho; também se formam a partir da leitura e comparação de outros métodos e livros sobre game design; e mais importante do que tudo, essas categorias coadunam com as cinco diferentes especializações que os game designers hoje experimentam no mercado de trabalho. Ou seja, o método é calcado em vivências e aproximações reais, coadunadas por práticas acadêmicas e de mercado.

A quarta estratégia foi estabelecer uma vinculação não-hierárquica entre as categorias: nenhuma delas possui prevalência sob as demais. Esse, aliás, é exatamente o coração desse método. Existem conexões óbvias entre as partes, mas não uma sucessão ou hierarquia entre elas (ONÇA, 2021). Elas tampouco formam um passo-a-passo, uma sequência ou uma fórmula. São forças, vetores, angulações dinâmicas que conversam entre si – ora se alinham e ora se tensionam – ao mesmo tempo em que mantém um polo próprio. Um game designer passeia por uma, algumas ou todas essas categorias quando cria.

A quinta estratégia foi elaborar um método que pudesse ser utilizado não apenas para criar, mas também para analisar jogos já existentes. Essa possibilidade reversa é fundamental para demonstrar a eficácia do método, e também contribui para a sua universalização, pois mesmo quem não possua o dom da criação permanece apto a utilizá-lo.

A sexta estratégia foi não considerar elementos como arte, som ou narrativa como elementos de game design dignos de figurarem como uma das categorias centrais. Inegável que esses são elementos que operam no sentimento de imersão do jogador, que adicionam verossimilhança, que trazem complexidade estética e beleza à experiência de jogo. Mas, tecnicamente, um jogo pode prescindir desses elementos no momento da sua construção (a não ser que esses elementos sejam utilizados como elementos de jogo em si – mas aí, é uma apropriação da função original).

Reduzindo a experiência de criação ao seu *core*, um jogo (ao menos no sentido contemporâneo e dentro de uma perspectiva de entretenimento) pode ser visto como uma junção de mecânicas, organizadas numa certa estrutura, tensionadas matematicamente, em função da diversão do jogador. Na angulação proposta por esse método, esses elementos estéticos (narrativa, som, arte) fazem parte da quinta categoria de criação, o Meta Jogo. Em poucas palavras, o Meta Jogo abriga toda sorte de camadas estéticas, relacionais e ideológicas que “embrulham” o jogo, sem no entanto afetar seu funcionamento técnico. Esse corte tem uma função pedagógica: deixar mais claro para o game designer o processo de criação em si.

A sétima estratégia foi escolher propositalmente cinco grandes pilares para orientar a criação. Inevitavelmente, impõe-se uma limitação conceitual com isso. Por outro lado, a escolha dessas cinco amplas categorias permite ao game designer situar-se minimamente dentro desse processo, operando dentro de uma configuração relativamente simples. Os conceitos-chave cabem nos dedos de uma mão. Os cinco conceitos formam as pontas de uma estrela – daí o nome do método. Definir apenas cinco grandes áreas, como num jogo, torna o trabalho de game design mais prático, dinâmico, prático.

Em resumo, o método sugere cinco grandes vias para desenvolver a criação/análise de um jogo. Qualquer categoria é válida, bem como operar por mais de uma via simultaneamente. O ponto mais importante não está em domesticar o ato criativo, mas sim em situar por qual das categorias o processo criativo de cada um caminha.



Figura 1. Cinco vias diferentes para a criação

Categoria de Análise: Mecânica

A primeira categoria, “Mecânica”, é a mais evidente de todas. Entende-se por Mecânica aquela regra, ou conjunto de regras, que representa uma ação dentro do campo simbólico do jogo (ONÇA, 2021). Sua importância pode ser exemplificada com o conceito de que o jogar é, antes de tudo, um agir. A mecânica concretiza esse agir.

Criar a partir de mecânicas é, por excelência, a forma de pensar típica dos iniciantes. O game designer imagina uma determinada ação e a partir daí começa a estruturar uma série de outras mecânicas que complementam e dialogam com essa mecânica inicial.

Tome-se como exemplo um jogo como Tetris. A mecânica fundamental do jogo está no encaixe correto das peças. A partir dessa mecânica, surgem quase que naturalmente outras mecânicas e variações – girar as peças, acelerar a queda das peças para ganhar tempo, premiar o encaixe correto de uma fileira de peças com o desaparecimento da mesma, aumento gradual da velocidade etc.

Vale dizer que a capacidade de criar mecânicas e, principalmente, de juntar mecânicas combinando-as entre si definem a competência básica de qualquer game designer. Esse é o trabalho de um game designer “raiz”, *purebred*.

Categoria de Análise: Estrutura

A segunda categoria através da qual pode-se mergulhar na criação de um jogo é o que, nesse método, convencionou-se chamar “Estrutura”. O jogo, como já apontou Richard Garfield, criador de “Magic: The Gathering” (1993), pode ser visto como um grande sistema, povoado por diversos subsistemas. Juntos, esses subsistemas operam numa perfeita harmonia (FULLERTON, SWAIN e HOFFMAN, 2004).

Um jogo de conquista de territórios, por exemplo, demanda certos tipos de subsistema de maneira quase obrigatória. É preciso pensar num subsistema de territórios. Também é preciso incluir um subsistema de combate. Outro subsistema de recrutamento de novas peças. Também um subsistema que defina a condição de vitória. Note-se que, em nenhum momento, discute-se as mecânicas que serão utilizadas em cada subsistema.

Isso fica *a posteriori*. O importante é definir quais serão as áreas de desenvolvimento do jogo.

Pensar num jogo a partir de seus subsistemas permite elaborar um mapeamento rápido da estrutura do jogo – tanto para a criação quanto também para a análise de um jogo já pronto. Basta identificar as grandes massas nas quais o game designer terá que intervir. Essa categoria está alinhada com o que faz hoje um “system game designer”, em seu trabalho analítico de definição das regras e sistemas que regem um jogo.

Categoria de Análise: Matemática

Essa categoria abarca os game designers que pensam sua criação a partir dos números que sustentam as mecânicas e a estrutura de jogo. Não é uma categoria muito utilizada por iniciantes, embora os jogos sejam, em suma, equações matemáticas. Mas é uma categoria essencial, na medida em que boa parte da tensão do jogo paira sobre o balanceamento matemático.

Ao pensar na matemática, inevitavelmente também se pensa nos diferentes tipos de sorte que são utilizados nos jogos. Pensa-se também na questão da proporção entre os números e como essas proporcionalidades são construídas dentro de um jogo. Finalmente, aborda-se também a peculiar matemática inexata e provisória dos jogos.

Essa é a categoria por excelência do “balance game designer”, especializado justamente em encontrar o balanço ideal dos jogos.

Categoria de Análise: Jogador

Sob essa categoria atuam todos os game designers cuja principal preocupação é tornar a experiência de jogo significativa para o jogador. O “Design de Subtração” de Ueda pertence a essa vertente. O MDA também, ao buscar as emoções dos jogadores.

Quem opera através dessa categoria não hesita em sacrificar implementos de mecânica, estrutura ou matemática, afim de tornar a experiência do jogador algo inesquecível. Inclusive, essa categoria é capaz de abalar todos os fundamentos de um jogo em função da diversão.

É a categoria onde encontram-se os “gameplay game designers”, profissionais especializados em tornar a experiência de jogo algo memorável.

Categoria de Análise: Meta-Jogo

Essa categoria é a mais desafiadora do método. Quem caminha por essa senda tenta controlar, com resultados incertos, todos os fatores que influem na experiência de jogo, mas não compõem a estrutura formal do jogo. Um jogo, pode-se dizer, é um conjunto de mecânicas alinhadas dentro de uma certa estrutura, tensionadas matematicamente para oferecer ao jogador uma experiência atrativa de jogo. Entretanto, a experiência de jogo não se resume apenas a esses fatores. Há algo a mais que torna cada partida uma experiência única. Os elementos externos ao jogo que influenciam o resultado de um jogo são agrupados, nesse método, sob a égide do Meta-Jogo.

O Meta-Jogo inicia-se pela subjetividade de cada jogador. Avança pelo entendimento e apropriação das regras de jogo. Passa pela sociabilidade dos participantes de uma mesma partida, encontra eco nos valores sociais que legitimam determinadas ações e vai espriar-se nos valores civilizacionais que regulam as experiências de jogo. O Meta Jogo é o campo no qual diversas ideologias pelem pela hegemonia e negociam por um espaço de representação. Suas ferramentas de expressão se concretizam em elementos como narrativa, arte, trilha sonora e, claro, mecânicas e gameplay – cuja função, no jogo, é acionar essa cadeia de valores e relações que tocam a sensibilidade do jogador.

Escorar a criação dentro do campo do Meta-Jogo pode produzir jóias como “Undertale” (2015), que criou uma experiência emocional inédita com os jogadores, ou jogos como “The Last of Us” (2013), que nos fazem sofrer junto com os personagens.

Não à toa, essa é a categoria por excelência de um “narrative game designer”.

Conclusão

As cinco categorias apresentadas possuem ramificações que lhes emprestam mais substância e esclarecem, com mais detalhes, como opera esse método – não foram

apresentadas em detalhe por limitações de espaço. Ainda assim, é possível ter um vislumbre de como se pode pensar em criação a partir de prismas tão diferentes entre si.

A saída proposta por esse método opera, em seu nível mais profundo, num deslocamento do centro de gravidade que rege os métodos tradicionais, atrelados a uma lógica de não-jogo. Ao sinalizar e reconhecer, em sua própria estrutura, a variabilidade criativa; ao não estabelecer hierarquias ou sequências entre as categorias; ao operar com categorias já indicadas pela prática do mercado, nas quais os game designers já são demandados; ao manter o método dentro de uma estrutura simples e, principalmente, ao não interferir no campo criativo – quer na concepção, quer no playteste – busca-se operar sob uma nova base. Uma base na qual a estrutura do método seja porosa o suficiente para que haja uma participação muito mais ativa de quem o utiliza.

Em última instância, a ideia do método é operar, ele mesmo, numa lógica de jogo, de provocação, de negociação de sentidos. A proposta, portanto, não é a de tipificar, classificar e encerrar a discussão, mas sim oferecer um primeiro lance, na esperança de quem o utiliza reaja, com sua subjetividade, com um contra lance, num vaivém típico de jogo (GADAMER, 2008).

O “Método da Estrela” contém, em si, propositalmente, esse germe do incompleto, do incerto. Ele coloca o conhecimento em jogo. Ele não totaliza, ele propõe. Não tenta fechar um quadro, mas sim convida o leitor a compô-lo, utilizando suas próprias tintas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. & SILVA, F. **A Systematic Review of Game Design Methods and Tools**. 8215. 17-29. 10.1007/978-3-642-41106-9_3, 2013.

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CHURCH, D.. **Formal Abstract Design Tools**. Gamasutra
<https://www.gamasutra.com/view/feature/3357/formal_abstract_design_tools.php> ,
1999. acesso em 21 jun. 2022

-
- FABRICATORE, C., NUSSBAUM, M., ROSAS, R.. **Playability in Action Videogames: A Qualitative Design Model**. Proceedings of Human-Computer Interaction 17(4),311–368 , 2002.
- FALSTEIN, N., BARWOOD, H.. **More of the 400: Discovering Design Rules**. Presentational GDC, <<https://www.finitearts.com/Pages/400page.html>> , 2002, acesso em 21 jun. 2022.
- FULLERTON, T., Swain, C., HOFFMAN, S.. **Game Design Workshop: Designing, Proto-typing, and Playtesting Games**. CMP Books, San Francisco, 2004.
- GADAMER, H.-G. **Verdade e Método I: Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. 9ª. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008.
- JÄRVINEN, A.. **Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design**. Tese de Doutorado. University of Tampere, 2008.
- KREIMEIER, B.. **Game Design Methods: A 2003 Survey**. Gamasutra <https://www.gamasutra.com/view/feature/2892/game_design_methods_a_2003_survey.php> , acesso em 21 jun. 2022.
- LEBLANC, M., HUNICKE, R., ZUBEK, R.. **MDA: A formal approach to game design and game research**. In: Proceedings of the AAAI 2004 Workshop on Challenges, 2004.
- NEIL, K.: **Game Design Tools: Time to Evaluate**. In: Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global Game in Culture and Society, 2012.
- ONÇA, F. **Game Design: Método da Estrela**. São Paulo, SP, 2021.
- ONÇA, F. **A Era dos Games na Sociedade da Escolha**. Tese de Doutorado, ECA/USP, 2014.
- PULSIPHER, L.. **Game Design: How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish**. McFarland & Company, Carolina do Norte, EUA, 2012.
- SPARIOSU, M. **Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse**. Cornell University Press, 1989.
- SUTTON-SMITH, B. **The Ambiguity of Play**. 2. ed. [S.l.]: Harvard University Press, 2001.