

Inception! A Relação do Jogador com a Materialidade da Plataforma Tabletop Simulator

Leonardo Birnfeld Kurtz¹

Roger Corsino Albuquerque Carrion²

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Escola de Humanidades, Brasil ¹

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Informática, Brasil ²

RESUMO

O presente artigo busca evidenciar a relação do jogador com a plataforma Tabletop Simulator a partir de um viés ontológico e pela materialidade que se apresenta na experiência jogador-jogo. A partir do posicionamento teórico de Mosca [1], onde as regras dos jogos são divididas em descritivas e prescritivas, assim como o entendimento de que a relação que se estabelece do jogador com o jogo digital opera de maneira muito semelhante aos processos e interações da realidade. O estudo tem como horizonte investigar a relação entre o “mundo físico” e o digital nas interações que a plataforma Tabletop Simulator opera. Utilizando-se de regras descritivas, para promover um ambiente que possa remeter ao jogo de mesa tradicional, assim como comportar o máximo de criatividade e liberdade (regras prescritivas). O objeto de estudo escolhido será analisado em comunhão com a relação que o jogador tem com ele, sendo levantados dados referentes à estrutura de programação da plataforma e as possibilidades interativas apresentadas pelos jogadores. A importância de realizar esta investigação reside no fato desta promover uma relação simultânea, na qual existe um jogo dentro de um jogo, portanto ao mesmo tempo que existe uma constante interativa dos jogadores por utilizarem a mesma plataforma, os diferentes jogos de mesa selecionados dentro do Tabletop Simulator apresentam novas dinâmicas entre o jogo e os jogadores.

Palavras-chave: jogos, jogos digitais, materialidade, arqueologia das mídias, Sandbox.

1 INTRODUÇÃO

O Tabletop Simulator foi desenvolvido e publicado pela Berserk, lançado em 5 de junho de 2015¹, é um jogo de gênero *sandbox*² onde o jogador interage com o jogo ao inserir ou mover peças virtuais, as quais são sujeitas à simulação física. Ele tem como objetivo dar ao jogador a possibilidade de jogar ou criar qualquer jogo de tabuleiro, porém sua interface não se limita apenas a isso, mas sim à criatividade do indivíduo. O jogo será analisado com base em três linhas teóricas: As regras que o constituem, sendo divididas em prescritivas e descritivas; A relação jogador-jogo e a forma como o Tabletop Simulator apresenta os jogos jogáveis em sua plataforma; O conceito de materialidade inserido no jogo em análise [1] [2] [3] [4] [5] [6].[7]. Estes três vieses teóricos buscam contemplar uma compreensão atual de como os jogos digitais

operam, assim como a relação material na qual os jogadores se encontram ao entrar em contato com o Tabletop Simulator. O resultado dos estudos é um conjunto de teorias do design dos jogos com a presença da arqueologia e arqueologia de mídias, com uma investigação interessada em encontrar a forma como os elementos elencados nos momentos teóricos do artigo se projetam no viés prático, portanto no jogo Tabletop Simulator, expondo imagens referentes ao jogo que ilustram aspectos chave deste.

2 A RELAÇÃO JOGADOR-JOGO E SUAS REGRAS

Para realizar um estudo sobre jogos, digitais ou não, é imprescindível que a análise tenha em vista o jogo em relação ao jogador ou jogadores (a presente investigação, portanto, concebe como indispensável a presença e atuação do indivíduo que joga, para a constituição de um jogo). A presença do jogador não dá somente significado ontológico ao ato de jogar, mas também uma significação material que, somadas, resultam na existência do jogo [1]. Consequentemente se estabelece uma relação jogador-jogo, da parte do usuário advém aspectos sociológicos, históricos e culturais que influenciam o próprio ato inicial de jogar. Por sua vez, o jogo apresenta materialidade e subjetividades nele inseridas e projetadas. Ambas as partes compartilham uma realidade social [2], mesmo que historicamente possam abrigar diferenças temporais, como por exemplo um jogo desenvolvido nos anos 80 sendo jogado por um jogador nascido nos anos 2000.

Elemento importante para dar identidade e jogabilidade ao jogo são suas regras. Como desenvolvido por Mosca [3] podemos dividir as regras dos jogos em dois níveis: regras prescritivas, operam em nível ontológico e são encontradas normalmente em jogos analógicos como o xadrez, estas são cumpridas ou não a partir do acordo entre jogadores e estabelecem as características que nos possibilitam diferenciar um jogo de outro. Um exemplo de regra prescritiva no xadrez é a forma como as peças se movem, o movimento do cavalo como um L deve ser aceito e reproduzido pelos jogadores para que as regras do jogo não sejam transpostas; regras descritivas, operam em um nível epistemológico e definem os meios com os quais se atingem os resultados de um jogo. Quando analisamos jogos digitais é importante apontar que são constituídos principalmente de regras descritivas, pois na estrutura de programação o computador não é um sujeito capaz de escolher realizar determinada ação, ele é ordenado para uma finalidade, descritivamente prevista. Consequentemente o jogo digital

¹ Disponível em <http://berserk-games.com/tabletop-simulator/>. Acesso em 01/08/2018.

² Gênero de jogo em que são colocadas apenas limitações mínimas para o jogador. Com isso, o jogador pode vagar e modificar completamente o mundo virtual de acordo com a sua vontade. Ao contrário dos jogos de

progressão, um sandbox enfatiza a exploração e permite selecionar as tarefas que serão realizadas. Disponível em <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/12/saiba-o-que-sao-jogos-sandbox-e-os-principais-titulos-do-mercado.html>. Acesso em 01/08/2018.

apresenta aspectos aos quais o jogador está subordinado, como paredes, física de jogo, terreno, etc. A partir do momento que o jogador inicia aquele jogo, ele está aceitando um pacote de regras descritivas não necessariamente entendidas como tal, como vemos na descrição dos próprios desenvolvedores do Tabletop Simulator:

Tabletop Simulator é o único simulador que possibilita liberar sua agressividade virando a mesa! Não existem regras para serem seguidas: apenas você, uma sandbox e seus amigos. Faça seus próprios jogos e jogue como VOCÊ quiser! Possibilidades ilimitadas de jogo³

O segundo período da descrição acima desenvolve que “Não existem regras a serem seguidas”, uma afirmação que cai em falsidade ao entendermos que os jogos digitais também são compostos por regras, mesmo que a nível descritivo. Estranhamentos causados por essa compreensão quanto aos jogos, derivam de um aspecto descrito no resumo do artigo, no qual existe uma divisão entre digital e analógico produzida por um senso comum. Entretanto conforme analisamos o contato do jogador com o jogo percebemos operações que não produzem uma real diferença ontológica entre o analógico e o digital ou real e virtual, mas sim uma similaridade.

Conectando a relação jogador-jogo com as regras que definem o modo de operação com o qual esta relação será desenvolvida, é interessante nos voltarmos a Johan Huizinga, que em sua obra *Homo Ludens* definiu importantes bases para o estudo dos jogos. Dois conceitos importantes: Significado, atribuído ao estudo dos jogos, no sentido que todo jogo significa alguma coisa, passagem que se conecta com outra, a que sempre há algo em jogo no ato de jogar [4]; Interação Lúdica, interação que permeia o todo do contexto no qual o jogo se insere assim como o jogo e seus jogadores, seu resultado é idealmente um saldo positivo de boas experiências entre os envolvidos. Ao unirmos estes dois conceitos temos o que Salen e Zimmerman [8] apontam como o objetivo de um design de jogos de sucesso, uma interação lúdica significativa. Para esta ocorrer é necessário que o sistema do jogo em análise consiga produzir desfechos às diversas ações do usuário de maneira satisfatória. É um processo de escolhas e consequências tomadas pelo jogador e sustentadas pelo sistema do jogo. A qualidade dos desfechos é responsável por cumprir com o potencial significativo e lúdico de um jogo, portanto jogos que passaram por um design que priorize o desenvolvimento do seu sistema quanto aos resultados das ações de seus usuários, assim como o próprio número de ações possíveis, tem maior potencial de serem bons jogos.

3 A INCEPTION DE TABLETOP SIMULATOR

A palavra que inicia o presente artigo se refere a possibilidade de a plataforma inserir jogos dentro de outro jogo, causando uma sobreposição heterogênea. Ocorre que o jogo a ser escolhido para se jogar é influenciado por três níveis de limitação: A) A relação *Software* e *Hardware* que determina o limite de real produção digital de uma ideia dos desenvolvedores, portanto jogos são produtos de seus contextos tecnológicos e materiais [9]; B) As regras descritivas, *interface*, *engine*, física de jogo e direitos autorais. Os quatro primeiros aspectos limitam a atuação intra-jogo, ou seja, como leis da física operam sem a necessidade de um aceite e são produtos dos cálculos e processos do computador a partir da limitação A, consequentemente, um jogador só poderá jogar naquele universo descritivo. Dessa forma, o próprio tradicional xadrez em tabletop recebe as características da plataforma a nível

descritivo e prescritivo. Por último, os direitos autorais determinam o poder de criação de jogos pelos jogadores, se um jogador desenvolver uma versão de WAR para a plataforma, estará propício a um processo ou a impossibilidade de compartilhar sua criação; C) A dinâmica dos jogadores da plataforma opera em parte por regras prescritivas, entretanto existem algumas possibilidades que inserem ferramentas digitais em uma relação originalmente pessoal, visto que jogadores de diferentes partes do mundo podem se encontrar no mesmo servidor. Estas ferramentas podem impedir os movimentos de um jogador, expulsá-lo do jogo ou até literalmente virar a mesa de um jogo para encerrá-lo ou causar confusão.

Estes três níveis devem ser pensados também pelo escopo teórico de Winner [10], que em sua obra sobre a bagagem política dos artefatos comenta sobre as variáveis que permeiam toda a produção tecnológica. A própria estrutura de trabalho na qual um hardware foi feito e a relação de trabalho mantida entre os desenvolvedores do Tabletop Simulator alteram, na gênese da criação, o produto, que é o jogo. Portanto por mais que a plataforma possibilite estes jogos dentro de outro, a transposição não é pura, ela é afetada por todos estes fatores anteriormente descritos. Consequentemente o xadrez jogado digitalmente em Tabletop Simulator é diferente do xadrez analógico, que é diferente do xadrez digital desenvolvido pela Microsoft e, por corolário, analisado cada um com suas especificidades.

4 A MATERIALIDADE DE TABLETOP SIMULATOR

Podemos defender a Materialidade presente em Tabletop Simulator por dois argumentos: primeiramente os conhecimentos da arqueologia das mídias [5] demonstram como os jogos digitais detêm materialidade. Tanto em sua estrutura tecnológica, como circuitos, material utilizado, estética, hardware, etc, como em um importante aspecto de toda cultura material, um significado e função atribuídos [6], no caso, ao jogo digital. A máquina que processa o jogo muitas vezes foi feita com este propósito, porém ela mesma faria um ótimo trabalho como calculadora ou um relógio, portanto o significado e função atribuídos àquela tecnologia e, consequentemente, à mídia que ela opera, é um processo presente na relação que o ser humano tem com a cultura material. Como abordado por Parrika [7], os próprios processos resultantes da interação com as mídias são produtores de materialidade. O segundo argumento deriva da defesa que Mosca [3] realiza quanto a materialidade das entidades presentes na tela de um jogo digital. Visto que não existe diferença ontológica no processo de interpretação de uma realidade material produzida em um jogo, como exemplo o autor utiliza o Super Mario onde o usuário se depara com paredes e obstáculos, ele consequentemente interage com o jogo digital como uma entidade física.

A grande quantidade de comandos da plataforma não só contribui para essa igualdade como pode até, em muitas ocasiões, facilitar o trabalho do jogador (por exemplo, cartas podem ser embaralhadas pressionando apenas uma tecla). Além de muitas mecânicas que assistem o jogador com ações comuns em jogos de tabuleiro, o cursor do mouse, por sua vez, dá acesso às várias ferramentas da plataforma e também funciona como a própria mão do jogador, permitindo segurar, chacoalhar ou arremessar objetos.

Jogos de tabuleiro básicos como xadrez e poker já estão inclusos na plataforma, além de diversos componentes variados como mesas, miniaturas, moedas, entre outros. Estes podem ser misturados e customizados para criar novos jogos que podem ser salvos para compartilhar e jogar com outros jogadores. O jogo

³ Disponível em <http://berserk-games.com/tabletop-simulator/>. Acesso em 01/08/2018.

ainda permite que seja importado imagens e modelos 3D para criar componentes, levando à uma quantidade infinita de criações. A montagem a seguir ilustra uma das configurações investigadas de Tabletop Simulator.



Figura 1



Figura 1.1

A materialidade do jogo em análise não se limita as interações com jogos de tabuleiro tradicionais, como veremos a seguir, as possibilidades de uso da plataforma são diversas. As figuras 1 e 1.1 nos apresentam interessantes usos da sandbox de Tabletop Simulator. A figura 1.1 representa uma configuração de mesa sugerida pelo próprio jogo, no caso apresenta um espaço de trabalho: Tablet (capaz de servir de navegador de internet); Relógio; Calculadora funcional; Cronômetro; Aparelho de Mp3; Uma folha de notas editável; uma bolsa azul capaz de guardar infinitos objetos da mesa e uma bolsa marrom capaz de guardar objetos e contar a quantidade de elementos em seu interior. Estas ferramentas são úteis em jogos de tabuleiro, entretanto, por representar a realidade, reside nelas um potencial multiuso quanto à atividade a qual vão vincular-se, nesta imagem, uma função de trabalho de escritório por exemplo.

A figura 1 representa uma forma de uso criativo das ferramentas disponíveis do Tabletop Simulator: um jogo de corrida no qual cada jogador escolhe um carro para competir em um ambiente que representa um jogo de tabuleiro. No caso do ambiente de trabalho simulado, podemos traçar um paralelo quando Mosca [3] desenvolve sobre esta fronteira entre o jogo e o não-jogo, a definição para um ou outro depende da iniciativa do jogador. Como argumentado anteriormente o jogo não pode auto jogar-se, a relação estabelecida com o jogador é imprescindível, portanto é sempre necessário relativizarmos quando um jogo se identifica como tal,

visto que o Tabletop Simulator pode se apresentar como uma ferramenta de trabalho de escritório. Esta abertura quanto às possibilidades de uso ou até de selecionar um tabuleiro não jogável, é produto justamente da materialidade que o jogo apresenta a seus jogadores, a *Sandbox* desenvolvida é capaz de abarcar um número extenso de desfechos para uma quantidade proporcional de ações, consequentemente o jogo é passível de constantes renovações, pois nele reside uma forte interação lúdica significativa.



Figura 2

A figura 2 é um exemplo mais próximo da realidade material de como o jogo se apresenta aos jogadores, visto que a centralidade reside no tabuleiro de xadrez ali presente. A numeração dos elementos é uma forma de organizar a explicação, entretanto tanto eles como a *interface* ali presente não devem ser analisados em última instância como entidades separadas, mas sim como compositoras de um contexto geral. Alexander R. Galloway [11] desenvolve uma interpretação interessante para compreendermos as interfaces presentes em jogos digitais. De acordo com o autor na obra *The Interface Effect*, os jogos digitais apresentam uma *interface* capaz de representar uma transposição da forma mais tradicional de observarmos imagens, não como janelas mas sim como uma “*intraface*”, que é composta por textos, imagens contínuas e descontínuas, com diferentes profundidades e interações, resultando em um palimpsesto, termo que indica uma sobreposição de elementos de forma irreversível. Consequentemente, compreender a *interface* é um resultado de uma coletividade de elementos que assumem significado apenas em conjunto [11].

A forma como o jogador interage com a *interface* é altamente determinante para a qualidade da interação com o jogo em seu todo, a materialidade de Tabletop Simulator abarca uma quantidade finita de possibilidades que buscam simular interações reais, as ferramentas disponíveis de manipulação de jogo como as abas de edição de texto, inserção de objetos, opções de jogo ou até literalmente virar a mesa, são produtoras de ações que dependem da existência de uma *interface* que torne as interações com a materialidade do jogo acessíveis. Voltando a imagem em questão, os seguintes elementos (descritos a partir da numeração encontrada na figura 2) são de grande interesse para compreendermos as particularidades de Tabletop Simulator:

1 Objetos fora de contexto:

O dragão e as demais três figuras não estão vinculados ao contexto do jogo de xadrez, porém estão materialmente presentes no jogo. Se uma peça do xadrez bater no dragão ele poderá cair, se um jogador manipular o dragão até o tabuleiro pode derrubar muitas peças. Inserir estes elementos na imagem tem como objetivo exemplificar uma importante diferença que o xadrez de Tabletop Simulator tem com outras versões de xadrez digital. Ocorre que jogos de xadrez digital exibem sua função nitidamente, jogar

xadrez, entretanto jogar xadrez em Tabletop Simulator é uma das funções disponíveis e altamente modificável, as peças podem ser trocadas e, como no elemento da imagem descrito, é possível inserir objetos fora do contexto do xadrez.

2. Tabuleiro de xadrez:

Neste elemento que a atividade se centraliza, os jogadores interagem nas peças e as movimentam como em um jogo de xadrez analógico. É importante apontar que o próprio tabuleiro opera de maneira descritiva, as peças são organizadas sempre em uma posição central de um dos quadrados, como um imã. Por mais que tente, o jogador é incapaz de colocar sua peça em um dos cantos do quadrado desejado, o próprio jogo limita essa ação. Entretanto, o jogo é em geral levado a cabo por regras prescritivas, os turnos de jogadas são determinados pelos jogadores, assim como alguma trapaça quanto a movimentação deve ser mediada entre os participantes, também os próprios eventos de xeque e xeque-mate devem ser anunciados pelos jogadores. No caso do xadrez em Tabletop Simulator, concluímos que a plataforma oferece um espaço para que o jogo seja realizado, influenciando elementos básicos da dinâmica, como onde as peças serão posicionadas e a física apresentada no tabuleiro.

3. Tablet

O tablet em destaque na imagem é encontrado nas configurações de ferramentas possíveis de serem inseridas no tabuleiro, este elemento realiza uma representação de um tablet real, possibilitando ao jogador uma navegação em browser, no caso da imagem, um vídeo no YouTube de tutorial sobre o Tabletop Simulator. De forma similar com as figuras fora de contexto, o tablet é um elemento não relacionado ao xadrez, mas que, ao permear a dinâmica de jogo, tocando uma música ou expondo um vídeo de tutorial, é capaz de moldar a experiência de jogo, auxiliando os jogadores na manipulação do Tabletop Simulator ou entreterendo-os de forma complementar com uma música.

4. Nome do jogador

Em cada extremidade da mesa é estabelecida descritivamente a posição na qual um nome de jogador se encontra com uma respectiva cor. Em ausência de uma tecnologia mais tangível para representar um jogador como um holograma, o Tabletop Simulator localiza o jogador a partir de um nome por ele escolhido, assim como a imagem que este utilizará em sua representação. Esta forma de localizar jogadores em um espaço busca trazer uma experiência material ao jogo em questão, no qual os demais participantes realizam a dinâmica de jogadas sabendo onde cada jogador se encontra, fator de grande importância em jogos que envolvem mais de dois jogadores.

5. Relógio

Em paralelo tanto com as figuras fora de contexto quanto com o tablet, o relógio é também um elemento fora do jogo de xadrez, porém é uma ferramenta útil em jogo, possibilitando que o referencial de checagem do horário não seja no âmbito exterior ao jogo, mas sim nele próprio, tal configuração possibilita tanto uma imersão no jogo, como uma consequente materialidade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Evidenciando a relação do jogador com a materialidade de Tabletop Simulator percebemos a complexidade ontológica existente no simples ato de jogar. Como desenvolvido por Searle, nosso cotidiano e todas as ações que o desenvolvem são compositoras de diversas camadas ontológicas em uma grande realidade social [2]. Anunciando e desenvolvendo os fatores que influenciam a experiência de jogo, a partir do conceito de regras, materialidade e interação lúdica significativa foi possível dissecar, em parte, esta complexidade ontológica. A análise, assim como a bagagem teórica, possibilitou evidenciar o Tabletop Simulator como um

forte exemplo da fronteira entre o jogo e o não jogo, visto que apresenta esta dicotomia em dois momentos: primeiro no ato do usuário atribuir ao Tabletop Simulator a função de jogo; segundo na forma como este jogador irá interagir com os recursos presentes, seja como um jogo de xadrez ou um ambiente de trabalho. Importante apontar que os jogos realizados dentro do Tabletop Simulator devem ser vistos a partir das características da plataforma presente. Podemos perceber isto no fato de ser possível inserir diversos elementos fora de contexto do jogo escolhido, assim como a manifestação de diversos elementos descritivos do próprio Tabletop Simulator em diferentes jogos (*interface*, física de jogo, *engine*, possibilidades de interação, etc).

A relação de materialidade presente no jogo, mantida mesmo quando o jogador está utilizando o Tabletop Simulator como um ambiente de trabalho, é a principal dinâmica a ser entendida a partir deste artigo. Esta não se limita apenas à interação com movimentos e objetos relacionados ao jogo escolhido, mas com o todo de possibilidades apresentadas pela plataforma, como o uso de um relógio, calculadora, substituição de objetos, browser de internet a partir de uma representação de um tablet, entre diversos outros componentes que enriquecem esta materialidade. Compreender que existe esta relação ontológica de mesmo nível do jogador com entidades já é terreno comum, o que encontramos em Tabletop Simulator é um sustentáculo para esse entendimento relacionado aos estudos dos jogos e uma adição a exemplos de jogos digitais que apresentam dinâmicas peculiares quanto a materialidade.

REFERÊNCIAS

- [1]. I. Mosca. Social Ontology of Digital Games. In: AGIUS, Harry; ANGELIDES, Marios C. (Org.) Handbook of Digital Games. Nova Jersey, John Wiley & Sons, Inc, 2014.
- [2]. J. R. Searle. The construction of Social Reality. Nova York: The Free Press, 1995.
- [3]. I. Mosca. To be AND not to be, that is the Quest. Ontology of rules in computer-based games. In: Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference, Gameology 2.0, Athens, 2011.
- [4]. J. Huizinga. Homo Ludens: Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture. London: Taylor & Francis, 2003.
- [5]. K. Salen; E. Zimmerman. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. V.1. São Paulo: Blucher, 2012.
- [6]. B. Sutton-Smith. Toys as Culture. Nova York: Gardner Press, Incorporated, 1986.
- [7]. L. Winner. Do artifacts have politics? A search for limits in an Age of High Technology. Chicago: The University of Chicago Press. p. 19-39. 1986.
- [8]. W. Ernst. *Media Archaeography - Method and Machine versus History and Narrative of Media*. In: HUHTAMO, E; PARIKKA, J. (Orgs.). A Geology of Media. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.
- [9]. P. P. A. Funari. *Teoria e métodos na Arqueologia contemporânea: o contexto da Arqueologia Histórica*. Mneme, revista de humanidades. UFRN, v. 06. n. 13, dez.2004/jan.2005.
- [10]. J. Parikka. A Geology of Media. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.
- [11]. A. Galloway. Gaming: Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.