

# Regras do Jogo: Uma análise de seus tipos e relacionamentos

Dalmo Stutz

*Coordenadoria do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação (COCSI-NF)*

*Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET/RJ)*

Nova Friburgo/RJ, Brasil

[dalmo.stutz@cefet-rj.br](mailto:dalmo.stutz@cefet-rj.br)

**Resumo:** Diferentes aspectos das regras nos jogos têm sido estudados por diversos autores. Apesar de apresentarem diferentes visões sobre as regras e propuseram diferentes classificações para elas, um pensamento é compartilhado pela maioria deles: as regras são um dos elementos principais de um jogo, senão um dos seus componentes mais importantes. Buscando organizar um melhor entendimento sobre o tema e visando auxiliar numa melhor compreensão a respeito dos jogos, neste artigo, introduzo uma abordagem particular de estudo e análise das regras nos jogos e suas relações.

**Palavras-chave:** jogos, regras do jogo, tipos de regras.

## I. INTRODUÇÃO

Essencialmente, os jogos são sistemas compostos por elementos que interagem entre si, muitas vezes de maneiras complexas. Esses elementos têm sido analisados e classificados por diversos autores [1][2][3][4][5][6] e, apesar de terem diferentes visões e de haver algumas divergências de pensamento, existe um senso comum de que os jogos são atividades baseadas em regras.

As regras são a essência de um jogo e que fazem com que ele se diferencie dos outros tipos de entretenimentos. Para participar de um jogo, "aprendemos desde cedo que é necessário seguir as suas regras, do contrário, o jogo não se desenrola" [7]. Os jogos possuem regras e jogar um jogo, portanto, significa obedecer e seguir as suas regras.

No estado do jogo, experimentamos uma imersão em um mundo alternativo, um lugar especial no tempo e espaço criado pelo jogo, conhecido como círculo mágico [8][9]. O círculo mágico estabelece os limites onde o jogo acontece, separando o universo do jogo do mundo real, criando uma fronteira dentro da qual as regras do jogo representam e exercem autoridade. Dentro do círculo mágico, "significados especiais surgem em torno de objetos e comportamentos, criando uma nova realidade definida pelas regras do jogo e habitada por seus jogadores" [5].

Uma outra característica do círculo mágico é que ele é de natureza frágil, desaparecendo no momento em que os jogadores não acreditam mais que o jogo esteja sendo jogado. Assim, o círculo se desfaz sempre que: o jogo acaba, é encerrado ou abandonado; o objetivo do jogo é atingido; jogadores chegam à condição de vitória; não há mais interação entre o jogador e o jogo/outros jogadores; algum jogador não segue mais as regras, etc.

## II. REGRAS DO JOGO

Segundo o dicionário [9], uma regra é definida como: "aquilo que regula, dirige, disciplina ou rege algo; padrão;

princípio, norma ou preceito; o que foi determinado ou que se tem como obrigatório".

De modo geral, as regras nos forçam à certos tipos de comportamentos, orientando-nos quanto à forma de agir e nos portar, objetivando promover habilidades de relacionamento social, integração e bem-estar, seja na própria sociedade ou em grupos sociais (p.ex.: jogadores).

As regras, quaisquer que sejam, visam de modo geral à harmonia e à felicidade de todos. "Se cada um de nós obedecesse apenas aos impulsos pessoais ou aos seus instintos, fazendo apenas aquilo que der na telha, não seria possível existir sociedade, pois cada um faria prevalecer a sua própria vontade sobre a dos outros" [7].

Ao falamos sobre regras do jogo, no entanto, "a artificialidade dos jogos impede que as suas regras tenham impacto fora do círculo mágico" [5]. Ou seja, as regras "nos colocam dentro do mundo do jogo, deixando saber o que está dentro ou fora dos limites" [5], criando um mundo artificial em separado, de alguma forma, da vida real.

Como exemplo, tomemos a disputa entre duas pessoas em pegar um saleiro numa mesa, onde uma delas resolve afastar ou bloquear o acesso do saleiro à outra pessoa que decide pegá-lo. Essa situação durante um jantar poderia soar deselegante ou mesmo rude. Porém, se essas mesmas pessoas estivessem jogando um jogo, essas ações não seriam vistas como problema, mas sim consideradas normais em razão delas estarem dentro do contexto do jogo e, portanto, sob suas regras [9].

Ao jogar, os jogadores se submetem voluntariamente, limitando o seu comportamento às restrições específicas impostas pelas regras do jogo. "Assim que o jogo começa, os jogadores são colocados dentro do contexto artificial do jogo - seu círculo mágico - e devem aderir às regras do jogo para participarem" [5].

### A. Características intrínsecas das regras

De modo geral, é preciso que as regras do jogo possuam algumas características intrínsecas para que funcionem [5]. Elas devem:

- **Limitar as ações do jogador:** jogar um jogo é seguir as suas regras e fazer o que elas exigem e não fazer outras coisa em seu lugar.
- **Ser explícitas e inequívocas:** as regras não podem ser ambíguas, devem ser claras e completas.
- **Ser compartilhadas:** todos os jogadores devem compartilhar de um mesmo conjunto de regras.
- **Ser fixas:** se as regras de um jogo mudam sempre, a cada vez que o jogo for jogado, não teria-

mos mais esse mesmo jogo, mas sim um outro jogo diferente.

- **Ser obrigatórias:** as regras são feitas para serem seguidas. Sem elas, o círculo mágico não se estabelece e o jogo não acontece. Sem as regras, tem-se livre interação e, portanto, não se tem um jogo, no máximo, uma brincadeira.
- **Ser repetíveis:** de um jogo para o outro, devemos poder repetir as mesmas regras usadas na primeira partida.

Outra característica das regras é que elas são conceituais por definição, uma vez que descrevem como um jogo será, seus objetivos, o que os jogadores podem ou não fazer, o que pode acontecer em resposta as suas ações, as condições em que isso ocorre, quais recursos podem ser utilizados, restrições, sanções, correções, etc.

### III. TIPOS DE REGRAS E SEUS RELACIONAMENTOS

Alguns autores já propuseram diferentes classificações para as regras [1][5][10][11][12] com diferentes visões a respeito de sua classificação.

Considerando essas classificações, mais o conceito de regras não-escritas descritas por [13], na Fig. 1 é apresentado o modelo usado nesse artigo para a análise dos diferentes tipos de regras, sua hierarquia e relacionamentos. Basicamente, as regras de um jogo podem ser divididas em três grupos principais: regras constitutivas/fundacionais; regras operacionais e regras não-escritas

#### A. Regras constitutivas/fundacionais

As regras constitutivas/fundacionais correspondem ao conjunto de regras "relacionadas apenas com o funcionamento interno da lógica central do jogo" [5]. É a base do que é necessário em um jogo, "desprovidos de qualquer referência aos objetos (p.ex.: tabuleiro, peças, personagens, etc.) e tudo o mais que transforma o jogo em uma experiência significativa" [12]. Nos jogos digitais, as regras constitutivas/fundacionais estão implementadas diretamente no código do sistema jogo.

Uma das tarefas dos designers de jogos é transformar as regras constitutivas em modelos simbólicos e matemáticos (*core mechanics*) para que possam ser implementados algoritmicamente nas mecânicas do sistema jogo [6]. Por exemplo, uma regra constitutiva pode dizer que, em razão da gravidade, o salto de um astronauta na lua é mais alto do que um outro na terra, mas não informa o quanto mais "alto" é esse salto e nem como a gravidade afeta o astronauta e o seu pulo. Já, o *core mechanic* informa exatamente qual é essa altura nos dois ambientes, a velocidade do salto em cada lugar, a trajetória do salto, como a gravidade afetará o salto até que o astronauta retorne novamente à terra firme (p.ex.: 1,62 m/s<sup>2</sup> na lua e 9,807 m/s<sup>2</sup> na terra), entre outros.

#### B. Regras operacionais

Regras operacionais consistem no conjunto de regras que "dizem respeito diretamente ao comportamento e interação dos jogadores com o jogo" [5], orientando-os no que precisam para jogar, descrevendo com precisão como devem interpretar e manipular os objetos do jogo.

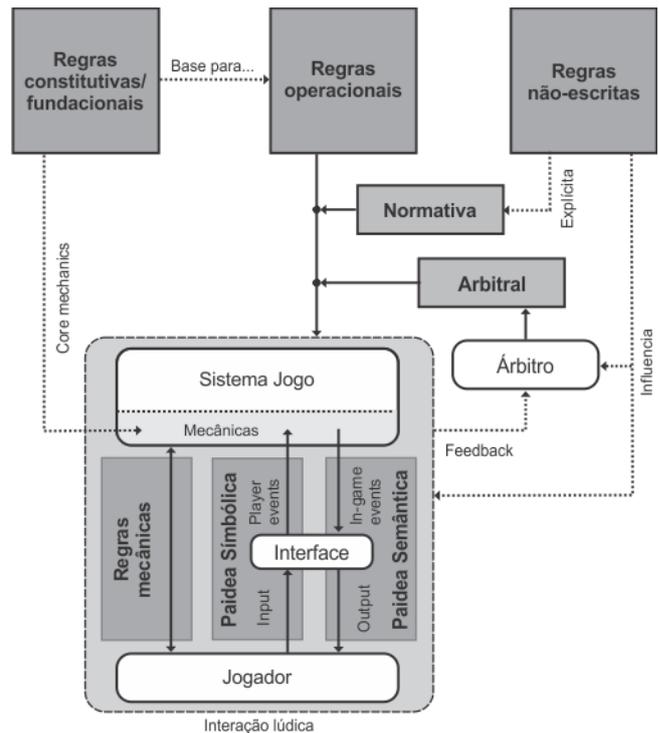


Fig. 1. Tipos de regras e suas relações.

Diferente das regras constitutivas, as regras operacionais fazem referência e se envolvem diretamente com os objetos de interação de um jogo (p.ex.: peças, tabuleiro, dados, personagens, etc.), incluindo os dispositivos de entrada (p.ex.: mouse, teclado, controle, etc.) comumente utilizados nos jogos digitais.

Diversos conjuntos de regras operacionais podem ser formulados a partir de um determinado conjunto de regras constitutivas na qual se baseia. Por exemplo, se uma regra constitutiva diz que o jogador deve sortear um número e aquele que obtiver o maior valor começa o jogo primeiro. Dependendo da implementação do jogo, essa regra pode originar em qualquer uma das seguintes regras operacionais, por exemplo: um jogador lança um dado; o sorteio é feito, pegando-se um número de dentro de uma sacola; roda-se uma roleta numérica; emprega-se um aplicativo de sorteio; o jogador mais velho começa primeiro, etc.

A relação entre as regras constitutivas e operacionais descrevem uma singularidade, que dá ao jogo a sua identidade, construindo o seu repertório de regras e nos permitindo distingui-lo dos demais jogos.

Juntas, as regras constitutivas e operacionais são a essência de um jogo e representam o conjunto de regras formais [5]. Pegue, como exemplo, o jogo de xadrez (go, gamão, ou qualquer outro jogo de tabuleiro) e imagine sendo jogado de diferentes maneiras: um usando o tabuleiro (análogo) e um outro, um computador (jogo digital); um amigo ensinando outro a jogar e uma disputa mundial entre dois mestres, valendo um título mundial; um jogador na antiguidade e outro nos tempos atuais; etc. Apesar das diferenças entre esses jogos que estão sendo jogados, todos eles estão jogando xadrez e compartilhando de uma mesma coisa em comum: as regras do xadrez. São essas regras que unem todos os jogos de xadrez que já foram, estão ou ainda serão jogados.

As regras operacionais representam a parte concreta da regra do jogo e devem possuir a maioria das características intrínsecas (apresentadas anteriormente) para que funcionem. Por definição, as regras operacionais devem ser explícitas (escrita, verbal ou simbólica), podendo se apresentar de diversas formas: manuais, livros de regras, regulamentos, regras de torneio, regras oficiais/não oficiais, regras da casa, definidas em comum acordo, transmitidas de boca a boca, tutoriais *in-game*, etc.

De modo geral, os jogos não digitais (analógicos) requerem que as suas regras operacionais estejam na forma escrita (p.ex.: manual do jogo). Já, nos jogos digitais, os jogadores não precisam conhecer exatamente quais são as regras do jogo, eles só precisarão saber como jogá-lo.

Na maioria dos jogos digitais, as regras operacionais não se apresentam na forma escrita, mas, sim, na forma de tutoriais *in-game*, empregando inclusive outros modelos tais como, por exemplo: aprendizagem por tentativa e erro; intuição (p.ex.: se há uma porta, então posso tentar abri-la); "siga o líder" em que algum personagem do jogo pode "mostrar" ao jogador "o que fazer" (p.ex. subir uma parede íngreme) e "como fazê-lo" (p.ex.: usando múltiplos saltos em sequência) durante o curso do jogo; dicas on-line, etc.

### C. Regras não-escritas

Por definição, as regras operacionais são limitadas e descrevem apenas aquilo que é necessário para jogar, já que não são capazes de regular e antever todas as possibilidades que podem acontecer em um jogo.

Nenhuma lista finita é capaz de incluir um número infinito de possibilidades ou variações. Um outro problema com as regras de um jogo, como qualquer outra regra, é que elas são declaradas usando alguma linguagem e todas elas, portanto, estão sujeitas à interpretação [13].

Além disso, é sabido que nenhum jogo é capaz de ser jogado sem que os jogadores tenham um comportamento ao menos "adequado" enquanto jogam. Um jogador que se comporta "mal" em um jogo, pode desfazer o círculo mágico, encerrando o jogo precipitadamente.

Mas afinal, o que é um comportamento "adequado", o que é comportar-se "mal" em jogo? Tente definir esses termos, comparando um jogo de truco com xadrez, por exemplo. Simplesmente, não dá! O que seria um comportamento "normal" no truco, poderia ser considerado um "mau" comportamento no xadrez e vice-versa.

As regras não-escritas representam o conjunto de todas as regras não formais que, de modo geral, se aplicam a praticamente todos os jogos: i) regras não abordadas pelas regras operacionais (p.ex.: blefe); ii) conjunto de regras, que permeiam a nossa vida cotidiana, regulando a nossa conduta no tratamento com os outros (p.ex.: espírito esportivo, acordo de cavalheiros, etc.); e/ou iii) conjunto de regras que fazem parte do nosso universo cultural (p.ex.: convenções, etiqueta, tradições, pressupostos, etc.).

As regras não escritas, por outro lado, complementam o conjunto de regras de um jogo ao orientar os jogadores a agirem também de acordo com as regras, convenções, culturas, tradições, pressupostos e expectativas de uma sociedade, orientando as relações sociais, criando habilidades de relacionamento com o grupo e promovendo a integração e o bem-estar coletivo.

Por definição, as regras não-escritas não são explícitas. Aqui não uso o termo "implícito" empregado por [5], uma vez que o termo remete ao significado de "subentendido ou algo que não é expresso de modo claro ou, manifestamente, declarado"[15] (p.ex.: regras de etiqueta, espírito esportivo, etc.) e não inclui outros significados, tais como: pressuposto (aquilo que se supõe antecipadamente; pressuposição, conjectura, suposição); algo que pode ser deduzido facilmente; casos excepcionais que não tenham sido abordados, etc.

### D. Normativas

A partir do momento que uma regra não-escrita precisa ser formalizada, ela torna-se uma regra operacional como as demais regras operacionais do jogo. De modo a diferenciá-las das regras operacionais genuínas, aqui denomino-as normativas, uma vez que estabelecem, de forma obrigatória, normas de conduta, comportamentos, convenções, penalidades, sanções, correções, etc. com força de uma regra operacional.

Uma normativa é uma regra operacional baseada em uma regra não-escrita e que, por conseguinte, não possui nenhuma relação com nenhuma regra constitutiva. Elas não descrevem diretamente como jogar um jogo, mas orientam os jogadores sobre outros aspectos que devem ser considerados durante uma partida.

O "tilt" nas máquinas de fliperamas, jogar sem as chuteiras ou obrigar o uso de uma cueca da mesma cor do calção no futebol e a regra nº 74 de conduta e etiqueta do jogo Bridge [14] são alguns exemplos de normativas.

### E. Regras arbitrais

Como nenhum conjunto de regras é capaz de listar todas as situações possíveis que possam surgir em um jogo, o papel do árbitro torna-se imprescindível para a continuidade do jogo.

Como alguém no comando, cabe ao árbitro decidir se um jogador violou ou não uma regra (p.ex.: se o jogador excedeu um limite de tempo considerado "razoável", mas cujo limite não é definido em regra; se o comportamento de algum jogador não segue o "espírito esportivo", etc.) e qual deveria ser a sua penalidade por violá-la.

As decisões arbitrais nessas situações são baseadas no *feedback* que o árbitro tem da própria dinâmica do jogo e são influenciadas por noções de justiça, espírito esportivo, praticidade, etc. Ou seja, por regras não-escritas, uma vez que tais situações não são tratadas e, portanto, não constam no conjunto de regras operacionais no qual um árbitro deveria ser apoiar.

As regras arbitrais não são regras de verdade, mas sim decisões arbitrais com força de regra e que orientam os jogadores sobre decisões arbitrais que serão tomadas em situações excepcionais, não abordadas pelas regras operacionais [13].

### F. Regras de interface

O conceito de interface é algo bastante familiar nos sistemas computacionais e, principalmente, nos sistemas de jogos digitais. Uma interface representa um meio ou canal de comunicação entre duas partes distintas, o sistema jogo e o jogador, intermediado por dispositivos de entrada (*input*) e/ou saída (*output*) que mediam esse processo

(p.ex.: teclado, mouse, controle, tela, caixa de som, joystick, Kinect, plataforma Wii Fit, etc.).

Nos jogos digitais, os jogadores controlam os dispositivos de entrada, produzindo *inputs* (entradas) que são traduzidos em ações ou eventos do jogador (*player events*), os quais são recebidos e tratados pelas mecânicas implementadas no sistema jogo e cujos resultados (*in-game events*) são, depois, devolvidos na forma de *outputs* (saídas) através de algum dispositivo de saída. A interface intermedia a comunicação entre o jogador e as mecânicas.

Assim, para que possam jogar, os jogadores interagem com as mecânicas, invocando os seus métodos através de dispositivos de entrada que mediam esse processo [6][15]. Por exemplo, para frear um carro de corrida, o jogador precisa pressionar o botão "A" do controle. Ao pressioná-lo, a interface interpreta o botão pressionado como uma ação de frear e invoca a mecânica do sistema jogo que trata e executa o processo de freagem, enviando de volta ao jogador o resultado dessa ação (*output*) através de imagens do carro freando em uma tela de TV.

No entanto, no processo de comunicação jogador-interface-mecânica, nem todas as entradas deverão ser traduzidas em uma ação dentro do jogo. Esse controle é realizado por regras de interface que definem como a interface será usada para aprovar (ou não) os procedimentos e os mecanismos dentro do sistema jogo [1].

Propostas por [10], um conjunto de regras de interface pode ser dividido em duas partes, a saber:

- **Regras paidea simbólicas:** definem o que os jogadores podem ou não fazer no espaço do jogo e o mapeamento das ações físicas (*inputs*) em ações virtuais (*player events*).
- **Regras paidea semânticas:** definem a casualidade das ações (*in-game events*), ou seja, como as ações estão conectadas no jogo e quais são as consequências de uma ação no mundo virtual do jogo e a apresentação desse resultado (*output*) no mundo real.

#### G. Regras mecânicas

Para os jogos que não possuem uma interface (p.ex.: jogos analógicos de tabuleiro) que intermedie a comunicação do jogador com o sistema jogo ou que não sejam completamente baseados em interfaces (p.ex. sistemas híbridos que mesclam aspectos digitais e analógicos em um mesmo sistema jogo), temos as regras mecânicas que orientam, mas que não controlam, quais ações do jogador são permitidas, as consequências da mecânica e os critérios de sucesso ou falha decorrentes da evolução das mecânicas durante o jogo.

O controle, execução e operação das regras mecânicas são de responsabilidade dos jogadores, uma vez que não existe uma interface para elas e nem um componente de processamento no sistema jogo que as processe.

#### H. Outros tipos de regras

Com base na compreensão de quais elementos do jogo uma regra se relaciona, uma tipologia é apresentada por [1]. Além da regra de interface (citada anteriormente), o autor enumera outros tipos de regras, a saber:

- **Regras de componentes:** conjunto de regras que regem as propriedades e estados dos componentes em um jogo (p.ex.: valor, número, status, qualidades, etc.) e as mecânicas que os manipulam.
- **Regras de processos:** conjunto de regras que determinam a relação entre os procedimentos e suas consequências.
- **Regras de ambiente:** conjunto de regras que definem o ambiente do jogo (p.ex.: limites físicos dos componentes e processos).
- **Regras de temas:** conjunto de regras que ditam como o tema do jogo é implementado.

## IV. CONCLUSÃO

Visando auxiliar numa melhor compreensão dos jogos e suas regras, nesse artigo foi apresentado um estudo e uma análise das regras dos jogos e suas relações com outros elementos de um jogo (regras, componentes do jogo, sistema jogo, interface, jogador, etc.).

Nesse trabalho, apresentou-se um resumo sobre a importância das regras do jogo, suas principais características, seus tipos e relacionamentos com outros elementos do jogo, com base nas principais referências sobre o tema, mesmo que alguns dos autores tenham apresentado diferentes visões sobre o assunto e de haverem algumas divergências de pensamento a respeito.

## REFERÊNCIAS

- [1] JÄRVINEN, A. *Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Doctoral Dissertation, University of Tampere, Finland, January 2007.
- [2] JUUL, J. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, p. 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003.
- [3] SCHELL, J. *The art of the game design: A book of lenses*. Burlington: Elsevier, 2008. ISBN: 978-0-12-369496-6.
- [4] DORMANS, J. *Engineering emergence: applied theory for game design*. Academisch Proefschrift. Universitat van Amsterdam. 2012.
- [5] SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. São Paulo: Blucher, vol.1-4, 2012.
- [6] ADAM, E. *Fundamentals of Game Design*. Berkeley: Pearson, 2 ed., 2010.
- [7] KEMP, K. *Homem e sociedade*. Cadernos de Estudos e Pesquisas da UNIP, Série Didática, ano XVII, n. 2-006/11, São Paulo: Sol, 2011. ISSN 1517-9230.
- [8] JUUL, J. *The Magic Circle and the Puzzle Piece*. In Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch (eds.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam University Press 2008.
- [9] HOUAISS, A. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.
- [10] ANG, C. S. *Rules, Gameplay and Narratives in Video Games*. *Simulation & Gaming: An Interdisciplinary Journal of Theory, Practice and Research*, 2005.
- [11] FRASCA, G. *Video Games of the Oppressed: Video Games as a Means for Critical Thinking and Debate*. Unpublished Master's thesis, Georgia Institute of Technology, 2001.
- [12] PARLETT, D. *Rules OK or: Hoyle on trouble waters*. VIII Colloquium of the Board Game Studies Association, Oxford, 2005.
- [13] SNIDERMAN, S. *Unwritten rules*. *The Life of Games*, n. 1, October, 1999.
- [14] World Bridge Federation (WBF). *The Laws of Duplicate Bridge 2017*. March, 2017.
- [15] SICART, M. *Defining Game Mechanics*. *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, vol. 8, issue 2, December, 2008.