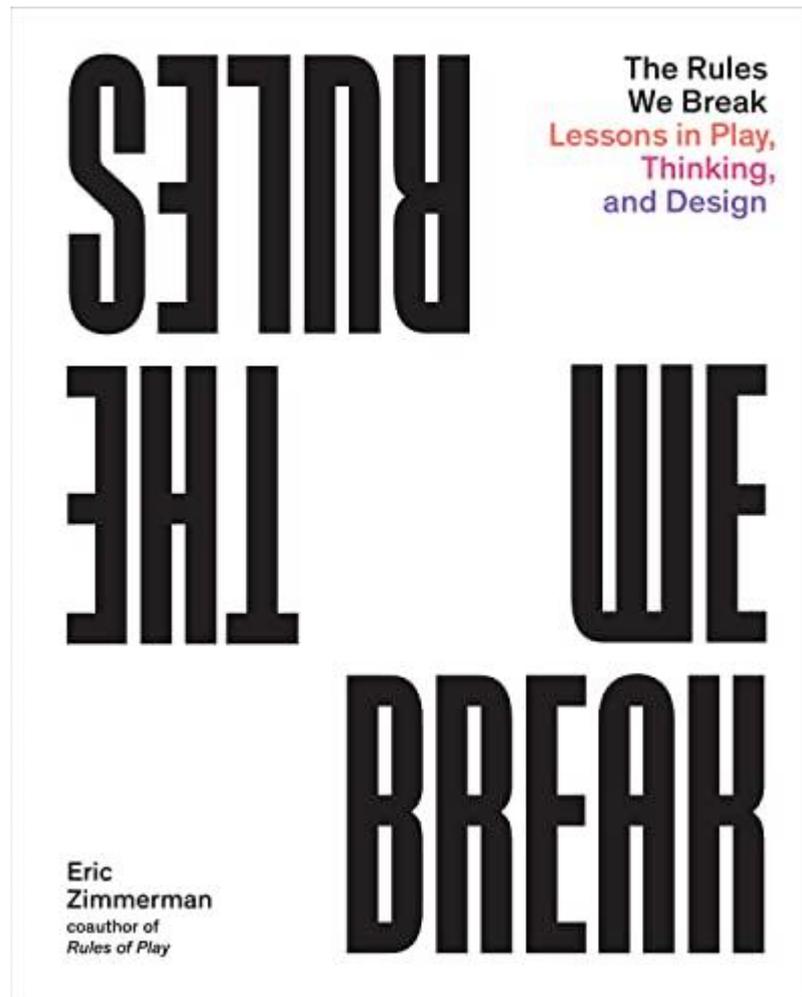




The rules we break: lesson in play, thinking, and design

Tadeu Rodrigues Iuama – Centro Universitário Belas Artes | São Paulo | SP | Brasil. E-mail: tadeu.rodrigues.iuama@gmail.com | Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9875-2208>



ZIMMERMAN, Eric. **The rules we break**: lesson in play, thinking, and design. New York: Princeton Architectural Press, 2022. 208p.



<https://doi.org/10.22484/2318-5694.2023v11id5273>

Copyright © 2023. Conteúdo de acesso aberto, distribuído sob os termos da Licença Internacional –



[Creative Commons — Atribuição 4.0 Internacional — CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Eric Zimmerman é um autor basilar para o design de jogos, sobretudo pela obra *Regras do Jogo* (*Rules of Play*, no idioma original), coautoria com Katie Salen (Salen; Zimmerman, 2012a; 2012b; 2012c; 2012d). E é justamente nessa obra que o ponto de partida para *The Rules We Break* emerge: a definição de *play*¹ como “o movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida (Salen; Zimmerman, 2012c, p. 26).

O interesse de Zimmerman, em *The Rules We Break*, é o *play* e não o *game*, verbo e não substantivo. *Play*, como o autor defende, é uma atitude que permeia diversas esferas da existência humana, sobretudo no século XXI, caracterizado como um século definido pelo lúdico (Zimmerman, 2017). *Game*, nesse sentido, é apenas um dos objetos para o qual o *play* pode se direcionar. Cabe ressaltar que Zimmerman não está sozinho nesse raciocínio. Outro exemplo é Miguel Sicart (2014, p. 2), ao afirmar que “*games* não importam. Como na velha fábula, nós somos os tolos olhando para o dedo quando alguém aponta para a lua. Os *games* são o dedo; *play* é a lua.” Destarte, Zimmerman (2022) dedica a primeira seção da obra para discutir, em definições e provocações de uma página, por vezes quase verbetes, o que caracteriza esse movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida.

Como o próprio autor adverte no início da obra, *The Rules We Break* não é um livro para ser lido: o autor deve *play* com ele, dentro de uma lógica de aprendizagem pela experiência. Por conta disso, ao final de cada seção conceitual do livro, existe uma seção subsequente com jogos a disposição do leitor para que este experimente e explore o que foi discutido anteriormente. Na contramão da dinâmica contemporânea, pautada pelas tecnologias digitais, todos esses jogos são analógicos, a serem jogados com papéis e/ou o corpo do próprio leitor/jogador.

Depois de discutir *play*, Zimmerman (2022) dedica a segunda parte da obra para discutir o pensar. Cabe ressaltar que o pensamento contemporâneo, para Zimmerman, é necessariamente sistêmico. Nesse sentido, sistema é definido “um conjunto de partes que, juntas, formam um todo complexo (Salen; Zimmerman, 2012a, p. 66). A contemporaneidade seria justamente esse todo complexo que, por meio do pensamento sistêmico, pode ser melhor compreendido como conjunto de partes. Aqui, comparece também um desdobramento daquilo que começou a ser discutido com Katie Salen: o *play* emerge do contato entre dois sistemas distintos, sendo eles as regras de um determinado objeto (Salen; Zimmerman, 2012b) e a cultura da qual um indivíduo participa (Salen; Zimmerman, 2012d).

¹ Embora a tradução de *play* utilizada em *Regras do Jogo* seja “interação lúdica”, opto por manter o original nesse texto, dada a polivalência do termo. O mesmo vale para o termo *game*.



Por fim, *The Rules We Break* é uma obra de design, definido como “o processo pelo qual um *designer* cria um *contexto* a ser encontrado por um *participante*, a partir do qual o *significado* emerge” (2012a, p. 57). Zimmerman (2022) aponta para a centralidade do design na nossa sociedade, e oferece uma poderosa ferramenta lúdica e sistêmica para que os designers possam criar esses contextos que os participantes possam tornar significativos. O *play* significativo, aliás, é colocado como o objetivo de um processo bem-sucedido de design (Salen; Zimmerman, 2012a; Zimmerman, 2022). Cabe aqui destacar que design não se refere apenas aos usos mais correntes, como o exemplo do design gráfico, mas também de processos comunicacionais. O próprio Zimmerman (2022), muito próximo daquilo que o comunicólogo Vilém Flusser (2018) define, coloca comunicação, *play* e design como assuntos vinculados umbilicalmente.

Destarte, a obra oferece um contato importante entre uma visão pertinente e relevante para o desenvolvimento de processos comunicacionais, uma vez que apresenta a necessidade de criar contextos (design) para o movimento livre (*play*) dentro de estruturas mais rígidas (sistemas). Com isso, fomenta a agência – “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003, p. 127) – dos participantes. E essa significação, como Zimmerman (2022) defende, é necessariamente comunicacional.

Referências

FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Ubu, 2018.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012a. v. 1 – Principais conceitos.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012b. v. 2 - Regras.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012c. v. 3 – Interação lúdica.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012d. v. 4 - Cultura.

SICART, M. **Play matters**. Cambridge: The MIT Press, 2014.

ZIMMERMAN, E. Manifesto para um século lúdico. **De Mattar**, 2 mar. 2017. Disponível em: <https://rb.gy/vuvj9>. Acesso em: 1 ago. 2023.