

A APOSTA DE MACK: HABILIDADE, CHANCE E O ESPECTRO INTERMEDIÁRIO NO ESPAÇO ONLINE

Por Mackenzie Haugh

Eu cresci no meio-oeste dos EUA, então isso significa que eu sempre joguei jogos de cartas. Muitos deles. Euchre, Copas, Espadas, Canastra, você escolhe. Sempre que eu jogava qualquer um desses jogos, eu fazia de maneira muito semelhante: 1. Conhecia TODAS as regras. 2. Estabelecia uma estratégia básica. 3. Entendia a estratégia do meu oponente. 4. Alterava minha estratégia base conforme necessário enquanto monitorava se a estratégia do meu oponente estava mudando. 5. Repitia constantemente o passo 4. Sim, você provavelmente não quer jogar comigo enquanto eu contava cartas e jogava o jogo, fazendo muito mais que um jogo.

Mas de todos os jogos que joguei, o meu favorito era um que não é tão tradicional no Meio-Oeste: Xadrez. Por quê? Porque eu poderia facilmente me concentrar apenas na mesma estratégia de 5 etapas que expus acima, e pronto. Para mim, o xadrez se tornou um jogo muito mais simples e satisfatório porque realmente não havia elemento de sorte (dependendo de como o preto e o

branco eram determinados). Eu não precisava contar com um jogador novato ou fazer qualquer truque ter as 7-top Spades para ganhar uma mão onde minha estratégia não importava. Era somente eu contra meu oponente, e o melhor jogador sempre ganhava.

Eu não percebi isso na época, mas estava classificando meus jogos favoritos de uma maneira semelhante ao que nossa indústria faz hoje para operar dentro das permissões originalmente definidas pela Lei de Aplicação de Jogos Ilegais na Internet de 2006 (UIGEA) e as leis individuais que dão permissões ou proíbem em cada um dos estados dos EUA. A UIGEA faz exclusões diárias para jogos de Fantasy Gaming, e já ampliaram muito aplicando a qualquer jogo peer-to-peer (P2P) onde o resultado é determinado principalmente pelo conhecimento ou habilidade relativa do jogador.

O jogo de xadrez é claramente um jogo de pura habilidade, portanto, mesmo que um jogo P2P seja monetizado, não é um jogo de azar, pois todos os três elementos não estão presentes (prêmio, consideração, chance).

Slots, Craps, Roleta e muitos outros são jogos de pura sorte. Mesmo que alguns desses jogos tenham escolhas e existam maneiras mais ideais de jogar/apostar, o resultado dos jogos não é afetado pelo jogador (sem mencionar que também são todos jogos contra a casa e não P2P).

Todos os jogos de cartas que mencionei estão curiosamente “no meio do espectro” - pura habilidade e pura sorte, e devo mencionar que o P2P Poker não conta aqui como “especial”, mas isso é outra história. Muitos estão monetizando esses jogos e outros similares, como gamão, dominó, war, etc., como parte dessa interpretação mais ampla de fantasy da UIGEA, já que os resultados desses jogos favorecem os jogadores com mais habilidade/conhecimento (estatisticamente ao longo do tempo), mas obviamente têm alguns elementos do acaso. E por que parar por aí? Ao considerar a habilidade em um sentido mais amplo, estamos vendo uma nova era de jogos que são muito mais como “competições”, onde dois ou mais jogadores simplesmente jogam o mesmo jogo, onde o vencedor é determinado pelo tempo, desempenho ou outros fatores estabelecidos. Jogos de quebra-cabeças, jogos de palavras e outros são os melhores exemplos, sendo singularmente diferentes, pois as ações de um jogador não afetam o outro durante o jogo.

Então, a pergunta de um milhão de dólares que muitas vezes enfrentamos é: “quanto de habilidade deve ser demonstrada por um jogador para superar um outro jogador não qualificado de forma mensurável para permitir que o jogo atenda à intenção da interpretação ampliada da UIGEA?” A resposta? O que cada estado/mercado decidir. Enquanto alguns estados/mercados não permitem

isso, outros o fazem e estão implementando regras para continuar a proteger os jogadores. Na GLL, estamos vendo muitos fornecedores de jogos neste meio que nos procuram para avaliações matemáticas de seus produtos, que normalmente conduzimos de três maneiras:

1. Análise de dados de históricos – uma análise abrangente, que analisa os resultados dos usuários em eventos passados e pode determinar se um jogo possui um elemento de habilidade com base na frequência e/ou qualidade das vitórias de determinados usuários.
2. Simulações especializadas - uma abordagem em que algoritmos de usuários qualificados são criados e, em seguida, suas escolhas são testadas novamente em relação a dados históricos.
3. Experimento ao vivo - uma abordagem em que criamos várias estratégias e fazemos com que os jogadores ao vivo joguem estritamente sua estratégia atribuída.

O objetivo de qualquer uma dessas abordagens é demonstrar que dentro de um jogo em particular, existe habilidade suficiente para que jogadores habilidosos superem jogadores não habilidosos. Quando um jogo é considerado com tais propriedades, resumimos em um relatório de avaliação, que é então levado a um escritório de advocacia para análise e determinação sobre se/como o jogo pode ser lançado em discussões com o regulador.

Para mim, jogos como esses são o que ajudarão no crescimento de nossa indústria, pois esses jogos podem atrair um público maior e, se forem bem-sucedidos, quase certamente serão integrados a outros canais de jogos de azar. Você pode apostar nisso.

-Mackenzie Haugh é Vice-Presidente de Engenharia da GLL