

| JOGOS DE TABULEIRO

Prof. Marcelo La Carretta

INTRODUÇÃO

Nesta aula, veremos os seguintes assuntos: o que são jogos de tabuleiro e por que usá-los; apresentação do conceito e método de *quests*; um exemplo de como o método pode ser empregado.

TEMA 1 – APRESENTAÇÃO

É cada vez mais comum a criação e o emprego de jogos de tabuleiro para dinamizar e exemplificar momentos da vida cotidiana ou da história, pois trata-se de uma das mais antigas, aceitas e eficientes formas de entretenimento. “Qualquer um pode cozinhar”, dizia o personagem Chef Gusteau, na Animação *Ratatouille*. Porém falta, por vezes, uma “receita de bolo” básica, um método mais prático, que dê mais acesso ao ferramental para a criação de jogos e gameficações, não só para *game designers*, mas também para outros públicos interessados nesse ofício, como pessoas envolvidas em pedagogia, psicologia, comunicação e marketing.

A estrutura que norteia a criação de jogos normalmente é feita com base em contar uma história, mas deve ser amparada na ideia de que você não apenas vai assistir uma história, mas também vivenciá-la, criando um maior sentido na experiência. Como grande parte da nossa educação básica de criação de narrativas é embasada em uma estrutura que prioriza a redação de histórias literárias, as famosas *redações da escola*, tendemos a acreditar que basta ter uma didática linear e uma retórica interessante para criar um bom jogo. Mesmo os *game designers* experientes em jogos comerciais apresentam essa “trava” narrativa, por conta da técnica de redação de uma história com começo, meio e fim, delimitada linearmente, que prevalece por falta de uma técnica mais estruturada sobre como escrever para um jogo.

A proposta destas aulas é sugerir um método de criação de jogos de tabuleiro baseado estritamente em uma narrativa de jogo, não linear, colocando em prática um entendimento sobre os apontamentos de Jeff Howard (2008) em *Quests*. *Quest* vem do latim *questare*, e significa procurar, dar uma olhada. **Jogar um jogo é uma procura pelo significado de uma ação.** Não necessariamente envolve uma história, mas sempre envolve uma narrativa, pois são eventos conectados dramaticamente.

Para fazer um jogo, não é necessária, a princípio, uma narrativa, e sim uma estrutura. Condicionamos então um tema aos quatro aspectos de uma *quest*: espaço, atores, itens e desafios. Depois, colocamos nossa narrativa, ao sabor de um tempero. Vamos mexendo para reduzir e acentuar o sabor dos *design tricks*, nossos truques para tornar a experiência mais interessante e divertida, servindo logo a seguir uma prova do nosso jogo, ainda cru, para ser degustado. E assim vamos criando. Parece complexo, mas é simples.

Toda essa “receita de bolo” será descrita por aqui. Passo a passo, estas aulas irão te ajudar a fazer um jogo de tabuleiro. O método *Quest 3x4* é uma forma de simplificar o ato de estruturação do seu jogo, ou mesmo uma forma de analisar, como um raio-x, um jogo pronto. Acreditamos que quanto mais fácil melhor; portanto, nossa receita segue regrinhas básicas:

- A técnica serve para criar qualquer jogo, mas a prioridade aqui são jogos simples. As partidas devem durar 20 minutos. Fez um jogo que dura mais? Tenha em mente que ele pode servir para plateias mais preparadas, mas não para todos;
- Devem ser fáceis de serem reproduzidos. Trabalhamos com a ideia de que o nosso jogo pode ser impresso e jogado por uma pessoa lá no Japão a qualquer momento. Portanto, valorizamos jogos feitos em folhas tamanho A4. Nada de grandes formatos e gastos maiores ainda. Pelo menos, por enquanto;
- Acreditamos que não é necessário, em um primeiro momento, um grande conhecimento de design para criar um jogo. Aliás, as pessoas se confundem muito com a expressão *design*. Design é planejar algo, não necessariamente desenhar habilmente. Deixe a ilustração, a roupagem comercial, o acabamento impecável, para o dia em que você tiver certeza de que o seu jogo está pronto.
- A certeza de que o jogo está pronto não depende de você. São necessários vários testes, ao longo dos quais seus jogadores vão dizer se o jogo está pronto ou não. Um *game designer* amigo meu costuma dizer que todo jogo nasce como Benjamin Button: velho, cheio de manias, frágil. Só depois de uma longa jornada ele começa a se parecer com o Brad Pitt.

Ao longo destas aulas, temos alguns jogos-exemplo e um *playset* para construir o seu jogo de forma mais rápida. A ideia é facilitar ao máximo o seu trabalho.

Para finalizar, vale ressaltar que o método *Quest 3x4* permite mais de 100 combinações. Contudo, se juntarmos a criatividade, o propósito, o perfil comercial, o perfil educativo, e principalmente o desejo de fazer do seu jogo uma expressão da mensagem que você quer transmitir, ele se torna ilimitado em opções.

Seja bem-vindo ao mundo dos jogos! É um lugar onde cabe todo mundo.

TEMA 2 – O QUE É UMA QUEST? E POR QUE USAR JOGOS DE TABULEIRO?

A estrutura que norteia a criação de jogos normalmente é feita com base em storytelling, um método amplamente amparado pelo teatro, pela narrativa clássica dos livros e, sobretudo, pelo cinema e pela TV. Mas, como diria Huizinga (1980), o grande estudioso de jogos no livro *Homo Ludens*, o jogo é uma experiência que envolve uma atividade e tem uma narrativa não linear por natureza. Jogos tratam da tomada de ações frente ao que se está vendo e, portanto, são por natureza providos de dinâmicas e mecânicas que deveriam ser a prioridade na hora da criação. O objetivo destas aulas, então, é apresentar uma metodologia baseada estritamente na criação, por meio de uma narrativa não linear, com entendimentos do que é um jogo a partir da estrutura de *quests*, segundo Jeff Howard.

Quest é uma jornada por meio de uma paisagem simbólica e fantástica na qual um protagonista ou jogador coleciona objetos e fala com personagens para superar desafios e alcançar um objetivo significativo.

Quest sustenta a existência de um mundo a ser explorado, a presença de atores, a conquista de itens, e finaliza citando a existência de um objetivo significativo, uma meta a ser alcançada. Podemos notar que Howard não distingue aqui um jogo de outros dispositivos narrativos, como filmes e livros. Howard acredita, então, que *quest* seria uma ponte entre o lúdico e o narrativo, na qual os *game designers* poderiam passar de um lado para o outro o sempre que precisassem.

Quest é uma palavra do latim, derivado de *questare*, que significa procurar, dar uma olhada. Ela é comumente confundida pelo seu homônimo em inglês, que significaria *a questão*. Mas, curiosamente, ainda assim poderíamos usar essa definição, já que o “questionamento” é um importante ato que move os seres humanos rumo a um objetivo qualquer. Outros dão ao termo *quest* a ideia de missão a cumprir; refere-se, ainda, a termos em inglês: *to seek* e *to look*. Porém, nota-se que quase nunca se busca o termo como um substantivo (*seek* – a

procura; *look* – o olhar), mas como um verbo (procure; veja), sugerindo que uma *quest* sempre é ligada à ideia de ação.

Partindo dessa apresentação inicial, passamos a uma segunda etapa, ao encorajamento de uma criação não linear, por meio de uma didática que permita a criação de qualquer jogo com qualquer ideia ou material inicial. A ideia de usar *quests* é exatamente a de quebrar essa complexidade, oferecendo um método simples para a construção de um jogo. Jeff Howard, em seu já citado livro *Quests*, separa o sistema de um jogo com base em quatro aspectos possíveis: **espaço, atores, itens e desafios**.

O espaço corresponde ao campo reticulado onde o sistema é montado; atores são os habitantes (controláveis ou não pelos jogadores) desse campo reticulado; itens são as coisas (palpáveis ou não) que cada ator precisa para atingir determinado propósito dentro do que ele procura no sistema; e desafios são os objetivos que dão identidade ao propósito do jogo, diferenciando um jogo de outro sistema interativo cognitivo qualquer.

Uma vez identificado que há aspectos que todo jogo deve apresentar, a tarefa de criação fica mais fácil. A tarefa de separar o pensamento de criação em “aspectos a serem preenchidos”, e não em “histórias a serem contadas”, auxilia, e muito, na construção de uma narrativa não linear.

A “**história a ser contada**”, a “**narrativa cultural a ser vivida**” – ou simplesmente **a lore (lôr)**, como diriam os ingleses – entra na maior parte das vezes em um segundo momento; na verdade, *lore* deve entrar logo após definirmos como o jogo abordará os quatro aspectos da quest, e fecharmos o sistema do jogo que queremos.

Mas a *lore* não deve entrar de forma apenas ilustrativa: **a história deve servir ao gameplay do jogo, integrando-se aos aspectos escolhidos, e até modificando sua mecânica original**.

Salienta-se que esse método pode ser aplicado tanto para jogos digitais quanto para jogos de tabuleiro. Porém, optou-se apenas pelo aprofundamento na criação de jogos de tabuleiro, por ser uma técnica que pode, ao contrário dos jogos digitais, ser assimilada facilmente por não programadores. Jogos de tabuleiro, mesmo sendo uma prática antiga (e, na perspectiva de alguns, infantilizada e sem valor), têm tido na verdade um público cada vez maior, em parte amparado pelo *revival* dos *Board Games* na Europa (os *eurogames*) no fim da década de 1970. Os chamados *indies*, jogos feitos de forma independente,

com assinatura e autoria, complementam hoje o que podemos chamar de jogos modernos.

Soma-se à experiência de que jogos de tabuleiro levam certa vantagem sobre os jogos digitais para a nossa proposta, como podemos listar:

- Não dependem de conhecimento em programação informática para serem criados;
- Não precisam de energia elétrica ou suporte digital para serem jogados;
- Podem ser jogados em qualquer lugar;
- Estabelecem relações pessoais de forma mais clara entre os envolvidos (interação face-a-face): obrigam ao convívio direto, e suas regras tornam a tarefa mais harmoniosa;
- Jogos de tabuleiro obrigam à organização física em grupos;
- Jogos de tabuleiro são um verdadeiro portal entre gerações: pessoas de várias idades convivem em sintonia neste campo. E jogos de tabuleiro notadamente não costumam ser alvos de críticas pelos mais velhos.

Normalmente, é uma **experiência prazerosa** reunir pessoas em uma atividade coletiva, e jogos de tabuleiro permitem essa dinâmica: as pessoas se olham nos olhos, tecem piadas internas, despem-se de maiores papéis sociais e hierarquias ao longo da partida. E tudo isso propiciado por um suporte feito de cartolina e papel, que você pode fazer agora mesmo, em sua casa, sem nem fazer uso de um computador.

Pense nisso!

TEMA 3 – PARA ESQUENTARMOS, UM PEQUENO EXEMPLO DE COMO QUALQUER COISA PODE VIRAR UM JOGO

Para exemplificar melhor o que está sendo proposto, vamos criar uma *quest* com um tema que, a princípio, não teria condições de ser rapidamente um jogo: um poema. A ideia é mostrar, por meio de um exercício dinâmico, que qualquer coisa, seja um poema, um filme, uma música, um *jingle*, um *slogan* ou mesmo uma ação de marketing, pode virar um jogo, se usarmos os parâmetros dessa forma metodológica.

No caso, o poema é “Canção do Exílio”, de Gonçalves Dias, feito em 1843. Trago esse exemplo exatamente pela complexidade e pela distância que o poema pode representar em um primeiro momento.

Você se lembra desse poema?

Minha terra tem palmeiras
Onde canta o Sabiá;
As aves que aqui gorjeiam,
Não gorjeiam como lá.
Nosso céu tem mais estrelas,
Nossas várzeas têm mais flores,
Nossos bosques têm mais vida,
Nossa vida mais amores.
Em cismar, sozinho, à noite,
Mais prazer encontro eu lá;
Minha terra tem palmeiras,
Onde canta o Sabiá.

Minha terra tem primores,
Que tais não encontro eu cá;
Em cismar – sozinho, à noite –
Mais prazer encontro eu lá;
Minha terra tem palmeiras,
Onde canta o Sabiá.
Não permita Deus que eu morra,
Sem que eu volte para lá;
Sem que desfrute os primores
Que não encontro por cá;
Sem qui'nda aviste as palmeiras,
Onde canta o Sabiá.

Passo 1: interpretar, identificar releituras e pesquisa de imersão.

Afinal, você não está criando a roda. Sabe aquela citação do Lavoisier, “Na vida nada se cria, tudo se transforma”? Ela não era uma citação. Lavoisier defendia que se apropriou de um ditado popular chinês, só para experimentar o seu ponto de vista. Neste caso, a saber: Gonçalves Dias estava em Coimbra (Portugal) quando escreveu esses versos. Existem várias homenagens e referências para a Canção do Exílio, como no Hino Nacional Brasileiro:

Do que a terra, mais garrida,
Teus risonhos, lindos campos têm mais flores;
“Nossos bosques têm mais vida”,
“Nossa vida” no teu seio “mais amores.”

Temos vários outros poemas que reforçam os versos de Gonçalves Dias:

- Canto de regresso à pátria, Oswald de Andrade;
- Nova Canção do Exílio, Carlos Drummond de Andrade;
- Uma Canção, Mário Quintana;
- Vou-me Embora pra Pasárgada, Manuel Bandeira;
- Pátria Minha, Vinícius de Moraes;
- Sabiá, Música de Antônio Carlos Jobim, letra de Chico Buarque.

Todas estas "homenagens" reforçam a ideia original dos versos: saudades do local de origem e a certeza que seria mais feliz por lá. É de senso comum que todo conto, se bem contado, sobrevive ao tempo. Como um poema de 1843 sobreviveu? Pelas leituras, mas principalmente, pelas releituras.

Quando forem tratar de qualquer assunto, sempre é bom jogar um olhar sobre as interpretações que já foram dadas àquele tema. É um bom ponto de partida. Porém, evitem ficar apenas nas releituras, sem buscar o original a que

essas releituras fazem a devida referência, sob pena de ficar raso nas suas próprias interpretações.

TEMA 4 – COMO IDENTIFICAR PONTOS ESTRUTURAIS E DE GÊNERO

Passo 2: identificar TAGS. O que é isso? É como capturar um *brain storm* (tempestade de ideias): palavras soltas são colocadas em pauta para incitar a criação. Neste caso, vamos capturá-las, vendo que elas se repetem o tempo todo.

Então, as TAGS seriam estas:

- lá e cá;
- Palmeiras;
- Sabiá;
- aves que gorjeiam e cantam;
- noite;
- sozinho;

E geram estes resultados prováveis:

- História sobre nostalgia;
- Quer retornar a qualquer custo;
- Comparação superestima o local de chegada (legal criar uma desilusão aqui);
- Deu pistas dos locais da jornada;
- Uma jornada solitária;
- Quer escapar de um local escuro;
- Nesse local, tudo é estranho, deformado, longe do ideário. O herói simplesmente não se identifica com o local que ele está, por isso deseja retornar ao mundo inicial imaginado.

Passo 3: identificar plataforma e gênero. Não necessariamente este é um passo 3. Na verdade, por vezes, este pedaço nem é um passo, e sim uma demanda (façam um jogo de cartas usando um poema)! Mas este caso sugere algo mais solto, para se pensar no seu melhor uso em um gênero de jogo, e sua melhor plataforma (suporte) para ser jogado.

Uma jornada que se faz sozinho? Logo de cara, podemos pensar em fazer um livro-jogo (aqueles jogos nos quais sempre no fim da página existe um “vá para a página 15 se quiser conversar com o dono da mercearia, ou a 22 se quiser

explorar mais um pouco”), ou mesmo um jogo digital, como aqueles *Action RPGs* da série *Zelda*.

Mas, no nosso caso, temos que pensar em um jogo de tabuleiro. Um herói sozinho... Que tal um jogo solo? Jogos solo são jogos de tabuleiro criados para um único jogador. Seria bem interessante. Ou um jogo cooperativo, no qual os jogadores controlam quatro “medos e anseios”, e o objetivo é levá-los para o fim do jogo, e eles jogam contra o tabuleiro. Já ficamos com vontade de largar tudo e criar esse jogo, já no passo 3. Mas temos mais trabalho pela frente.

TEMA 5 – COMO EXPLORAR OS ASPECTOS DE UMA QUEST

Continuando os passos, vamos agora colocar os aspectos de uma *quest* no material levantado.

Passo 4: com base na narrativa explanada, criar os aspectos de uma quest. A lembrar, temos quatro aspectos: espaço, atores, itens e desafios.

Espaço: vamos delimitar bem o lá e o cá. Lá é utópico; cá é sombrio, escuro. O nosso personagem só avança ao conseguir entender o pedaço do terreno onde ele está. O mundo como um todo é sombrio/morto. Escuro. Aves estranhas que gorjeiam pelo caminho. Mas, à medida que ele vai progredindo, o mundo vai ficando mais colorido, mais amistoso. Teríamos muitos “guardiões de limiar”: personagens que atrapalham ou seguram o herói, impedindo por momentos a sua jornada. Espalhados por vários locais, como se fossem donos do lugar. Um jogo em fases! Mas já estamos pensando nos personagens. Ou na falta deles. Imaginamos a fase inicial em um lugar escuro, onde nada tem vida, uma vila abandonada. O personagem principal sai de sua casa, disposto a sair daquele lugar horrendo e escuro. Ele tem que conversar com as poucas pessoas que ainda vivem neste local, para conseguir informações sobre como “sair do cá para ir ao lá”. Pensamos em um tabuleiro que vai sendo organizado em módulos, com espaços que são abertos somente quando os jogadores fazem determinadas ações. E cada módulo, mais colorido que o primeiro...

Atores: já destacamos que esse pode ser um jogo solo ou um jogo coletivo. Podemos pensar em um jogo como *Interpol*, no qual todos se voltam contra um único personagem. O sabiá é importante! Podemos ter ele como um grande guia, para no fim, revelar-se o grande guardião do local (algo como um *final boss* destruidor de sonhos). Ou, como melhor analogia, uma sereia que atrai as embarcações para o destino inevitável... veremos. Tais primores, tais

amores... Atores transformados... pode ser uma grande ideia. O personagem principal está tão convicto que o lugar original não serve, que não consegue enxergar as pessoas como elas são na verdade. A vila pode se repetir, por exemplo, de forma mais colorida e mais habitada no futuro, quando o personagem a revisita já com outra percepção. Podemos transformar ao longo da partida as aves estranhas em sabiás, que passam a ajudar o jogador.

Itens: como vencer a jornada no escuro. Amuletos que reiterem sua nostalgia. Como ele navega no espaço? Como ele pode atravessar obstáculos? Coletar itens que auxiliem a ir para lá. Podemos criar amuletos, itens que são conquistados para avançar na partida. Seriam estes símbolos:

- **Palmeira**, para lembrar o local onde ele quer ir;
- **Estrela**, para saber como chegar, tal qual uma bússola;
- **Coração**, para continuar acreditando na sua missão quando tudo parece perdido.

E, como item principal, teríamos uma **tocha**. Algo para ele navegar no escuro. Como no nosso caso é um jogo de tabuleiro, ele teria, por exemplo, que realizar uma determinada tarefa em um número limitado de turnos, senão o fogo da tocha se apaga e ele ficará sozinho no escuro.

Desafios: como desafio principal, o nosso herói precisa ir de um lugar para outro. Ele deve explorar o recinto, para que consiga reunir pistas suficientes para ir. Porém, esse personagem quer retornar por pura nostalgia, e não pela saudade. Nostalgia é bem diferente de saudade. Saudade dá para matar, nostalgia não. Nostalgia é a saudade do evento que não ocorreu. Um *dolor de corazón*, como diria os espanhóis. Ou uma espécie de transtorno pós-traumático, como diriam os psicólogos. Ou seja, não seria interessante se, nessa história, ele não conseguisse atingir o seu objetivo inicial? Ou melhor, demonstrar que o seu lindo local de “Palmeiras onde canta o Sabiá”, na verdade, era a mesma vila onde ele estava originalmente no começo de tudo?

Passo 5 (final): esquematizar, criar sketches, pensar nas mecânicas, rascunhar e balancear. Pelos passos acima, já temos muitas ideias de como criar um jogo (e não um novo conto, ou um novo poema, ou mesmo um filme). Temos elementos de jogo. E vamos trabalhar com eles. Já dá para visualizar, somente neste exemplo, tabuleiros modulares, peões como moedas de duas faces, um marcador de nível de luz da tocha, tiles com os objetos, chefões de fase

como miniaturas de um RPG, que “dropam” os amuletos ao serem vencidos, cartas evento ditando os novos rumos da partida etc.

Não conseguiu visualizar o jogo ainda? Não se preocupe! Como dissemos, esse método serve para todos. Na sequência, vamos descrever um passo a passo de como usar a estrutura da *quest* da maneira que quisermos, pensando puramente em como criar jogos de tabuleiro.

REFERÊNCIAS

- DIAS, G. **Primeiros Cantos.** 1843. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=uYZcAAAAQBAJ&pg=PR1&hl=pt-BR&source=gbs_selected_pages&cad=3#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 26 dez. 2019.
- HOWARD, J. **Quest:** design, theory, and history in games and narratives. Natick, MA: A K Peters, 2008.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva, 1980.
- LA CARRETTA, M. **Como fazer jogos de tabuleiro:** manual prático. Curitiba: Appris, 2018.
- LA CARRETTA, M. Disponível em: <www.lacarreta.com.br/quest3x4>. Acesso em: 26 dez. 2019.