

HISTÓRIA, CONCEITO E CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS

TEMA 1 – UM POUCO DA HISTÓRIA DOS JOGOS ANALÓGICOS

É possível entender que jogos analógicos são todos aqueles que não são produzidos para fins digitais, como jogos de tabuleiro e de cartas. Uma de suas principais características é que eles podem ser jogados por qualquer pessoa, de qualquer idade e independentemente da condição econômica do indivíduo.

Os jogos analógicos fazem parte da história da humanidade. Exemplo disso é o jogo Senet, também conhecido como *jogo de passagem*, um dos jogos mais antigos registrado pelo homem. Era um jogo de tabuleiro egípcio muito popular entre todas as camadas sociais.

O jogo de tabuleiro mais antigo que se tem registro está exposto no Museu do Cinquentenário, em Bruxelas, e foi descoberto pela Fundação de Investigação no Egito. Ao realizarem escavações em um cemitério, encontraram esse material, que datava do período pré-dinástico, na sepultura de um homem relacionado com a medicina, que podia até ser um mago. De qualquer forma, não é possível afirmar com toda a certeza que esse tabuleiro foi usado meramente para jogos lúdicos (Murray, 1951).

Os jogos de tabuleiro foram muito populares na Antiguidade, quando eram construídos com diversos materiais: pedras, madeira, argila, sementes etc. Ao longo do tempo, foram sofrendo modificações e adaptações.

Muitos dos jogos de tabuleiro que conhecemos hoje já existem há muito tempo, como ludo, sobe-e-desce e jogo do ganso. Esses e muitos outros jogos foram sendo aprimorados, ganhando novas estéticas quanto ao seu design, tornando-se produtos lucrativos da indústria cultural com a Revolução Industrial.

Com o passar dos anos, outros jogos foram surgindo em diferentes lugares do mundo, com novas características. Os jogos foram se tornando cada vez mais complexos. Durante o século XX, nos Estados Unidos, foram criados jogos de estratégia, geralmente com a temática de guerra e conflitos, que exigiam cálculos e contavam com a forte presença da sorte (Woods, 2012).

Hoje, mesmo com a popularização dos jogos digitais, os jogos analógicos ainda são bastante populares. O mercado de jogos de tabuleiro está sempre em expansão, com novas edições de jogos estrangeiros e lançamentos de versões nacionais, com contexto brasileiro.

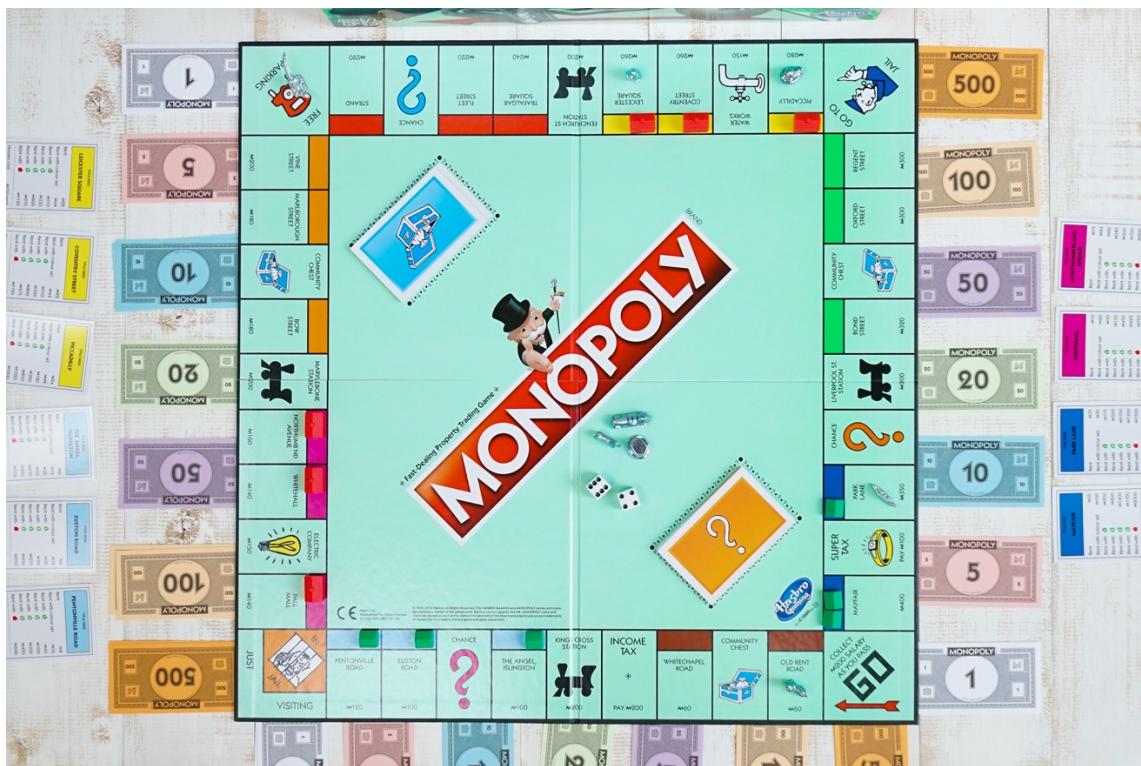
Segundo Santos (2019), os jogos de tabuleiro mais procurados no Brasil, são *Os colonizadores de Catan*, *Zombicide*, *Puerto Rico*, *A guerra dos tronos*,

Banco Imobiliário, War, Detetive, Jogo da Vida, Imagem e Ação, Perfil e Cara a Cara.

Muitos desses jogos se adaptaram às novas tecnologias digitais e buscaram inovar para continuar garantindo a diversão e o entretenimento do público – mesmo considerando que os jogos analógicos são essenciais para a criação dos jogos digitais.

Sem dúvida, o *Monopoly*, em português *Jogo imobiliário*, é um dos jogos que mais marcou a história dos jogos de tabuleiro, fazendo sucesso até os dias de hoje. Ele coloca os jogadores em contato com dinâmicas do mundo dos negócios.

Figura 1 – Banco Imobiliário: um dos jogos mais clássicos



Crédito: Enchanted_Fairy/Shutterstock.

A grande diferença entre os jogos analógicos e os jogos digitais “está na interação direta e pessoal com o outro jogador e o que sustenta a prática do jogo não é uma plataforma digital, mas sim, as regras, os objetos e as pessoas” (Vanzella, 2009, p. 22).

Dessa forma, é possível afirmar que os jogos analógicos dependem da interação física entre os jogadores e o(s) objeto(s) do jogo, seja em um jogo de tabuleiro, cartas ou em qualquer outro.

TEMA 2 – ELEMENTOS DOS JOGOS DE TABULEIRO

Os jogos analógicos apresentam características e mecânicas próprias, ou seja, eles trazem diferentes desafios em comparação aos jogos digitais. No entanto, muitas das habilidades desenvolvidas em um jogo analógico podem ser aplicadas e adaptadas aos videogames.

A ação em jogos analógicos é circunscrita a um suporte físico específico, nesse caso um tabuleiro, variável em relação à forma e aos grafismos. Esses jogos apropriam-se das vivências da sociedade, de temas e ações que permeiam o cotidiano dos indivíduos.

Em um jogo de mesa, por exemplo, que é jogado sobre uma mesa ou uma superfície plana, podendo ser composto de diversos recursos (cartas, dados, peças), pode-se construir uma experiência dramática, por meio de uma narrativa, e inserir diferentes conflitos que estejam ligados à vida real dos jogadores, proporcionando uma experiência única.

Os jogos de tabuleiro, em inglês *board games*, têm grande destaque na história dos jogos analógicos, oferecendo variadas opções para todos os tipos de gostos.

Voogt (1998) define jogo de tabuleiro como um sistema complexo que envolve jogador e equipamento, sustentado por um conjunto de regras. Além de entender a abordagem histórica, antropológica ou visual dos jogos de tabuleiro, é necessário também compreender suas regras e mecânicas.

As regras estão sempre presentes em um jogo, do começo ao fim. Elas podem ser simples ou complexas, e sempre definem o vencedor. Os jogos de tabuleiro permitem a discussão oral das regras entre os participantes, com a possibilidade de que sejam retomadas a qualquer momento.

As mecânicas de um jogo de tabuleiro garantem a sua organização, para que funcione de maneira correta: casas específicas, cartas, peões, dados. Esses e outros elementos utilizados em um jogo de tabuleiro apresentam determinados movimentos, objetivos e métodos, fazendo parte das mecânicas, que definem como o jogo é conduzido.

Parllet (1999) criou dois gêneros de jogos de tabuleiro: os posicionais e os temáticos. Os posicionais são aqueles cuja principal característica é a movimentação de peças. O jogo acontece a partir de marcações, como quadrados ou pontos, que são essenciais para definir como as peças se movimentam e se

posicionam no tabuleiro. Incluem jogos tradicionais, como xadrez, gamão e damas, sendo visualmente minimalistas e com formas geométricas.

Figura 2 – O gamão é um jogo tradicional e faz parte dos jogos posicionais



Crédito: Ercan Senkaya/Shutterstock.

Os jogos temáticos são jogos comerciais, patenteados e sujeitos a um processo legal, que garante ao detentor da patente o direito de fabricá-lo comercializá-lo. Assim como nos jogos tradicionais, os jogos temáticos utilizam sistemas posicionais e mecânicas, mas a diferença está em suas características, que buscam representar e simular a realidade, com o objetivo de envolver o jogador no tema, por meio de códigos visuais complexos e ilustrativos (Parllet, 1999). Esses jogos têm o objetivo de oferecer aos participantes a vivência de situações do cotidiano, ou situações ilusórias da vida real, como protagonistas da história ali construída: assumindo o papel de investigador, empresário, detetive ou qualquer personagem do jogo. Um exemplo desse tipo de jogo de tabuleiro é o *Detetive*.

O que varia entre os dois tipos de jogos de tabuleiro são os grafismos, os sistemas visuais e o nível de complexidade. No entanto, a essência dos jogos posicionais e temáticos é a mesma, uma vez que utilizam das mesmas mecânicas, com elementos que estão presentes em todos os jogos de tabuleiro, como peças, movimentos e posicionamentos.

TEMA 3 – JOGOS DE TABULEIRO CONTEMPORÂNEOS

Com o passar do tempo, os jogos de tabuleiro foram tornando-se cada vez mais atraentes, desafiadores e interativos; ganharam inovações para proporcionar aos jogadores desafios interessantes, estimulando o raciocínio, exigindo a tomada de decisões e, sobretudo, elevando o nível de prazer e satisfação ao jogar.

Com o avanço das tecnologias de informação e comunicação, os jogos de tabuleiro foram se adaptando à essa nova realidade, buscando aperfeiçoar suas mecânicas e oferecendo novos recursos para os jogadores. Nesse contexto, os chamados *board games*, forma com temáticas e histórias mais trabalhadas, tornaram-se os jogos de tabuleiro mais atrativos e modernos.

Os *board games* modernos, que surgiram no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, “usam mecânicas e temáticas diferentes das que estávamos acostumados até então, trazendo uma renovação ao nicho e abrindo uma ‘nova era’ dos *Board Games*” (Araújo, 2016).

Uma das principais características dos *board games* modernos é que o jogador não depende da sorte para vencer: ele deve estar atento às suas ações e decisões durante o jogo, pois as mecânicas e as regras são mais complexas, e assim as possibilidades de jogabilidade são mais amplas. Alguns exemplos:

- **Forbidden Island¹**: em português, *ilha proibida*, é um *board game* moderno com características e mecânicas voltadas para a cooperação, em que os jogadores devem se unir para atingir um único objetivo: precisam encontrar os tesouros perdidos em uma ilha misteriosa antes que sejam inundados pela água.
- **Dixit**: neste jogo, os participantes deverão interpretar imagens com as dicas dadas pelos outros jogadores, por meio de palavras, frases, mímicas, músicas. Este *board game* proporciona uma experiência intensa, uma vez que suas ilustrações são ricas e estimulam seus jogadores a usar da criatividade para contar histórias.
- **Mice and Mystics²**: os jogadores se transformam em ratos. São heróis leais ao rei, que precisam derrotar inimigos à medida em que vão

¹ Disponível em: <<https://www.ludopedia.com.br/topicos/existe-um-tabuleiro-ou-background-para-o-jogo?pagina=1>>. Acesso em: 1 ago. 2020.

² Disponível em: <<https://www.caixinhaboardgames.com.br/produtos/mice-and-mystics/>>. Acesso em: 1 ago. 2020.

desvendando novas histórias. A cooperação entre a equipe e a coragem são elementos importantes do jogo.

Figura 3 – *Dixit*



Crédito: Travellifestyle/Shutterstock.

Por meio desses exemplos, é possível perceber que os jogos de tabuleiro contemporâneos, chamados de *board games* modernos, trazem narrativas bem elaboradas, que envolvem o jogador por meio de mecânicas complexas, que não contam muito com a sorte de seus jogadores, mas sim com o seu poder de elaborar estratégias. O sistema de pontuação também é diferenciado, permitindo que os participantes não sejam eliminados no meio do jogo, favorecendo que terminem ao mesmo tempo a partida. Outra característica é que há mais regras, ampliando a dificuldade, bem como as possibilidades de aprendizado.

TEMA 4 – DOS JOGOS ANALÓGICOS AOS DIGITAIS

Todo jogo é considerado uma produção histórica: marca determinada época e oferece um olhar sobre determinada realidade. Como já vimos, os jogos analógicos, principalmente os de tabuleiro, foram sofrendo modificações e adaptações ao longo do tempo, mas não deixaram de ser importantes e, principalmente, de marcar a história.

Assim como os jogos analógicos, os jogos digitais, ou eletrônicos, também foram ganhando espaço à medida em que a tecnologia foi se desenvolvendo; mais que isso: à medida que o homem foi aprendendo a utilizar a técnica para produzir ferramentas e recursos que trouxessem mais comodidade para a sua vida. Nesse contexto, surgem jogos que surpreendem por suas inovações, e por isso se tornam fenômenos globais.

Para compreender melhor como os jogos digitais foram conquistando seu espaço, é necessário recorrer à história. Considerado o primeiro jogo eletrônico, o *Tennis 10 for Two* foi criado por William Higinbotham em 1958. Tratava-se de um enorme computador analógico ligado a um osciloscópio, instrumento de medida de sinais elétricos e eletrônicos, que simulava partidas de tênis de mesa, conhecido como *ping pong*.

Em 1961, estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT) criaram o *Spacewar*, jogo digital desenvolvidos para computadores, que consistia em duas espaçonaves que tinham por objetivo lançar foguetes, destruindo umas às outras. Em 1962, seus criadores fizeram modificações para que o jogo contemplasse leis da física e se tornasse mais realista, criando obstáculos para os jogadores confundirem seus adversários.

O primeiro aparelho de jogos digitais, conhecido como videogame, foi criado em 1967 por Ralph Baer. O projeto do videogame previa a interação do jogador com um aparelho conectado a uma televisão. Depois de ter ouvido que estava desperdiçando seu tempo, gastando dinheiro e que deveria engavetar o projeto, Baer fez diversas alterações e lançou o videogame com dois jogos: um de nave e outro de tênis.

A primeira máquina de jogos digitais foi lançada em 1971, tendo sido chamada *Computer Space*. Era operada por moedas, sendo inspirada no jogo *Spacewar*. Foi criada por Nolan Bushnell, que trabalhava em um parque de diversões. Em 1972, Bushnell muda o nome de sua empresa para Atari, com a ideia de “fazer com que a empresa tivesse uma postura de grande desenvolvedora de máquinas de entretenimento” (Pinheiro, 2007, p. 84).

A companhia Atari lança o *Pong Arcade*, um jogo que desafiava o jogador a rebater uma bolinha luminosa nas barras laterais da tela, vendendo mais de 100.000 consoles no primeiro ano. Com o sucesso no mundo, a Atari torna-se uma das principais empresas de videogames do mundo, tendo aperfeiçoado e renovado o mundo dos jogos digitais.

“A história dos jogos digitais se caracteriza como uma revolução que, através de bases tecnológicas e culturais, permeia nossa sociedade e altera o modo como atualmente nos relacionamos com ela” (Pinheiro, 2007, p. 116). Com o passar dos anos, vão surgindo novos videogames de consoles, conquistando cada vez mais espaço na indústria do entretenimento, com novas narrativas para os jogos digitais.

TEMA 5 – JOGOS DIGITAIS ATUAIS

Os primeiros videogames que surgiram no mercado eram norte-americanos. O formato dos jogos era o *Arcade*, ou seja, jogos para fliperama. Com o passar do tempo, a indústria de videogames foi ganhando espaço em outros lugares do mundo, inovando cada vez mais os jogos oferecidos aos seus consumidores.

Alguns, entre muitos jogos de console que se destacaram ao longo da história, foram: *Pac-Man*, *Super Mario Bros.* e *Donkey Kong Country*. Essa indústria investiu muito para oferecer aos seus consumidores uma experiência única, com narrativas complexas, que garanta desde a diversão até a compreensão de técnicas e estratégias mais refinadas no ato de jogar.

Entre as grandes inovações dos jogos de console, destaca-se a possibilidade de viver a realidade de um jogo com um sensor de movimentos: o *Kinect*, que permitiu aos jogadores jogarem sem controles, movimentando o corpo em frente à televisão.

Além dos jogos de consoles, surgem também jogos de computadores, que permitem o consumo em casa. O próximo passo foi a chegada dos jogos digitais on-line, que revolucionaram de vez o mundo dos games, sendo possível jogar em qualquer lugar por meio de um celular ou tablet.

Um dos aspectos que levou os jogos on-line a ganharem força foram as redes sociais e os jogos gratuitos. Há inúmeros tipos de jogos para todos os tipos de gostos, podendo o jogador optar por jogar on-line ou baixar o aplicativo, que fica salvo automaticamente a cada partida. Outro aspecto que atrai o jogador é a possibilidade de jogar ou competir com muitas pessoas ao mesmo tempo, em qualquer lugar do mundo.

O mercado dos jogos digitais está em constante evolução, havendo investimento maciço no ramo. Claro, os jogadores ficam mais exigentes, estando sempre antenados e à espera de novidades e desafios.

Além disso, os jogos digitais tornaram-se importantes ferramentas para o processo de aprendizagem. Mudanças históricas recentes, principalmente na relação do homem com a tecnologia, influenciaram e continuam influenciando de forma direta os processos educativos. Assim, surge a aprendizagem baseada em jogos digitais, como estratégia que valoriza os saberes dos alunos, sendo uma forma de comunicação com as novas gerações e uma possibilidade de reinventar o papel do aluno na construção de sua aprendizagem. Dessa forma, os jogos tornaram-se uma importante ferramenta para aproximar as metodologias adotadas pelo professor dos interesses pessoais de cada aluno.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, J. Você sabe o que são board games modernos? **Marreta biônica**, 21 dez. 2016. Disponível em: <<https://marretabionica.com.br/voce-sabe-o-que-sao-board-games-modernos/>>. Acesso em: 1 ago. 2020.
- MURRAY, H. J. R. **A history of board-games other than chess**. Oxford: Clarendon Press, 1951.
- PARLETT, D. **The Oxford history of board games**. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- PINHEIRO, C. M. P. et al. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <<http://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/4320/1/397758.pdf>>. Acesso em: 1 ago. 2020.
- SANTOS, C. Os 11 melhores jogos de tabuleiro em 2019. **Zoom**, 2 ago. 2019. Disponível em: <<https://www.zoom.com.br/jogos-de-tabuleiro/deumzoom/melhor-jogo-de-tabuleiro>>. Acesso em: 1 ago. 2020.
- VANZELLA, L. C. G. **O jogo da vida: uso e significações**. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, 2009. Disponível em: <<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-02092009-160733/en.php>>. Acesso em: 1 ago. 2020.
- VOOGT, A. Editorial. In **Board Game Studies**, v. 1, 1998. Disponível em: <<http://www.boardgamestudies.info/studies/issue1/>>. Acesso em: 1 ago. 2020.
- WOODS, S. **Eurogames: The Design, Culture And Play Of Modern European Boardgames** Jefferson, USA: McFarland, 2012.