

Jogos de Tabuleiro no *Design* de Jogos Digitais

Luiz Cláudio S. Duarte
Senado Federal

Resumo

Este artigo propõe o uso de jogos de tabuleiro como protótipos para jogos digitais, com o intuito de oferecer uma nova perspectiva ao processo de *design* destes jogos. Além disso, discute-se a ideia que o conhecimento dos modernos jogos de tabuleiro pode contribuir para o *design* de jogos digitais de melhor qualidade.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro, Jogos de autor, Jogos digitais, *Design*, Prototipação

Abstract

This paper presents a new perspective in the design process of digital games, proposing the use of boardgames as prototypes for their digital cousins. Furthermore, it suggests that critical knowledge of modern boardgames can contribute to the design of better digital games.

Keywords: Boardgames, Author games, Digital games, Design, Prototyping

Author's Contact:

lclaudius@confraria-ludica.org

1 Introdução

No prefácio ao livro *Rules of Play: Game Design Fundamentals* [Salen and Zimmerman 2004], Frank Lantz refere-se à imensa riqueza de possibilidades oferecidas pelos jogos, mas logo a seguir faz uma constatação:

“Mas onde estão os jogos que exploram estas possibilidades variadas? Ao invés do rico espectro de prazeres que os jogos são capazes de oferecer, nós parecemos estar condenados a sofrer uma quantidade embaraçosa de variações sobre os prazeres completamente familiares de correr e saltar, de esconde-esconde e de pique- pega, da busca por ovos de Páscoa e polícia e ladrão. E o que aconteceu com a explosão de experimentações formais durante os primeiros dias dos jogos digitais? Por algum tempo parecia que cada novo título era uma nova tentativa de resposta à questão ‘O que você pode fazer com um computador?’ Compare isso com a safra atual de jogos de computador, a maioria dos quais parece estar respondendo à pergunta ‘O que você pode fazer enquanto controla um avatar que está se movendo em um espaço tridimensional simulado?’”¹

Conquanto esta perspectiva venha se alterando nos últimos anos, em parte graças à proliferação das ferramentas e das plataformas de jogos digitais,² ela ainda é válida em linhas gerais. A situação delineada por Lantz parece ter várias causas. Em parte, isso se deve ao alto custo de implementação de um jogo digital e à decorrente

relutância em realizar experimentos com alto risco de mercado.³ Mas isso não parece ser suficiente.

Outra possibilidade é que, frequentemente, os *designers* de jogos digitais têm sua formação em tecnologia da informação — o que pode ser bastante útil na fase de implementação da ideia do jogo, mas pode ser insuficiente para a fase conceitual do jogo.

Outros autores já mencionaram a falta de criatividade no meio — por exemplo, na SBGames 2011, Rui Craveirinha e Licínio Rique lamentaram o hábito de seus estudantes emularem jogos digitais preexistentes.⁴

Não existe, é claro, uma receita única para escapar a esta situação. Mas este artigo pretende oferecer aos criadores de jogos digitais uma perspectiva simultaneamente antiga e moderna: o recurso ao universo dos jogos de tabuleiro.

Parece existir uma falsa perspectiva — uma certa “cegueira” institucional — entre os *designers* de jogos digitais; para eles, a palavra “jogo” ou *game* aparentemente diz respeito a um jogo digital e é só. Assim, por exemplo, em [Rollings and Morris 2004] (minha ênfase):

“*Todo jogo começa em sonhos. Antes do código, antes do plano de software, antes da arte conceitual, mesmo antes do primeiro documento...*”⁵

Mas o universo lúdico é muito mais amplo que o conjunto dos jogos digitais. Jogos acompanham a humanidade há muito tempo; jogos digitais são recém-chegados a um mundo bastante antigo.

Esta perspectiva obscurece o fato que todos os jogos, digitais ou não, têm características comuns, já exploradas por diversos autores (por exemplo, [Costikyan 2006]). Este *background* comum a todos os jogos, por sua vez, implica necessariamente que existe de fato uma sinergia entre diferentes gêneros do lúdico, por menos que ela seja percebida por *designers* habituados a pensar apenas em sua seara. Mas, como é usual no processo de *design*, conhecer outras perspectivas frequentemente resulta em um produto melhor.

Com efeito, assim como conhecer as obras de bons autores pode ajudar a escrever melhores livros, conhecer bons jogos — digitais ou de tabuleiro — pode ajudar a criar melhores novos jogos.

O propósito deste artigo, assim, é mostrar de que maneiras o conhecimento de jogos de tabuleiro pode contribuir para melhorar o processo de *design* de jogos digitais.⁶

2 Trabalhos Relacionados

Não existem muitos trabalhos publicados em português sobre a interface entre jogos de tabuleiro e jogos digitais. Mas o tema não é completamente desconhecido dos autores nacionais, como se verá a seguir.

2.1 O Arranjo Produtivo Local de Pernambuco

Na Universidade Federal de Pernambuco, o programa de pós-graduação em *design* de jogos resultou em uma interessante dissertação de mestrado, *Inventariado de Similares para o Design de Jogos no Arranjo Produtivo Local de Pernambuco* [Malcher 2010],

³Ou seja, o risco que um jogo, mesmo bom, não seja um sucesso de vendas. Cf. a seção 4.1, mais adiante.

⁴[Craveirinha and Roque 2011].

⁵“Dreams are where every game begins. Before the code, before the software plan, before the concept artwork, even before the first document...”

⁶A expressão “jogo de tabuleiro” é empregada neste artigo de forma ampla, abrangendo jogos que se jogam sobre uma mesa, mesmo os que não têm tabuleiros propriamente ditos — como os jogos de cartas tradicionais e os muitos jogos de cartas modernos.

¹“But where are the games that explore these diverse possibilities? Instead of the rich spectrum of pleasures games are capable of providing, we seem cursed to suffer an embarrassment of variations on the all-too familiar pleasures of running and jumping, of Hide and Go Seek and Tag, of Easter egg hunts and Cops and Robbers. And what happened to the explosion of formal experimentation during the early days of computer games? For a while it seemed that every other title was a fresh attempt to answer the question ‘What can you do with a computer?’ Compare that with the current crop of computer games, the majority of which seem to be addressing the question ‘What can you do while controlling an avatar that is moving through a simulated three-dimensional space?’”

²De fato, o lamento-desafio de Lantz parece referir-se exclusivamente a jogos para computador ou a jogos para consoles.

na qual o autor discute a necessidade de se conhecer similares ao jogo que se pretende criar, sejam digitais ou não.⁷

Frank Malcher entrevistou *designers* de quatro empresas de criação de jogos digitais em Recife, com o objetivo de determinar se e de que forma eles se familiarizavam com produtos similares aos que pretendiam produzir, e apresentou a seguir três propostas para a criação de uma metodologia de inventariado de similares voltada para os jogos digitais.

2.2 O caso da PUC-PR

No âmbito da SBGames, Vinicius de Mendonça e seus colegas expuseram na edição de 2011 a sua experiência na utilização de jogos de tabuleiro para o ensino do processo de *design* de jogos digitais na PUC do Paraná [de Mendonça et al. 2011].

Neste trabalho, foram apresentados os resultados de uma promissora sinergia entre o mundo dos jogos digitais e o dos jogos de tabuleiro. Em seu projeto pioneiro, os alunos das disciplinas de *design* de jogos foram convidados a implementar uma versão eletrônica do jogo *Carcassonne* (Klaus-Jürgen Wrede, 2000).⁸

Embora a implementação não tenha tido êxito dentro das restrições do cronograma das disciplinas, no sentido que um jogo completo não foi implementado, do ponto de vista educacional a experiência foi um sucesso — os autores consideraram o resultado “altamente satisfatório”. De fato, desde o início, quando os estudantes foram expostos ao jogo *Carcassonne*, as atividades exigiram deles diversas habilidades essenciais, como a análise crítica do jogo, a implementação de protótipos, a realização de *playtests* e outras iminentes ao processo de *design*.

Conforme o relato dos autores, as consequências da omissão de partes deste processo — como a ausência de *playtests* adequados — foram duramente sentidas pelos estudantes ao final do semestre, quando constataram a impossibilidade de concluir o trabalho no estágio em que se encontrava.

A utilização de um jogo de tabuleiro como base para o trabalho foi considerada ideal pelos autores por várias razões, especialmente o recurso a um sistema de regras já estabelecido e funcional, evitando assim este passo do processo de *design* e permitindo a concentração dos estudantes nas fases de implementação do produto.

2.3 Literatura em inglês

Publicações em inglês sobre o tema tampouco são abundantes, possivelmente refletindo a “cegueira” mencionada na Introdução. Ainda assim, podem-se encontrar valiosas referências.

Challenges for Game Designers [Brathwaite and Schreiber 2009], em particular, é inteiramente dedicado ao uso de jogos de tabuleiro como meio para o *design* de jogos digitais. Um de seus autores, Ian Schreiber, também publicou na *web* um curso de *design* de jogos fortemente calcado no livro [Schreiber 2009]; ao expor o porquê de um *designer* de jogos digitais dedicar-se a criar jogos não-digitais, Schreiber menciona dois motivos básicos: a facilidade de implementação e o foco em *design* de mecânicas e regras, não em codificação.

Rules of Play [Salen and Zimmerman 2004] também compartilha a mesma abordagem. Os autores enxergam jogos — digitais ou não — como sistemas projetados, e assim percebem a existência de características fundamentais comuns a todos os gêneros de jogos.

3 Perspectiva Histórica

Os jogos de tabuleiro são ao menos coetâneos com as primeiras civilizações, e podem ser mais antigos [Finkel 2007]. Vários jogos com história multimilenar são apreciados ainda hoje: **Mancalas**, **Xadrez**, **Go**, **Gamão**, para citar alguns. Estes jogos clássicos foram frequentemente implementados em forma digital, resultando

⁷Cf. a seção 5 deste artigo.

⁸Cf. a seção 3 deste artigo.



Figura 1: Die Siedler von Catan marcou o início da moderna renascença dos jogos de tabuleiro (Foto: Boardgamegeek)



Figura 2: A feira internacional de jogos em Essen demonstra a maturidade do mercado de jogos de tabuleiro (Foto: Internationale Spieltage SPIEL)

por vezes em iniciativas de considerável refinamento e complexidade — como o computador *Deep Blue*, da IBM, que em 1997 venceu o campeão mundial de **Xadrez**, Garry Kasparov.

O advento de um mercado para jogos produzidos comercialmente, já incipiente no século XIX, permitiu um florescer da indústria de jogos. Ao lado de versões comerciais dos jogos antigos, começaram a surgir jogos de autor.⁹ Assim, por exemplo, **Monopoly** (Charles Darrow e George S. Parker, 1933) ou **Risk** (Albert Lamorrisse e Michael I. Levin, 1959) tornaram-se jogos de grande apelo comercial¹⁰ e também foram portados para o meio digital.

A partir da década de 1960, o mercado de jogos nos EUA conheceu um grande impulso, movido inicialmente pelos *wargames* (jogos de simulação de conflitos) e, a partir da década seguinte, pelos *role-playing games* (jogos de representação de papéis, derivados dos *wargames*). Na década de 1990, surgiram os *collectible card games* (jogos de cartas colecionáveis), que tiveram um grande sucesso comercial. Em conjunto, estes gêneros de jogos ampliaram consideravelmente a base do mercado de jogos, primeiramente nos EUA e depois no resto do mundo.

Esta ampliação do mercado de jogos foi fundamental para a renovação dos jogos de tabuleiro, que vem ocorrendo nas últimas duas décadas. Especialmente a partir da publicação de **Die Siedler von Catan** (Klaus Teuber, 1995; figura 1),¹¹ os jogos de autor vêm conhecendo uma verdadeira renascença, com sucessos como **Carcassonne** (Klaus-Jürgen Wrede, 2000),¹² **Ticket to Ride** (Alan R. Moon, 2004), e **Puerto Rico** (Andreas Seyfarth, 2002).

Embora seja um mercado pequeno quando comparado ao mercado de jogos digitais, o mercado mundial de jogos de autor é bastante

⁹A expressão alemã *authorenspiel* é bastante feliz, ao dar ênfase à autoria dos jogos, de forma similar aos autores de outras obras de arte.

¹⁰**Monopoly** e **Risk** tiveram versões brasileiras, publicadas com adaptações; respectivamente, **Banco Imobiliário** e **War**. Hoje já se encontram as versões originais no mercado brasileiro.

¹¹Publicado no Brasil com o título **Descobridores de Catan**.

¹²A ser publicado no Brasil em 2012 com o título **Domínio de Carcassonne**.

robusto, contando mesmo com feiras (*trade fairs*) de âmbito mundial. Em 2011, a *Internationale Spieltage SPIEL*,¹³ realizada anualmente em Essen, teve um público de 154.000 pessoas (figura 2). Alguns dos principais prêmios internacionais para jogos de autor são apresentados nesta feira (o *Deutscher Spiele Preis*, os *International Game Awards* e a *Essener Feder*).

De forma geral, os modernos jogos de autor apresentam as seguintes características:

- **Regras simples:** geralmente, quatro a oito páginas de regras, fartamente ilustradas.
- **Duração rápida:** raramente ultrapassando duas horas.
- **Alto grau de interação entre jogadores:** ao mesmo tempo que se minimizam as situações de conflito direto.
- **Componentes bem cuidados:** utilizando peças de madeira e plástico, com especial atenção ao *design* gráfico.
- **Ênfase na estratégia em preferência à sorte:** raros são os jogos modernos que empregam dados, por exemplo.
- **Temas bem definidos:** ao contrário de jogos clássicos, frequentemente os jogos de autor dão grande relevância ao tema e à ambientação do jogo.
- **Ausência de eliminação de jogadores:** destarte, impedindo que um jogador eliminado fique sem ter o que fazer enquanto o jogo continua.
- **Amplio apelo de público:** a principal característica dos modernos jogos de autor, que atraem jogadores de perfis bastante variados e não apenas os aficionados.
- **Riqueza de possibilidades:** os modernos jogos de autor oferecem diversos caminhos para a vitória.
- **Mecânicas inovadoras:** inúmeras mecânicas vêm sendo desenvolvidas para os modernos jogos de autor, como jogos cooperativos (**Pandemic**; Matt Leacock, 2008), alocação de trabalhadores (**Caylus**; William Attia, 2005), controle de área (**El Grande**; Wolfgang Kramer e Richard Ulrich, 1995), logística (**Container**; Franz-Brenno Delonge e Thomas Ewert, 2007) e muitas outras.

Este conjunto de características concede aos modernos jogos de autor boas perspectivas para sua aproximação aos jogos digitais, como se verá mais adiante. É importante notar que a renascença dos jogos de tabuleiro começou quando os jogos digitais já estavam maciçamente presentes no mercado mundial; uma investigação mais aprofundada do tema ainda está por ser realizada, mas ao que parece os jogos digitais deram sua contribuição para a criação dos modernos jogos de autor.

Por sua vez, alguns dos modernos jogos de autor já receberam versões digitais, usualmente em implementações na *World Wide Web* — seja em sítios dedicados a um jogo em particular, como o sítio oficial do **Ticket to Ride**¹⁴ ou em sítios especializados em jogos de tabuleiro, como o *BrettspielWelt*.¹⁵ As novas plataformas digitais (como o Xbox, ou o iPad e outros *tablets*) também estão ganhando versões de modernos jogos de autor.

Pelo menos uma ferramenta de uso geral já foi desenvolvida para portar jogos de tabuleiro para o meio digital: o *ZunTzu*,¹⁶ para Windows. O *ZunTzu* é uma “mesa de jogo” digital, que permite o uso de cópias digitalizadas dos tabuleiros e das peças para a implementação de jogos de tabuleiro.

É interessante notar que, ao contrário da situação apontada na Introdução para os jogos digitais, modernamente os jogos de tabuleiro estão passando por um ciclo de grande vitalidade, com frequentes novidades em termos de mecânicas e *gameplay*. Comparativamente a jogos digitais, o investimento para o lançamento de um jogo de tabuleiro é muito pequeno, o que reduz consideravelmente o risco

de mercado e concede uma margem de liberdade maior para os *designers*.

Em que pesem as contribuições que jogos digitais e jogos de autor vêm oferecendo uns aos outros, o foco deste artigo é o emprego dos jogos de tabuleiro como instrumento no *design* de jogos digitais, o que será abordado a seguir.

4 Design de Sistemas

Brenda Brathwaite e Ian Schreiber [Brathwaite and Schreiber 2009] distinguem diversos campos no *design* de jogos, embora nem todos estes campos se apliquem a qualquer tipo de jogo. Os campos enumerados pelos autores são:

- **Design do mundo** é o processo de criar a história, a ambientação e o tema do jogo.
- **Design de conteúdo** é a criação dos personagens, objetos, quebra-cabeças e missões.
- **Escrita do jogo** é a escrita de diálogo, texto e história dentro do mundo do jogo.
- **Design de níveis** é a criação dos níveis de um jogo, incluindo a criação dos mapas e a colocação de objetos.
- **Design de interface de usuário** (UI, *user interface*) é a criação da forma como o jogo interage com o jogador e vice-versa.
- **Design de sistemas** é a criação das regras e da estrutura matemática subjacente ao jogo.

Enquanto os primeiros campos são mais usuais em jogos digitais, estes dois últimos campos são comuns a qualquer jogo, digital ou não.

Em particular, o *design* de sistemas deve determinar três aspectos do jogo [Schreiber 2009]:

- Regras para a inicialização do jogo, que definem o estado inicial do jogo (*setup*);
- Regras para a progressão do jogo, que definem os resultados das decisões e ações dos jogadores;
- Regras para a resolução do jogo, que definem como alcançar o estado final do jogo.

Os sistemas de um jogo digital — as suas regras — podem estar diretamente relacionados ao código, mas não devem se confundir com este. As regras dizem respeito às ações que os jogadores executam e aos resultados destas ações.

Em jogos digitais, normalmente os sistemas são implementados pelo computador. Assim, de forma geral o jogador não tem ideia de quais são os algoritmos empregados pelo jogo para determinar (por exemplo) o resultado de um combate. Embora por vezes a documentação do jogo explicita os sistemas, é muito mais comum que os jogadores precisem aprendê-los (ou absorvê-los) na prática.

Role-playing games aproximam-se deste funcionamento. Em um RPG, a implementação destas cabe ao mestre de jogo (*gamemaster*). Os jogadores não precisam conhecer as regras, embora seja comum que as conheçam. Mas mesmo jogadores completamente desconhecedores das regras podem jogar um RPG, aprendendo com o mestre na prática, como em um jogo digital.

Já em jogos de tabuleiro a implementação dos sistemas está inteiramente em mãos dos jogadores. Exceto nos raros jogos que empregam árbitros (como alguns *wargames*), não existe uma pessoa especializada na implementação das regras. Em consequência, os sistemas do jogo devem ser inteiramente conhecidos pelos jogadores. Mesmo em jogos que empregam informações ocultas, estas informações não podem dizer respeito às regras, pois do contrário elas não poderão ser implementadas. Por exemplo, em um jogo de cartas (como **Pôquer** ou **Buraco**), um jogador não sabe quais cartas seus adversários têm em mãos, mas sabe exatamente o que cada um deles pode fazer com suas cartas.

¹³<http://www.internationalespieltage.de/>

¹⁴<http://www.daysof wonder.com/en/play/>

¹⁵<http://www.brettspielwelt.de/>

¹⁶<http://www.zuntzu.com/>

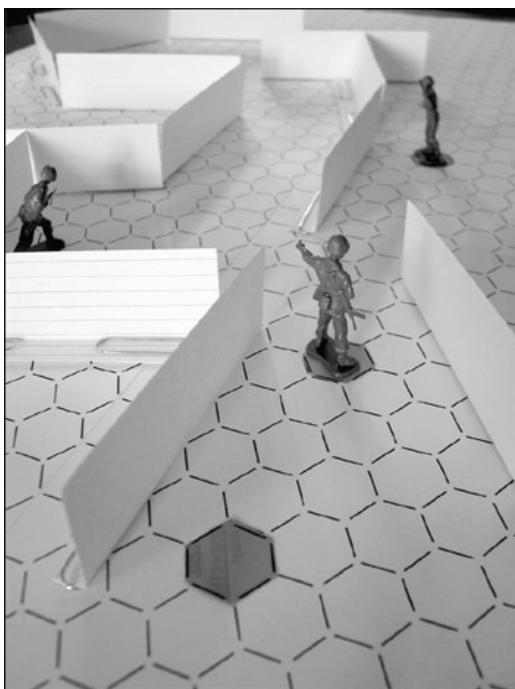


Figura 3: Jogos de tabuleiro podem servir como protótipos mesmo para um jogo FPS [Fullerton 2008]

Infelizmente, no mundo dos jogos digitais, mesmo um jogo com gráficos de alta qualidade e excelente UI pode esconder sistemas subjacentes fracos ou inadequados. Assim, é recomendável o emprego de uma metodologia para refinamento dos sistemas *antes* de sua implementação. Felizmente, esta metodologia existe: a prototipação.

4.1 Prototipação

A prototipação é um passo essencial do processo de *design*, especialmente no *design* de jogos. A prototipação é a criação de um modelo funcional de uma ideia, que permita testar a sua aplicabilidade e realizar aperfeiçoamentos [Fullerton 2008].

Idealmente, a prototipação deve seguir um modelo interativo. Realiza-se um teste com o protótipo; identificam-se falhas de conceito ou de implementação; as falhas são corrigidas em um novo protótipo; reinicia-se o ciclo.

Em um protótipo de sistemas, não se dá atenção à arte ou à tecnologia, mas sim às regras do jogo. O processo de prototipação é ideal para o aperfeiçoamento dos sistemas de um jogo, contribuindo fortemente para um *gameplay* de qualidade.

Ora, em um jogo digital a implementação dos sistemas não é um procedimento trivial — ao contrário, exige um grande investimento, especialmente quando se empregam tecnologias mais avançadas. De mais a mais, quando já se dispõe de uma quantidade considerável de código escrito, é comum que haja uma tendência a procurar reaproveitá-lo, o que dificulta a realização de modificações fundamentais. Assim, a ideia básica da prototipação resta prejudicada.

Uma alternativa de baixo custo e alta facilidade de implementação e de modificação torna-se necessária. Felizmente, esta alternativa existe nos jogos de tabuleiro.

Não se trata aqui de criar um jogo de tabuleiro completo, incluindo arte, *marketing* e outras características de um produto final. Trata-se da criação de um modelo funcional usando papel, cartolina, cartas escritas à mão, peças plásticas emprestadas a outros jogos — enfim, qualquer componente de fácil acesso e fácil utilização.

A ideia por trás de um jogo de tabuleiro como protótipo é testar os sistemas subjacentes ao futuro jogo digital. De forma geral, investir em protótipos “de papel” pode resultar em uma economia considerável de trabalho de codificação.

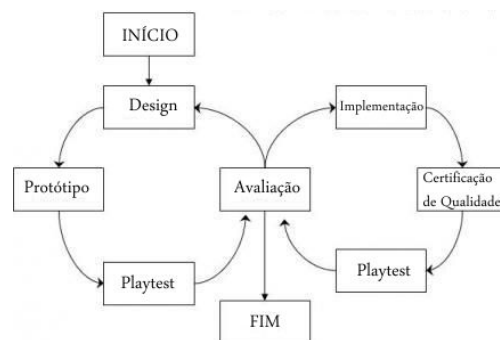


Figura 4: Ciclo de iteração com prototipação rápida [Schreiber 2009]

O desenvolvimento de um novo jogo digital envolve diversos riscos [Schreiber 2009]: risco de *design* (o jogo não será um jogo divertido), risco de implementação (o jogo não pode ser implementado com os recursos disponíveis), risco de mercado (o jogo, embora bom, não vende). A finalidade das iterações de prototipação é reduzir o risco de *design*.

A figura 4 mostra o processo ideal de prototipação e testes durante a criação de um jogo digital. O ciclo da esquerda, *design*–protótipo–*playtest*–*avaliação*, é precisamente o ponto onde um protótipo de fácil implementação e baixo custo pode contribuir para reduzir o risco de *design*.

Além do baixo custo de implementação, um jogo de tabuleiro pode ser modificado imediatamente, mesmo em meio a uma partida, em decorrência da identificação de um problema ou da concepção de uma ideia nova.

Outra característica-chave do processo de prototipação por intermédio de jogos de tabuleiro é a participação de pessoas sem conhecimentos técnicos. Mesmo o próprio *designer* dos sistemas pode prescindir de conhecimentos sobre a futura implementação técnica do jogo (embora o domínio destes conhecimentos permita um *design* de melhor qualidade); os testadores (*playtesters*), independentemente de sua qualificação técnica, poderão prestar colaborações preciosas em um nível bastante “alto” do processo de *design*.

Após refinar o *design* de sistemas (ou simultaneamente com ele), o *design* da UI também pode se beneficiar do emprego de um protótipo em forma de jogo de tabuleiro. Em um jogo digital, o *design* da UI deve determinar que informações o jogador recebe do computador e que informações ele deve fornecer ao computador. Estas informações têm que ser explicitadas em um jogo de tabuleiro empregado como protótipo, permitindo a identificação de pontos-chave no fluxo de informações entre jogadores e o jogo.

Um elemento-chave do processo de prototipação é a construção da estrutura do sistema subjacente a um jogo. Por certo, nem todo subsistema de um jogo pode ser acuradamente representado em um jogo de tabuleiro empregado como protótipo — por exemplo, o movimento simultâneo. Porém, no processo de prototipação, este subsistema pode ser isolado e abstraído, ficando para uma fase posterior do processo.

A implementação de um protótipo físico de um jogo também exige, literalmente, que se coloquem no papel as principais características do jogo. Isso redundará em uma maior facilidade na documentação do jogo, tanto em sua documentação final quanto (e principalmente) na documentação funcional — por exemplo, a documentação apresentada aos programadores, ou a proposta apresentada aos tomadores de decisão sobre a viabilidade do projeto.

É útil notar que ferramentas digitais, em um caminho inverso, podem ser usadas para a prototipação de jogos de tabuleiro. O já citado ZunTzu está sendo desenvolvido para a plataforma iPad principalmente como uma ferramenta para esta finalidade, embora a sua versão original para Windows já incluía esta funcionalidade.

Ao fim e ao cabo, a principal utilidade do jogo de tabuleiro como protótipo de um jogo digital é a liberdade que ele oferece. Modi-

ficações são fáceis e rápidas. O *designer* pode experimentar várias opções, antes de se decidir por um sistema em particular. Mas, neste sentido, é necessário que o *designer* esteja familiarizado com as características de um jogo de tabuleiro, para que tenha uma ampla gama de experiências da qual haurir ideias para seu protótipo. Esta familiarização pode ser alcançada pela experiência com jogos de tabuleiro; em termos do léxico do *design*, trata-se aqui de conhecer produtos similares ao produto pretendido.

5 Inventariado de Similares

O inventariado de similares é a familiarização do *designer* com outros produtos, semelhantes ao que pretende criar, para que possa conhecer seus pontos fortes e fracos. No âmbito do *design* de jogos, pode dizer respeito a qualquer dos campos de *design* descritos acima.

No caso dos jogos digitais, é útil que o *designer* domine um amplo repertório de conhecimentos sobre jogos. Este repertório pode ser construído gradativamente através de estudos prévios e constantes sobre jogos existentes, ou alternativamente, ser construído “sob demanda”, ocorrendo durante cada projeto de jogo encomendado [Malcher 2010].

Após entrevistar diversos *designers* de jogos digitais em Pernambuco, Malcher concluiu que todos realizavam o processo de inventariado de similares — mas geralmente de maneira informal e apenas em relação a um projeto específico. Em contrapartida, a literatura sobre o assunto defende o inventariado de similares como uma atividade contínua, de formação das capacidades do *designer*.

Assim, tanto Salen e Zimmerman [Salen and Zimmerman 2004] quanto Brathwaite e Schreiber [Brathwaite and Schreiber 2009], por exemplo, afirmam que é necessário ao *designer* de jogos conhecer uma multiplicidade de jogos, digitais ou não, antigos e modernos, de todos os gêneros, sejam bons ou ruins.

Naturalmente, quando se fala em “conhecer” um jogo, o que se exige do *designer* é que o conheça criticamente, ou seja, que o jogo seja analisado de forma crítica — seja o resultado desta análise um documento formal, seja apenas o cabedal de conhecimentos do *designer*. Deve-se notar, por outro lado, que é útil para as empresas que este repertório de conhecimento não fique circunscrito ao *designer*, mas que seja mantido como parte da memória da empresa. Destarte, a perda do *designer* não representa um golpe tão forte para a empresa.

A análise crítica de um jogo deve necessariamente passar pela existência de um arcabouço teórico para esta análise. Hunicke e seus colegas propõem um tal arcabouço, que analisa um jogo sob três perspectivas [Hunicke et al. 2004]:

- **Mecânica:** esta perspectiva diz respeito à estrutura lógica do jogo e a seus componentes;
- **Dinâmica:** trata-se aqui do comportamento dos sistemas constituídos pelos componentes mecânicos quando são efetivamente empregados pelos jogadores;
- **Estética:** indica a experiência vivida pelo jogador quando ele interage com o jogo.

Contudo, esta é apenas uma das estruturas teóricas atualmente propostas para a análise crítica de jogos; outros modelos foram propostos, como por exemplo, o modelo Regras, Jogo e Cultura [Salen and Zimmerman 2004]:

- **Regras:** lida com a estrutura lógico-matemática do jogo;
- **Jogo:** trata da experiência que os jogadores percebem quando jogam;
- **Cultura:** mostra as relações entre o jogo e outros fenômenos culturais.

É de se supor que outros modelos teóricos possam ser propostos. Essencialmente, o *designer* deve se ater ao modelo teórico que melhor se aplique aos jogos que ele está analisando e criando.

Os objetivos que se devem ter em vista ao conhecer vários jogos são:

- cultivar uma percepção histórica e uma sensibilidade crítica para os tipos de jogos já existentes;
- aprender como jogos funcionam, para criar experiências em seus usuários;
- aprender o que funciona e o que não funciona com respeito a decisões específicas de *design*;
- comparar e contrastar diferentes jogos, analisando seus pontos comuns e suas diferenças;

Por intermédio de um conjunto de análises críticas de muitos jogos, o *designer* adquire um “vocabulário” de mecânicas e dinâmicas que ele poderá empregar na criação de novos jogos [Brathwaite and Schreiber 2009].

Em especial, e lembrando o comentário de Frank Lantz mencionado acima na Introdução, o *designer* que domina um amplo vocabulário lúdico tem o potencial de criar jogos que não se restringem aos modelos “da moda”. Neste sentido, note-se, por exemplo, que um dos *designers* entrevistados por Malcher mencionou focar seus esforços nos jogos que ocupam a posição de *top 10* em sítios especializados [Malcher 2010]. Dada esta perspectiva, bastante comum, não é de surpreender que certos estilos de jogos se perpetuem, como diagnóstica Lantz no texto supracitado.

6 Conclusão

Quando os jogos digitais começaram seu percurso, na década de 1970, inevitavelmente tiveram que inspirar-se nos modelos lúdicos então existentes. Assim, por exemplo, **Pong** (Atari, 1972) era a implementação de um jogo de *ping-pong*. Mas logo os jogos digitais ganharam uma identidade própria e surgiram jogos inovadores.

Ainda assim, a sinergia entre jogos de tabuleiro e jogos digitais continuou sempre presente. Inúmeros jogos de tabuleiro foram implementados em versões digitais, e, como indicado acima, é bastante provável que os jogos digitais tenham influenciado a moderna renascença dos jogos de autor.

Neste sentido, fica tanto mais evidente a necessidade premente de os *designers* de jogos digitais não se restringirem voluntariamente a um gueto virtual, e sim de buscarem no universo lúdico mais amplo inspiração e ferramentas para seu trabalho.

Neste artigo, abordou-se a utilização de jogos não-digitais como elementos úteis tanto no processo de *design* propriamente dito quanto no ensino de metodologias de *design*. O caso da PUC-PR,¹⁷ em particular, demonstrou a força desta metodologia; é de se supor que o resultado positivo da iniciativa resultará em novas aplicações desta metodologia de trabalho nos cursos daquela instituição de ensino.

Não se pretende aqui apresentar os jogos de tabuleiro como uma solução absoluta e definitiva para os problemas de *design* de jogos digitais; mas sem dúvida eles oferecem mais uma ferramenta que o *designer* de jogos digitais pode empregar conforme as suas necessidades.

Os jogos não-digitais — sejam jogos de tabuleiro ou jogos esportivos — ainda estão presentes em versões no mundo dos jogos digitais. O que este artigo propõe é ir além desta perspectiva de simplesmente implementar jogos não-digitais em uma plataforma digital: essencialmente, propõe-se que os modernos jogos de autor podem oferecer um caminho para os jogos digitais transcenderem as suas limitações lúdicas atuais e assim escapar à situação descrita na Introdução.

Referências

ALDEN, S., 2004. Boardgamegeek. <http://www.boardgamegeek.com>. Consultado em 26 de julho de 2010.

¹⁷Cf. a seção 2.2 do artigo.

- BRATHWAITE, B., AND SCHREIBER, I. 2009. *Challenges for Game Designers*. Course Technology, Boston.
- COSTIKYAN, G. 2006. *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. The MIT Press, Cambridge (MS), ch. I Have No Words and I Must Design.
- CRAVEIRINHA, R., AND ROQUE, L. 2011. Zero lecture in game design. In *SBC - Proceedings of SBGames 2011*.
- DE MENDONÇA, V. G., BETTIO, K. C. L., MITTELBAACH, A., BINDER, F. V., COELHO NETO, J., MALUCELLI, A., AND REINEHR, S. 2011. Interdisciplinary project for teaching digital games by logic board games. In *Proceedings of SBGames 2011*, SBC.
- FINKEL, I. L., Ed. 2007. *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium*. British Museum Press, London.
- FULLERTON, T. 2008. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Morgan Kaufmann, Burlington.
- HUNICKE, R., LEBLANC, M., AND ZUBEK, R., 2004. Mda: A formal approach to game design and game research. <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>. Consultado em 26 de julho de 2010.
- MALCHER, F. 2010. *Inventariado de Similares para o Design de Jogos no Arranjo Produtivo Local de Pernambuco*. Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Pernambuco.
- ROLLINGS, A., AND MORRIS, D. 2004. *Game Architecture and Design*. New Riders, Berkeley.
- SALEN, K., AND ZIMMERMAN, E. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press, Cambridge (MS).
- SCHELL, J. 2010. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann, Burlington.
- SCHREIBER, I., 2009. Game design concepts. <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/>, September. Consultado em 26 de julho de 2010.