



DE QUEM É A VEZ? JOGOS DE TABULEIRO E SUAS MECÂNICAS: COOPERAÇÃO E COMPETIÇÃO

PROFS. RUI LEON E LUIZ FELIPE PENNA

Ementa

“O jogo inicia-se e, em determinado momento, 'acabou'. Joga-se até que se chegue até um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova no espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento (...). A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. **Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea (...) são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.**” (HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2022, p. 11-13)

Partindo da citação do pensador holandês, na qual ele afirma que o jogo cria mundo temporários, nos indagamos que mundo são esses que jogos de tabuleiros são capazes de criar e como criam esses jogos, de que mecânicas e artimanhas os jogos de tabuleiro se valem para criar esse “círculo mágico” no qual podemos viver o mundo medieval, lutar em guerras espaciais, povoar um outro país, ou tentar embelezar o palácio de um Rei. Em que podemos competir uns com os outros pelo melhor controle de área, mas também cooperar para acabar com um vírus. Neste sentido, este projeto trata de investigar o jogo, suas mecânicas, regras e também o jogador. Nos perguntando sempre: afinal, por quê jogamos?

Objetivos

- Compreender os tipos de jogos de tabuleiro e sua mecânica;
- Refletir sobre a compreensão das regras no jogo e fora dele;
- Perceber as diferenças entre brinquedo, brincadeira e jogo;
- Compreender que os jogos também propõem narrativas sobre o mundo e sua história;
- Tensionar os limites éticos do e no jogo;
- Analisar as várias possibilidades de jogos e como se deu sua criação;
- Integrar de forma sistêmica conhecimentos de diferentes áreas do saber presentes no fenômeno a ser analisado.

Programa de investigação

Primeiro módulo: uma aproximação dos tabuleiros

- O que é mecânica, tema e categoria dos jogos?
- Rolando os primeiros dados: jogos abstratos;
- É possível jogar um jogo apenas lendo o manual?
- *Board Games* modernos e antigos: semelhanças e diferenças.

Segundo módulo: todos juntos contra o tabuleiro

- Perder sozinho ou ganhar juntos?
- Qual é a diferença de um jogo competitivo para um cooperativo? Pode um jogo ser cooperativo e virar competitivo?
- Quando uma decisão me afeta, mas não a controlo, o que fazer?
- Quando surgiram os jogos cooperativos?

Terceiro módulo: “*eu não sou bom em jogos de blefe, ou talvez eu seja...*”

- Como funcionam os jogos de blefe. São todos iguais?
- Blefar é igual mentir?
- O que é mais importante: blefar ou perceber o blefe?
- Há um limite ético para o blefe no jogo?

Quarto módulo: controlar o tabuleiro e eliminar os adversários

- Os jogos podem ser simulacros da guerra?
- Como funcionam os jogos de controle de área?
- A importância do jogo está no jogar ou no resultado?
- Vencer o jogo: sorte ou habilidade?

Metodologia

- Leitura e sistematização de textos relacionados à temática;
- Encontros dialógicos;
- Conversa com um dos editores de jogos sobre os jogos de tabuleiro no Brasil;
- Estudo de manual de regras dos jogos sugeridos;
- Jogar coletivamente os jogos selecionados;
- Discussão dialógica e coletiva sobre experiência do jogo, discutindo as perguntas norteadoras;
- Criação de monitores para ensinar os que forem interessados em jogos de tabuleiro para aprenderem os jogos propostos;
- Construir, ao final do semestre, um interclasses de jogos de tabuleiro.

Avaliação

A avaliação acontecerá de maneira processual.

- Realização de pesquisas para o subsídio do projeto investigativo;
- Participação em rodas de diálogo temáticas no decorrer do projeto;
- Construção de produto coletivo ou individual com o tema do projeto de investigação.

Jogos de tabuleiro que usaremos no projeto:

Jogo	Número de jogadores	Tema
Root	2 a 4 jogadores	Fantasia / Guerra
Saboteur	3 a 10 jogadores	Aventura
Coup	2 a 6 jogadores	Nobreza
Bang!: The Dice Game	3 a 8 jogadores	Velho Oeste
Zombicide	1 a 6 jogadores	Terror
Mysterium	2 a 7 jogadores	Aventura / Policial
Marvel United	1 a 4 jogadores	Quadrinhos
Marvel United X-Men	1 a 5 jogadores	Quadrinhos
Pandemic	2 a 4 jogadores	Ciência
The Grizzled: Armistício	1 a 4 jogadores	Primeira Guerra
Golem	3 a 4 jogadores	Literatura / Fantasia
Dominations: A Ascensão das Civilizações	2 a 4 jogadores	Civilização / História
Messina 1347	1 a 4 jogadores	Economia / Produção / Medieval
Zapotec	1 a 4 jogadores	História / Mitologia
Amun-Re	3 a 5 jogadores	História / Mitologia
Bruxelles 1897	2 a 4 jogadores	História / Arte
War: Vikings	2 a 4 jogadores	Guerra / Mitologia
Brasil: Imperial	1 a 4 jogadores	Cultura Brasileira / História / Economia / Produção
Northgard: Terras Desconhecidas	2 a 5 jogadores	Fantasia / Medieval / Civilização
Daimyo: Renascimento do Império	2 a 4 jogadores	Ficção Científica / Cultura Oriental
Futurotopia	1 a 4 jogadores	Ficção Científica / Política / Economia / Produção
Terraforming Mars	1 a 5 jogadores	Ficção Científica / Economia / Produção / Ciência
Power Grid: Versão Energizada	2 a 5 jogadores	Economia / Produção
El Grande	2 a 5 jogadores	História / Medieval / Política
History of the World	3 a 6 jogadores	História / Guerra

Homem Batata	2 a 5 jogadores	Carteado
Modern Art	2 a 5 jogadores	Arte
Coatl	2 a 4 jogadores	História / Abstrato
Rummikub	2 a 4 jogadores	Abstrato
Carcassonne	2 a 5 jogadores	Medieval
Abstratus	3 a 4 jogadores	Arte
Ubongo	2 a 4 jogadores	Quebra-cabeça
Ticket to Ride	2 a 5 jogadores	Transporte
Dragon Castle	2 a 4 jogadores	Abstrato
Kingdomino	2 a 4 jogadores	Medieval
Draftosaurus	2 a 5 jogadores	Animais / Pré-História
Renature	2 a 4 jogadores	Animais / Meio ambiente
Era: Idade Medieval	1 a 4 jogadores	Feudalismo / Medieval
Catan	1 a 4 jogadores	Civilização
Akropolis	1 a 4 jogadores	Civilização
Azul	1 a 4 jogadores	Abstrato
Stone Age	2 a 4 jogadores	Pré-História
Sanssouci	2 a 4 jogadores	Jardinagem
Mascarade	4 a 12 jogadores	Medieval
Lume	2 a 4 jogadores	Fantasia
SixStix	1 a 4 jogadores	Abstrato
LHAMA	2 a 6 jogadores	Carteado
Alhambra	2 a 6 jogadores	Arquitetura
Convidados Indesejados	1 a 8 jogadores	Investigação de assassinato

Referências bibliográficas:

HUIZINGA J. Homo luden: o jogo como elemento da cultura. Perspectiva: São Paulo, 2002.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (org.). Jogos e ensino de história. Porto Alegre: UFRGS, 2018. cap. 5, p. 73-86.

PRADO, L. L. (2019). Educação lúdica: os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica. Revista Eletrônica Ludus scientiae, 2(2).
<https://doi.org/10.30691/relus.v2i2.1485>.

RETONDAR, J. J. M. Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis: Vozes, 2007.

TERNER E. N. (2011). Learning with board games. The Learning Key Inc.