

UMA BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS DE TABULEIRO

Marcelo La Carretta¹

Resumo: Este artigo propõe investigar e apresentar um panorama histórico dos jogos de tabuleiro, desde os primeiros ossos transformados em dados até os jogos modernos. A pesquisa examina como os jogos refletem valores culturais, sociais e econômicos de diferentes épocas, abordando a influência da expansão europeia, o impacto das revoluções industriais e das guerras mundiais, além dos desafios trazidos pela era digital. São apresentados os jogos mais antigos, suas variantes históricas e as transformações que levaram ao surgimento dos Eurogames, dos jogos de autor e das práticas lúdicas no ambiente digital. Entender essa trajetória é fundamental para reconhecer a importância dos jogos na sociedade atual e compreender como eles continuam a evoluir e a dialogar com novas demandas culturais e tecnológicas.

Palavras-chave: Jogo de Tabuleiro; História; História dos jogos; Ludologia.

A BRIEF HISTORY OF BOARD GAMES

Abstract. This article aims to investigate and present a historical overview of board games, from the earliest dice made from bones to modern games. The research examines how games reflect the cultural, social, and economic values of different eras, addressing the influence of European expansion, the impact of industrial revolutions and world wars, and the challenges posed by the digital age. It explores ancient games, their historical variations, and the transformations that led to the emergence of Eurogames, author games, and playful practices in digital environments. Understanding this trajectory is essential to recognizing the relevance of games in contemporary society and how they continue to evolve and engage with new cultural and technological demands.

Keywords: Board Games; History; History of Games; Ludology.

¹ Doutor em Técnicas Audiovisuais pela EBA-UFMG (2012), com tese baseada na memória nostálgica criada através das diversas mídias audiovisuais. Mestre em Técnicas Audiovisuais pela EBA-UFMG (2005); Graduação em Cinema de Animação pela EBA-UFMG (2003). Professor e coordenador de pesquisa em advergames e serious games da PUC Minas, tem experiência na área de Artes, com ênfase em Ilustração, Animação, GameDesign e Design Multimídia físico e digital. Autor do livro "Como Fazer Jogos de Tabuleiro: Manual prático", referência nacional hoje no ensino de métodos para prototipação de Jogos de Tabuleiro. Coordenador do Festival de Artes do SBGames desde 2017. Atua pedagogicamente e profissionalmente em GameDesign para Jogos de Tabuleiro e Jogos Digitais, Ludologia e Gamificações, Design, Comunicação Visual, Ilustração, Animação, Motion Design, Técnicas de Produção Multimídia e Audiovisual como um todo.

1. Introdução

Não se sabe exatamente quando começou a história dos homens jogarem jogos de tabuleiro, mas entende-se que é uma prática tão antiga quanto a própria existência humana. Antes mesmo do famoso livro encomendado entre 1251 e 1283 pelo Rei Alfonso X, o Libro de los Juegos (Livro de Xadrez, Dados e Tabuleiros), já existiam evidências de que o homem jogava — e jogava muito ((FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, 2010)

Acredita-se que Heródoto, "o pai da História", foi também um dos primeiros a relatar histórias sobre homens jogando e o porquê de jogarem. Ele conta como os jogos foram inventados através da história da fome no reino da Lídia, recontada por Jane McGonnigal em seu livro *A realidade em jogo*:

Quando Atys era o rei da Lídia, na Ásia Menor, há cerca de 3 mil anos, uma grande escassez de alimentos ameaçou seu governo. Por um curto período, as pessoas aceitaram seu quinhão sem reclamar, com a esperança de que os tempos de abundância retornariam. Mas, quando as coisas não melhoraram, os lídios nos conceberam um estranho remédio para o problema. O plano adotado contra a fome era se envolver com jogos durante um dia inteiro, de modo tão intenso que eles abstraem a vontade de comer ... e, no dia seguinte, eles se alimentariam e se absteriam dos jogos. Dessa forma, passaram-se 18 anos, e, nesse processo, eles inventaram os dados, as bolinhas de gude, a bola e todos os jogos comuns.

De modo geral, pensamos que a imersão nos jogos é "escapista", uma espécie de retraimento passivo da realidade. Porém, através das lentes da história de Heródoto, é possível perceber como eles podem representar uma fuga intencional, ativa, ponderada e, mais importante, extremamente útil. Para os lídios, jogar coletivamente em tempo quase integral pode ter sido um comportamento altamente adaptativo às condições adversas. Os jogos tornavam a vida suportável, deram à população faminta uma sensação de poder em uma situação de impotência, um sentido de estrutura em um ambiente caótico. Os jogos lhes proporcionavam uma maneira melhor de viver, quando as circunstâncias poderiam ser completamente insuportáveis e desfavoráveis. (McGONIGAL, 2017, p. 15-16)

Os jogos de dados, por exemplo, são considerados as primeiras evidências do uso de jogos por parte dos humanos. Existem várias provas de dados feitos em diversos formatos e de diferentes maneiras: desde o uso de búzios até pequenas varetas de bambu, passando por dados mais elaborados, feitos com o osso do astrágalo das cabras, que naturalmente lembra um cubo — ideal para criar um dado de seis lados.

Interessante notar que já havia, por parte dos seus criadores, uma preocupação com level design (balanceamento) destes dados: justamente o lado do osso naturalmente mais irregular (e que conseqüentemente menos cairia voltado para cima), é o que tem cravado o maior número possível, o seis. (SILVIO, 1978)

2. Estado da Arte e Obras relacionadas

2.1. Primeiros Registros

Continuando a busca por evidências de tabuleiros antigos, temos como exemplo o que muitos consideram o mais antigo do mundo: o egípcio Mehen. Seu tabuleiro é circular, com uma serpente segmentada que forma uma espiral até o centro. No entanto, nunca foram encontrados ou representados peças de jogo junto ao tabuleiro (algumas pequenas figuras de leões e esferas foram recuperadas mais tarde, e acredita-se que essas peças pertenciam ao jogo). Por evidências colhidas em outras partes, acredita-se que Mehen represente a jornada para a vida após a morte, com o Deus Serpente, Mehen, protegendo o Deus Sol, Rá, e o movimento dos leões simbolizando a jornada de um rei para o além. (BRITISH MUSEUM, 2024) (Figura 01)



Figura 01. Tabuleiro de Mehen. Fonte: British Museum.

No entanto, é incerto afirmar que esse exemplar seja de fato um jogo de

tabuleiro. Afinal, existe um problema na catalogação de jogos de tabuleiro, já que a maioria das suas regras eram passadas oralmente entre os praticantes. Praticamente não existe documentação; portanto, não podemos afirmar com certeza que esse exemplo em particular era realmente um jogo, ou se era apenas um ornamento ou até mesmo um utensílio de ritual. A única coisa que podemos fazer é supor, com base nas casas e na aparência de um tabuleiro, que este era de fato um jogo de tabuleiro. (PARLETT, 1999) Outra forma de elencar tais artefatos como jogos de tabuleiro é olhar para os dias atuais e criar um exercício de retorno à origem de um jogo que ainda existe entre nós. Na África, por exemplo, há inúmeras evidências de pequenos buracos cavados em pedras ou superfícies porosas que sobreviveram ao tempo, o que nos leva a acreditar que se tratam de ancestrais do famoso jogo da família *Kala*. Mancala, seu exemplo mais famoso, inclusive é um jogo muito popular até os dias de hoje e ainda é utilizado como instrumento pedagógico por professores. (DONOVAN, 2017)

Se tivéssemos que decidir qual é o jogo de tabuleiro mais antigo que se tem notícia no mundo, o Senet se apresenta um forte candidato. Este jogo possui uma das mais antigas referências, com aproximadamente 5.500 anos de existência. Isso se deve ao fato de que os egípcios, criadores do jogo, fizeram inúmeros registros não só do tabuleiro, mas também de parte suas regras, gravadas em hieróglifos nos monumentos e tumbas mortuárias. O exemplo mais famoso de um Senet praticamente intacto, graças à sua importância para o dono, é o jogo encontrado na tumba de Tutancâmon. Sabe-se, graças a esses registros, que Senet era um jogo extremamente popular no Egito, jogado não só pelos reis e pessoas importantes da época, mas também pelas camadas mais baixas da sociedade. (DÍAZ BÓRQUEZ, 2023) Uma imagem famosa, que acredita-se ser do século XIII a.C., retrata Nefertari desafiando o destino em uma partida de Senet. No Egito Antigo (e em várias partes do mundo), os jogos possuíam uma qualidade mística, e o seu jogar fazia parte de um ritual. Na imagem, podemos perceber que Nefertari não joga contra ninguém, mas ela não está sozinha. Estaria, na verdade, jogando com a sua sorte, desafiando um ser místico e assim decidindo o caminho da sua jornada pela vida eterna. (PARLETT, 1999) (Figura 02).



Figura 02. Nefertari desafiando o destino em uma partida de Senet. Fonte: The Oxford History of Board Games

É interessante ressaltar que os jogos sempre fizeram parte de rituais divinos de adivinhação. O ser humano encontrou nos jogos não apenas um caminho para o lazer, como entendemos hoje, mas também uma via para a espiritualidade, uma ferramenta de comunicação com o que não pode ser visto ou compreendido. Esses rituais perduram até hoje, como podemos observar através do tarô ou do jogo de búzios, ancestrais dos atuais jogos de baralho. (RETONDAR, [s.d.]

Porém, apesar de termos inúmeros registros da presença do jogo Senet na cultura egípcia, no XX Colóquio de Estudos dos Jogos de Tabuleiro da Universidade de Copenhague, o pesquisador Espen Aarseth questionou se o jogo Senet ainda "existe", já que suas regras são, de certo modo, desconhecidas e perdidas no tempo. Alexander de Voogt, do Museu Americano de História Natural, respondeu que os jogos antigos geralmente não tinham regras fixas e que elas variavam com o tempo e de lugar para lugar. Ele também observou que muitos jogadores, até hoje, não seguem ou desconhecem as "regras oficiais" de alguns jogos. (AARSETH, 2017) O Senet deve, inclusive, ser considerado o precursor de vários jogos que persistem até hoje. O gamão, por exemplo, tem uma idade estimada de 5.000 anos. Sua origem é egípcia (apesar de existirem escritos que comprovam que a Índia o teria criado), mas sua propagação se deve aos turcos e, sobretudo, aos romanos, que o rebatizaram de *Ludus Duodecim*

Scriptorum (Jogo das Doze Linhas) e o espalharam pelo seu império. (SILVIO, 1978) Como diria Huizinga no seu livro *Homo Ludens*, obra seminal do estudo de jogos, "O ato de jogar é mais antigo do que a própria cultura". (HUIZINGA, 2000)

Para muitos, o jogo mais completo e, portanto, considerado o primeiro exemplar de jogo preservado é o Jogo Real de Ur, assim conhecido por ter sido encontrado no cemitério de Ur, uma antiga cidade na Mesopotâmia (atual Iraque) (DÍAZ BÓRQUEZ, 2023). Ele foi descoberto praticamente intacto, com todos os componentes (mas, ressalta-se, ainda sem um registro consistente das suas regras), pelo arqueólogo Leonard Woolley na década de 1920. (BELL, 1979a) Trata-se de mais um jogo onde percorre-se um caminho, rumo à outra extremidade do tabuleiro. (Figura 02)



Figura 02. O Jogo real de Ur Fonte: Oxford History of Board Games

Nota-se, então, um interessante paralelo histórico: os jogos de trilha, nos quais se percorre um caminho — talvez uma representação da jornada rumo ao desconhecido —, são os primeiros exemplares de evidências do homem jogando jogos de tabuleiro. *Senet*, inclusive, significa "passagem, caminho"

O livro sagrado indiano Rig Veda (1700 a.C.) relata uma partida de Pachisi, mostrando que o jogo já existia na Índia antes de 2000 a.C. Pachisi é um jogo bastante

popular na Índia. (SILVIO, 1978) Jogando em um tabuleiro em forma de cruz, quatro jogadores percorrem um caminho que se cruza com o de seus oponentes, que podem enviar algumas peças de volta ao início. O objetivo é chegar ao centro do tabuleiro. Não demorou para que os colonizadores do Império Britânico levassem o jogo ao Reino Unido, onde, após algumas adaptações, ele foi oficialmente batizado como Ludo, que em latim significa "eu jogo", sendo patenteado em 1896 e comercializado até hoje. Os alemães do século XIX gostavam tanto das histórias que ouviam sobre a exótica Ásia, em especial Índia e China, que resolveram criar suas "próprias versões chinesas" dos jogos, o ludo simplificado para crianças *Chinesenspiel* (jogo Chinês), e as *Damas Chinesas*, mesmo tendo uma certa confusão ao nomear estes jogos como chineses (e não orientais, já que Ludo vinha na verdade da Índia, e as damas, do Oriente Médio). (Figura 03).



Figura 03: Uma versão para crianças derivada do jogo indiano Pachisi, *Chinesenspiel* (jogo Chinês). Fonte: Deutsches SPIELmuseum

É importante destacar que também existem exemplares muito antigos que fogem da ideia de um jogo de trilha, onde se jogam dados e se avança para um destino conhecido fisicamente (ou desconhecido misticamente). O *Go*, por exemplo, tem uma origem que remonta à China Imperial, cerca de 2000 a.C. No entanto, ele é considerado

um esporte intelectual extremamente popular no Japas, onde até hoje existem escolas dedicadas à sua prática e aprimoramento. Muitos consideram o *Go* o primeiro grande wargame da história. O jogo consiste em desafiar um oponente em uma grade quadriculada, utilizando peças claras e escuras que se revezam em alocação e ataque, com o objetivo de cercar e capturar as peças adversárias. Mais adiante destacaremos vários jogos que também fazem uso dessa mecânica de alocação e captura, como o *Alquerque*.

2.2. Os Jogos medievais

Já chegando na era medieval e partindo de jogos mais próximos do nosso tempo, temos o *Chaturanga*. Criado no século VI, as peças eram movimentadas de acordo com o resultado obtido em um dado de quatro faces. Interessante ressaltar que este é um jogo cooperativo, jogado em duplas. Cada jogador possuía um pequeno exército de oito peças que faziam movimentos distintos, e o jogo se revezava entre ajudar o exército aliado e capturar os dois exércitos opostos em um tabuleiro quadriculado. O *Chaturanga* passou por várias mutações e evoluções ao longo de sua história. Os exércitos aliados se uniram em um só, com 16 peças. Dependendo do local onde o jogo era praticado, fazia mais sentido transformar elefantes em torres, barcos em bispos, e os líderes daquele novo exército unificados em um rei e o seu primeiro-ministro. Mais tarde, com a ascensão das rainhas na Europa medieval, as quais eram consideradas "loucas" por demonstrarem força quase sobre-humana para defender os interesses dos seus reinos, o primeiro-ministro deu lugar à rainha, a peça mais importante do que chamamos hoje de xadrez moderno.

Aqui, cabe um parêntese: o xadrez tornou-se tão popular e cultuado até hoje, talvez devido à grande influência que teve sobre a Europa medieval e o nosso mundo moderno. Voltemos ao primeiro grande livro que registrou jogos de tabuleiro ainda na Era Medieval, encomendado por Alfonso X, o Sábio — assim chamado por ordenar que livros sobre as culturas mais importantes do mundo fossem escritos, incluindo os jogos na mesma categoria de música, literatura, religião, leis, astronomia e outras formas de manifestação cultural. O Rei Alfonso conseguiu criar uma espécie de dicionário prático

e ilustrado dos jogos mais importantes do mundo até então, o que facilita hoje o nosso entendimento sobre a história da maioria dos jogos que conhecemos. (FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, 2010). Como entusiasta do xadrez, ele batizou este livro de O Livro do Xadrez, Dados e Tabuleiros, dada a importância que o próprio jogo de xadrez possuía sobre os demais jogos.

Destaca-se também o verdadeiro fascínio por jogos de captura e suas inúmeras variantes que surgiram ao longo dos séculos. O Shogi, criado por volta de 794 d.C., foi considerado a primeira variante do xadrez a permitir que peças capturadas retornassem ao tabuleiro pelo jogador que as capturou. Já o Dou Shou Qi, conhecido na China como "Batalha dos Animais" ou "Jogo da Selva", tem sua origem envolta em mistério. Suas peças são marcadas com valores diferenciados, representados pela força dos animais, que vai do rato, o mais fraco, até o elefante, o mais forte (mas, apesar de ser a peça de menor valor, o rato é o único animal capaz de enfrentar o elefante, entrando pela sua orelha e enlouquecendo-o). Este jogo também apresenta uma interessante dinâmica no seu tabuleiro, que além de ter um terreno dividido por linhas, possui três armadilhas desenhadas no entorno da toca (o objetivo do jogo, além de eliminar as peças adversárias, é conseguir entrar na toca do adversário; o problema é que tais armadilhas reduzem instantaneamente a zero o valor das peças). O tabuleiro ainda apresenta dois pequenos rios no centro. Esses rios forçam todos os animais a darem a volta para atacar seus oponentes e tentar chegar à toca dos mesmos. Novamente, é necessário ressaltar a solução de game design e balanceamento aplicada ao desafortunado rato: a peça de menor valor é a única que pode atravessar o rio nadando e, uma vez dentro do rio, nenhum outro animal pode alcançá-lo. Considerando que este jogo deve ter surgido por volta do século V d.C., é impressionante perceber todas essas nuances de balanceamento em um jogo tão antigo. Sua mecânica é tão singular e à frente de seu tempo que serviu como base para jogos que existem até hoje: L'Attaque, criado pelo francês Hermance Hedan em 1909, foi o primeiro jogo ocidental a se inspirar no Dou Shou Qi. Já na Segunda Guerra Mundial, surgiu uma versão que persiste até hoje: Stratego, comercializado no Brasil como Combate. Este jogo, que substituiu os animais por soldados do exército e os valores por patentes militares, é essencialmente ainda aquele antigo Jogo da Selva, com a adição de uma mecânica interessante: as identidades e patentes das peças só são reveladas no momento do embate entre elas.

Voltando um pouco no tempo, é importante ressaltar a presença de jogos de captura que se misturavam com jogos de trilha, apresentando variações mecânicas como o "três em linha" para capturar, ou até mesmo um combate desigual, onde várias peças atacavam apenas uma do oponente, que por sua vez tinha habilidades especiais, funcionando como uma espécie de super peça. Os exemplos mais antigos incluem Nine Men's Morris, variação mais complexa do jogo da velha (tic-tac-toe), além de diversos outros jogos africanos e do Oriente Médio que originaram o Jogo do Moinho, o Jogo da Raposa e suas infinitas versões, (sejam com peças, cavidades ou bolinhas de gude). Talvez o exemplo mais famoso de todos seja o Alquerque, precursor do Fanorona e do jogo de damas. (Figura 04)



Figura 04: Em 1615, Felipe Guamán Poma de Ayala registrou em desenho o momento em que o imperador inca Atahualpa jogava Alquerque com seus captores.

Mais tarde, encontramos uma espécie de resquícios do Alquerque no Jogo da Onça, considerado o primeiro jogo brasileiro. Adugo ou Jogo da Onça é um jogo de tabuleiro popular entre alguns povos indígenas do Brasil: Bororo no Mato Grosso, Manchakeri no Acre e os Guaranis em São Paulo, e ele existia antes mesmo da presença dos colonizadores Portugueses. É interessante notar que tanto o Alquerque quanto suas inúmeras variações têm evidências em várias tribos indígenas em diversos locais da Ásia e Oceania, bem como em civilizações das Américas do Sul, Central e do Norte. Isso sugere que, mesmo em continentes distantes e isolados, o ser humano possuía uma maneira singular de pensar na construção de jogos de captura, quase como um "Pangeia

Global" de criação coletiva e balanceamento destes jogos. O que nos leva a um interessante exercício de reflexão: enquanto podemos simplesmente supor que esses jogos chegaram historicamente a certas civilizações (algumas bastante afastadas e isoladas, ou até mesmo hostis à abertura com outros povos) somente por força de processos de colonização europeia, também podemos considerar que tais jogos são semelhantes porque derivam do pensamento único e universal do ser humano, independentemente de sua origem geográfica.

Voltando à categoria de jogos populares, destacamos a presença do jogo de damas. Estima-se que o jogo exista há mais de 40 séculos, com registros de sua presença no Palácio de Versailles, em cafés de Londres e, sobretudo, no Brasil, onde foi introduzido por Dom João VI em 1808, acompanhado por um livro de regras datado de 1650. Afinal, jogar damas era considerado um dos marcos de uma sociedade civilizada. O mesmo pode-se dizer do já citado Gamão, cujos tabuleiros, alguns tão adornados, compõem parte do acervo do Louvre.

Outro jogo extremamente popular originou-se, por incrível que pareça, de uma variação de dados que eram utilizados de forma menos aleatória e mais estratégica. Esses dados tinham uma forma mais parecida com pequenos retângulos, e eram alocados em uma partida, juntados estrategicamente segundo regras, e não apenas arremessados. Na China, eram feitos com pequenos pedaços de bambu; na África colonizada, usava-se marfim; no Irã, pedaços de mármore; e mais tarde, na própria China, optou-se por papel, que era mais fácil de ser armazenado e carregado, especialmente em épocas de guerra. Um destes ganhou o nome de Mah-Jong na Ásia, e, por seu caráter viciante, foi proibido e liberado conforme o imperador da vez. Curiosamente, o decreto ordenava que não podia-se jogar cartas, mas nada se dizia sobre alocar pequenas pedras, o que obrigou o Mah-Jong a voltar ao seu antigo formato para ser novamente jogado, burlando a lei. No Ocidente, uma das principais variações desse jogo é o dominó, um dos jogos mais populares de praças públicas do México e de quase toda a América Latina.

Porém, a versatilidade em compor jogos usando apenas pequenos pedaços de papel acabou originando o baralho, que se transformou em uma espécie de material-base para a criação de inúmeras maneiras de se jogar. Partindo dos antigos jogos asiáticos, que separavam suas cartas por estações do ano, e dos povos nômades e

ciganos, que utilizaram cartas de tarot para fins adivinhatórios, os mouros e os espanhóis adaptaram o baralho com os naipes de ouros, espadas, copas e bastos, enquanto os franceses estabeleceram o padrão atual com espadas, paus, copas e ouros. O significado dos naipes é uma adaptação medieval que reflete as classes sociais da época: espadas representavam a nobreza ou a classe guerreira, copas estavam associadas ao clero, ouros aos comerciantes, e paus aos camponeses ou às classes trabalhadoras (portanto, que de certa forma não deixou de manter sua tradição mística de paralelo de representação da cultura humana). (JOGOS DE CARTAS, [19--])

Os ingleses, franceses e espanhóis foram responsáveis por popularizar os jogos ancestrais ao levarem suas conquistas e eventual colonização para diferentes partes do mundo, carregando geograficamente também as heranças culturais dos jogos antigos dos povos originários. O Moksha Patam era um jogo indiano destinado a testar e elevar as virtudes. Consistia em mais um jogo de trilha de progressão de cima para baixo, onde algumas casas permitiam ao jogador subir, avançando através das suas virtudes, enquanto outras continham serpentes que, devido a más escolhas, poderiam levar o jogador várias casas para baixo. Ele era, inclusive, instrumento pedagógico aplicado nas escolas. Quando levado para o Reino Unido, o jogo foi rebatizado como Snakes and Ladders (Serpentes e Escadas), mantendo as serpentes e adicionando escadas. (SILVIO, 1978) Os americanos mantiveram a ideia das virtudes e desvirtudes como essência, mas optaram por transformar as cobras em inocentes tobogãs, resultando no jogo Chutes and Ladders (Escorregadores e Escadas).

Na Europa renascentista, eram famosas as variações de jogos de trilha que deixaram de aludir à jornada do pós-vida e passaram a representar uma jornada virtuosa ao longo da vida terrena. Um exemplo é o Jogo do Ganso, animal que na Itália simbolizava a Bonança, e era encontrado no final do caminho das virtudes. Este jogo foi registrado pela primeira vez em um livro de sermões do frade dominicano Gabriele da Barletta, publicado em 1480.

2.3. Jogos na era industrial

Curiosamente na era industrial, comunidades religiosas, especialmente na

América, perpetuaram a ideia de criar jogos de tabuleiro que incorporassem valores e princípios. (DÍAZ BÓRQUEZ, 2023) Surgiram as primeiras empresas dedicadas à criação de jogos de tabuleiro, como a Parker Brothers, que em 1894 lançou *The Mansion of Happiness*, o primeiro jogo 100% criado na América. Suas casas no tabuleiro ainda obedeciam à ideia de virtudes, como justiça, piedade e honestidade, e desvirtudes, como humilhação, ingratidão, expectativas exageradas, apostas e pobreza, com punições como ir para o pelourinho caso os anseios impostos pelo jogo não fossem atendidos. (DU SAUTOY, [s.d.])

Outro jogo famoso da época que também tratava de virtudes e era muito parecido com *Serpentes e Escadas* foi *The Checkered Game of Life*, lançado em 1860 por Milton Bradley. Com um tabuleiro semelhante ao de damas, mas usado para progressão, os jogadores giravam uma roleta e avançavam pelas casas rumo a uma vida feliz, próspera e virtuosa. Cem anos depois, este jogo foi rebatizado e totalmente remodelado para a vida moderna, passando a se chamar *Game of Life* ou simplesmente *Life*. (DONOVAN, 2017) A nova versão incluía carros, escolha de profissão, decisões de vida, como quantos filhos ter, mas, em linhas gerais, tratava-se de ganhar dinheiro, gastar dinheiro e enfrentar, através de uma aposta, o juízo final. Tentou-se, ao longo da existência desta nova versão, substituir o dinheiro como caminho para a virtude, mas sem sucesso. Esta nova versão representava um modelo de vida moderna que as pessoas se espelhavam, mantendo um enorme apelo comercial, com conversões para *Indiana Jones*, *Os Simpsons*, *Bob Esponja* e até *Star Wars*. No Brasil, o jogo chegou a ser utilizado inclusive como uma curiosa forma de promover um produto, o medicamento *Nebacetin*: em 2011, lançou-se *O Jogo da Vida – Famílias Modernas*, com novas escolhas de personagens, como filho adotivo, gay, independente, tradicional ou filho de divorciados, e o curioso slogan "As famílias mudam, o jeito de cuidar não".



Figura 05: O controverso Jogo da Vida, Famílias Modernas. Fonte: Ludopédia.

Jogos que trabalham com administração financeira ganharam grande popularidade na era industrial e foram amplamente jogados durante os anos da Grande Recessão. O caso mais famoso é o *Landlord's Game*. Lizzie Magie, uma designer e atriz, criou este jogo para demonstrar os efeitos do monopólio imobiliário e ilustrar melhor o movimento "Single Tax". O jogo podia ser jogado de duas maneiras: no modo "terra repartida para todos" ou no modo "monopólio", onde os jogadores conquistavam a terra para si sem reparti-la. Naturalmente, parece que as pessoas preferiram o modo monopólio, pois foi essa versão que entrou para a história. Curiosamente, este jogo, que no Brasil é conhecido como Banco Imobiliário, foi "também inventado" por Charles Darrow, patenteado por ele em 1933, e vendido para a Parker Brothers. Porém, o *Landlord's Game* havia sido patenteado três décadas antes. Assim, não se sabe até hoje ao certo a real paternidade do Banco Imobiliário, a exemplo de várias outras invenções do início do século XX.

2.4. Os jogos e as guerras

Com o advento das duas Grandes Guerras Mundiais, os jogos de tabuleiro se adaptaram a esses novos tempos. Já eram famosos os casos de wargames que simulavam conflitos históricos, ou mesmo eram utilizados como jogos de treinamento tático militar. O Go e o xadrez, inclusive, foram amplamente utilizados para esse fim, mas com a invenção da pólvora e as novas estratégias militares, esses jogos se revelaram obsoletos. Um pouco antes no tempo (em 1811, em plena guerra Franco-Prussiana),

surgiu o Jogo de Guerra (*Kriegspiel*), criado por George Leopold von Reisswitz. Infelizmente, em vez de ser visto como um interessante exercício lúdico para táticas de batalha, o jogo foi ridicularizado, o que levou seu autor a atentar contra a própria vida. No entanto, o jogo persistiu e foi adaptado por vários entusiastas ao redor do mundo, atraídos pelo sistema de combate dinâmico e mais moderno que ele oferecia em comparação com os jogos de tabuleiro da época, e o nome de von Reisswitz alçado como "pai dos Wargames modernos". Na França, surge o jogo "La Conquete Du Monde" (Conquista do Mundo), que é bastante semelhante ao atual Risk (1957). Tais jogos de guerra tinham uma premissa simples: assumir o comando de um dos seis exércitos disponíveis e conquistar o mundo, representado em geografia simples e distribuído por um grande tabuleiro. (DONOVAN, 2017) Com algumas variações, o Risk gerou diversas versões, sendo a mais famosa no Brasil o War, adaptação da empresa brasileira Grow em 1972.



Figura 06: O Risk Original. Fonte: Ludopédia

A guerra também trouxe inovações nos jogos de tabuleiro para além dos conflitos bélicos. Trancados em suas casas à noite devido aos constantes apagões causados pelos bombardeios alemães, Anthony Pratt e sua esposa tiveram a ideia de recriar em formato de tabuleiro as histórias de mistério e assassinato que liam em livros. Batizado de Murder, e em 1949 renomeado para Cluedo (ou Clue), o jogo, conhecido no Brasil como Detetive, conquistou o mundo e continua sendo vendido até hoje. (DONOVAN, 2017)

Jogos de fantasia ambientados em realidades imaginárias, que permitem aos jogadores escapar da realidade por algumas horas, sempre foram comuns na história humana. No entanto, talvez o exemplo mais famoso e duradouro seja o sistema de jogo conhecido como Role-Playing Game (RPG), com sua expressão mais notável na série

Dungeons & Dragons. Com um sistema complexo que permite viver personagens através de jornadas fantásticas em terras inexploradas, este jogo capturou uma verdadeira legião de fãs desde seu lançamento em 1974. Com o crescimento dos RPGs, também surgiram as Trading Card Games (TCGs), uma variação de jogos de combate que utiliza apenas cartas, mas com um valor colecionável significativo. O exemplo mais famoso desta categoria é Magic: The Gathering, lançado em 1993.

2.5. Os jogos modernos

Com o final do século XX, surgiram na Europa jogadores descontentes com os jogos da época, que ao longo de quase 100 anos apresentavam características mecânicas similares (e, segundo eles, simples demais, e extremamente dependentes da sorte dos jogadores em lançar os dados). Eles começaram a desenvolver jogos mais complexos e ambiciosos, com componentes mais sofisticados e mecânicas táticas. A geração que havia jogado Banco Imobiliário, Jogo da Vida, Detetive, Risk/War e Super Trunfo agora buscava experiências mais ricas e significativas através dos jogos de tabuleiro. Esse movimento culminou na criação, em 1979, do concurso *Spiel des Jahres*, uma premiação que visava reconhecer os jogos mais inovadores e interessantes criados na Europa. O primeiro grande vencedor deste prêmio foi um jogo considerado por muitos o primeiro jogo de tabuleiro moderno, baseado no conto medieval A Lebre e a Tartaruga. David Parlett, seu autor, curiosamente é também o autor de um dos livros mais completos sobre jogos de tabuleiro atuais, o "The Oxford History of Board Games" (1999).



Figura 07: A Lebre e a Tartaruga. Fonte: Ludopédia

Nos anos seguintes, jogos como Catan (1995), que mistura comércio e troca livre de recursos visando a conquista do monopólio de mercado em uma ilha, e Carcassonne (2000), que se destaca por seu tabuleiro dinâmico e imprevisível, se tornaram clássicos. (DONOVAN, 2017) Esses jogos, conhecidos como Eurogames, demonstraram que os jogos de tabuleiro não estavam ultrapassados, ou mesmo superados pelos jogos digitais. Com mecânicas inovadoras, mostraram-se mais dinâmicos e relevantes do que nunca. O final do século XX também vê a ascensão de museus dedicados exclusivamente para Jogos de Tabuleiro, separando-os, inclusive, de outros brinquedos, como o Museu Suíço do Jogo, sob a direção do pesquisador Ulrich Schädler. (SCHWEIZ TOURISMUS, 2024)

No entanto, esse movimento também gerou um nicho, já que esses jogos não eram mais vendidos em lojas de brinquedos, mas em lojas especializadas. A complexidade dos jogos aumentou, com componentes detalhados e jogos que podem durar horas, como Terraforming Mars, cujas edições ultrapassam os três dígitos em preço e apresentam centenas de componentes. Surge na mesma época o termo Ameritrash, nomenclatura pejorativa para os jogos de tabuleiro feitos nos Estados Unidos com mecânicas simples e grande apelo comercial licenciável.

Os Eurogames também são notáveis por destacarem os designers de jogos como autores (e até mesmo celebridades). O jogo de tabuleiro deixa de ser apenas uma criação de uma empresa, ou um patrimônio cultural, e passa a ter uma assinatura. GameDesigners como Reiner Knizia, Matt Leacock e Uwe Rosenberg ganharam

prestígio, e seus novos jogos sempre atraem a atenção da comunidade de jogadores. (GREGORY et al., 2023)

O início do século XXI trouxe uma transformação significativa para a indústria de jogos de tabuleiro, impulsionada pela internet e novas formas de economia de mercado, que agora busca uma abordagem mais independente e sustentável. O modelo de financiamento coletivo, ou "vaquinha virtual", emergiu como uma alternativa para pequenas empresas e autores independentes lançarem seus projetos. Um exemplo notável é *Zombicide*, um jogo cooperativo baseado em um sistema simples de RPG e com centenas de miniaturas detalhadas. Inicialmente financiado através da plataforma Kickstarter, *Zombicide* rapidamente superou sua meta de arrecadação, permitindo à pequena empresa responsável pela criação do jogo garantir sua sobrevivência e expandir a franquia com várias expansões até hoje.



Figura 08: *Zombicide* Fonte: Galápagos Games

3. Considerações finais

A nova era digital também trouxe desafios e oportunidades para a cultura dos jogos de tabuleiro. Durante a pandemia de 2020, as arenas virtuais como Tabletopia e Tabletop Simulator ganharam destaque, permitindo que jogadores se reunissem e

jogassem jogos de tabuleiro remotamente. Além disso, muitos jogos de tabuleiro modernos foram adaptados para versões digitais, disponíveis em tablets, smartphones e computadores. Nesse contexto, os jogos de tabuleiro se adaptaram para oferecer experiências de jogo online, mantendo a conexão entre os jogadores mesmo quando encontros presenciais se tornaram mais difíceis.

Já pela metade da segunda década do século XXI, a era mais digital de todas, observa-se uma valorização crescente do offline. As escolas estão investindo na criação de ludotecas, espaços dedicados ao convívio entre professores e alunos através dos jogos de tabuleiro. Além disso, surgem clubes modernos e cafés temáticos dedicados ao jogo de tabuleiro, como as luderias.

Longe de se tornar obsoleto ou ser visto apenas como uma atividade infantilizada, o jogo de tabuleiro está mais vivo do que nunca. Ele continua a evoluir e a se adaptar, refletindo e enriquecendo nossa história, cultura, valores e experiências. Assim, os jogos de tabuleiro permanecem como uma forma significativa de conexão e expressão, perpetuando sua relevância na vida moderna.

Referências

AARSETH, E. (17 de maio de 2017). Does Senet still exist? The ontology of a game without rules. XX Board Game Studies Colloquium: Models, Metaphors, Meanings. University of Copenhagen, Denmark

BELL, R. C. Board and table games from many civilizations. New York: Dover Publications, 1979.

BELL, R. C. The boardgame book. Los Angeles: Knapp Press ; New York, 1979.

CITY OF CHEMNITZ. Deutsches SPIELEmuseum | City of Chemnitz. Disponível em: <https://chemnitz.de/chemnitz/en/culture/museums/museums_facilities/deutsches_spielemuseum.html>. Acesso em: 24 ago. 2024.

DONOVAN, T. It's All a Game. [s.l.] Macmillan, 2017.

Fernández Fernández, Laura (2010). «Libro de axedrez, dados e tablas. Ms. T-I-6. Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial. Estudio Codicológico». Scriptorium, pp. 69-116. Texto completo en PDF en e-prints de Universidad Complutense de Madrid.

game-board | British Museum. Disponível em: <https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA66216>.

GOOD GAMES AUSTRALIA; GOOD GAMES AUSTRALIA. The Oldest Board Games in the World - Good Games. Disponível em: <<https://www.goodgames.com.au/articles/the-oldest-board-games-in-the-world/#:~:text=3000%20BCE%20%E2%80%93%20BACKGAMMON&text=The%20very%20earliest%20games%20that>>. Acesso em: 24 ago. 2024.

GREGORY, D. et al. What Board Games Mean To Me. [s.l.] Simon and Schuster, 2023.

JEFERSON RETONDAR. Teoria do jogo. [s.l.: s.n.].

Jogo Real de Ur. Disponível em: <<https://www.mat.ufmg.br/museu/asia-exposicao-virtual-jogos-ancestrais/jogo-real-de-ur/#:~:text=Se%20tornou%20conhecido%20na%20d%C3%A9cada>>. Acesso em: 24 ago. 2024.

Jogos de cartas. São Paulo (Sp): Ed. Abril, [19, [s.d.].

JOHAN HUIZINGA; MONTEIRO, J. P. Homo ludens : o jogo como elemento da cultura. Sao Paulo: Perspectiva, 2000.

Ludopedia - Portal de jogos de tabuleiro. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br>>.

MARCUS. DU SAUTOY. AROUND THE WORLD IN 80 GAMES. [s.l.: s.n.].

MCGONIGAL, J. A realidade em jogo. [s.l.] Editora Best Seller, 2017.

Mehen Game Board. Disponível em: <<https://fitzmuseum.cam.ac.uk/explore-our-collection/highlights/EGA44641943>>.

PARLETT, D. The Oxford history of board games. Oxford: Oxford University Press, 1999.

SCHWEIZ TOURISMUS. Musée Suisse du Jeu | Suíça Turismo. Disponível em: <<https://www.myswitzerland.com/pt/experiences/musee-suisse-du-jeu/>>. Acesso em: 24 ago. 2024.

Senet. Disponível em: <<https://www.mat.ufmg.br/museu/exposicao-jogos-matematicos-ancestrais/senet/#:~:text=Conhecido%20como%20o%20jogo%20dos>>. Acesso em: 24 ago. 2024.

SILVIO, Edgard. Os melhores jogos do mundo. [s.l.: s.n.], Abril, 1978.

TOMÁS H M DÍAZ BÓRQUEZ. Breve Historia de los Juegos de Mesa. [s.l.] Independen. Published, 2023.

Recebido: 24/08/2024

Aceito: 29/11/2024