

Mecânicas dos Jogos de Tabuleiro: Um estudo das mecânicas de jogos de tabuleiro sobre um olhar do design de jogos

Felipe D. Mazzarino

Resumo

Partindo da definição de Salen e Zimmerman (2004) "Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras que implicam um resultado quantificável". Este artigo propõe o estudo do conjunto de regras, também chamadas de mecânicas, que controlam e regem o sistema do jogo - presentes nos jogos de tabuleiro moderno.

Palavras-chave:

Design de Jogos, Jogos de tabuleiro, Mecânicas de Jogos.

Introdução

Uma criança correndo com uma bola aleatoriamente de um lado para o outro no jardim está claramente brincando, mas se essa mesma criança corre com a bola em um jardim com outras crianças, em um espaço delimitado e com o objetivo de jogar a bola através de uma trave, isso é um jogo. Se uma atividade lúdica não possui regras que a delimitam, ela se torna apenas uma experiência lúdica, portanto, o que diferencia uma brincadeira de um jogo, são as regras.

A partir da definição de jogo apresentada no resumo vemos que um jogo pode ter vários formatos, por exemplo, jogos esportivos, jogos de tabuleiro e, atualmente, jogos de computador e jogos mobile.

Esse artigo se concentra nos jogos de tabuleiro, mais especificamente nos modernos, criados a partir de 1995, que são geralmente jogados em volta de uma mesa e que possuem, ou não, tabuleiro, peças, fichas ou dados.

O objetivo do artigo consiste em estudar as mecânicas, os conjuntos de regras que funcionam de uma determinada maneira, envolvidas nos jogos de tabuleiro modernos através do estudo dos conceitos de design de jogos abordados por teóricos e da verificação de como as combinações de várias mecânicas constituem os jogos de tabuleiro estudados.

Resultados e Discussão

Durante a revisão bibliográfica notei o esforço por parte dos autores em construir um vocabulário específico do design de jogos e de definir conceitos bases para se discutir o assunto. Com base nisso iniciei a pesquisa construindo a definição desses conceitos a partir da comparação dos autores.

Nessa etapa tentei definir os conceitos de jogo, regra, mecânica, dinâmica, sistema e estética em design de jogos. Na sequência abordei também os temas de imersão, interação e o conceito de círculo mágico, baseado na obra de Huizinga (1938), todos relevantes para a discussão em design de jogos.

Depois de construída a base para a discussão, me concentrei nas mecânicas de jogos. Brathwaite e Schureiber (2009) citam três elementos que compõe as mecânicas: Elementos de Sorte, Elementos Estratégicos e Elementos de Reflexos. Baseado nestes elementos dividi a lista de mecânicas, retirada do site BoardGameGeek, nestes 3 grupos.

Para entender como as mecânicas constroem o jogo, comparei-as, quando usadas em conjunto formando o sistema do jogo, aos sistemas propostos por Salen e Zimmerman (2004).

Conclusões

A diversão proporcionada pelos jogos vem da maneira que nos imergimos dentro dele. Ao finalizar a pesquisa, contrariando minhas expectativas iniciais, conclui que as mecânicas possuem sua importância dentro do design de jogos, mas que também se deve levar em conta o resto da construção do sistema.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer minha família pelo apoio constante, ao meu orientador pela ajuda e referências e ao CNPq pelo fomento a esta pesquisa.

¹ Brathwaite, B; Schureiber, I. **Challenges for game designers: non-digital exercises for videogame designers.** Boston, Cengage Learning, 2009.

² Costikyan, G. **I have no words & I must design: Toward a critical vocabulary for games**

³ Salen, K; Zimmerman, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos.** São Paulo: Blucher, 2012.

Hunicke, R; Leblanc, M; Zubek, R. **Mda: A formal approach to game design and game research.** 2004