

**Jogos de tabuleiro modernos e a complexidade
narrativa: o caso Cyclades**

*Modern board games and narrative
complexity: the Cyclades case*

Tito CARTAXO¹

Resumo

O objetivo deste artigo é analisar como os elementos da complexidade narrativa se apresentam no moderno jogo de tabuleiro Cyclades. Para tanto, extraímos os elementos da complexidade narrativa presentes no artigo do Jason Mittell (2012) para aplicação comparativa na narrativa proporcionada pelo jogo. Como resultado, descobriu-se que o jogo Cyclades contém múltiplos elementos da complexidade narrativa presentes em uma única partida. A ocorrência destes elementos se dá, em parte, porque as ações que constroem a narrativa, no jogo são conduzidas pelos jogadores, possibilitando sempre novas tramas a cada partida. Esta dinâmica é uma peculiaridade que oportuniza aos jogos de tabuleiro modernos a possibilidade de ser jogado repetidas vezes pelos mesmos jogadores. Além de que, a utilização dos elementos da complexidade narrativa podem ser um caminho viável para o desenvolvimento de jogos que promovem uma experiência narrativamente complexa aos usuários.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro modernos. Complexidade Narrativa. Cyclades.

Abstract

The purpose of this article is to analyze how the elements of narrative complexity present themselves in the modern Cyclades board game. Therefore, we extract the elements of narrative complexity present in Jason Mittell's (2012) article for comparative application in the narrative provided by the game. As a result, the Cyclades game was found to contain multiple elements of narrative complexity present in a single game. The occurrence of these elements occurs, in part, because the actions that build the narrative, in the game are conducted by the players, always enabling new plots in each game. This dynamic is a peculiarity that gives modern board games the opportunity to be played repeatedly by the same players. In addition, the use of elements of narrative complexity can be a viable way for the development of games that promote a narratively complex experience for users.

Keywords: Modern board games. Narrative Complexity. Cyclades.

¹Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB). E-mail: titocartaxo@hotmail.com

Introdução

O cotidiano está envolto de narrativas em suas diversas representações: mitos, contos, pinturas, histórias em quadrinhos, TV, cinema, jogos digitais e, mais recentemente, as encontramos nos modernos jogos de tabuleiro convencionados: *Eurogames*. O entretenimento proporcionado por jogos de tabuleiro, não é algo novo, porém, a evolução de modelos, dinâmicas, jogabilidade e forma como estes jogos contam histórias tem se revelado um campo promissor para pesquisadores de vários âmbitos, dentre estes, a narratologia.

Ao transformar subjetividade em produto, a indústria cultural promove o surgimento de novas formas de contar histórias, como os da mídia dos jogos de tabuleiro moderno, mercado que, segundo Sommadossi (2019), lançou em 2018, mais de 4.000 títulos em todo mundo, chegando a mais de 421 novos títulos lançados no mercado nacional em 2019. Esse volume não se restringiu apenas a comercialização dos produtos, visto que, os eventos do setor também vêm crescendo, como o caso da feira *Diversão Offline*, que atraiu público recorde de 8.500 pessoas, somadas as edições presenciais de São Paulo e Rio de Janeiro no ano de 2018 (DIVERSÃO OFFLINE, 2021), que contou com 30 trinta marcas de jogos e movimentou, ainda segundo Sommadossi (2019), o valor de R\$ 800.000 (oitocentos mil) em negócios.

Os modernos jogos de tabuleiro conhecidos como *Eurogames*, que conforme Sousa (2019), são jogos “de inspiração alemã (com) sistemas estratégicos de planejamento e eficiência, normalmente associados a gestão de recursos, mas com muita variedade de mecânicas e formatos em constantes processos de inovação”, fazem uso de formatos e/ou estruturas narrativas advindas de outros meios, como os já mencionados: quadrinhos, cinema, TV, jogos digitais etc., para compor a experiência embarcada nos tabuleiros. Dentre as estruturas passíveis de observação, destacamos os elementos da complexidade narrativa, apresentados por Mittell (2012), existentes em produtos midiáticos característicos da TV seriada, presentes no jogo de tabuleiro moderno *Cyclades*.

O objetivo do presente artigo é, portanto, verificar como se apresentam os elementos da complexidade narrativa nos jogos de tabuleiro modernos, através da análise de *Cyclades*, pela ótica de Mittell (2012), a fim de alcançar uma melhor compreensão do fenômeno.

A retomada dos jogos de tabuleiro

O jogo, segundo Huizinga (1999, p. 7) é uma realidade originária, fato mais antigo que a cultura. Para o autor, “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como, por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar”.

Cerca de 7.000 anos a.C. já havia registros dos primeiros jogos de tabuleiro, sendo “Mancala” o mais antigo jogo conhecido. Considerado precursor de muitos jogos de tabuleiro, ainda é jogado com sementes, possui viés matemático, por seu sistema de captura e contagem de sementes do adversário. Em 4.500 a.C., o “Jogo Real de Ur”, conhecido como inspirador do Gamão, teve tabuleiro e peças encontradas. No século VI d.C. surgiu o Chatarunga, inspirador de jogos clássicos, como o Xadrez (CIABRINK, 2017). No Brasil, um jogo chamado “Jogo da Onça” figura entre os mais antigos, com provável origem inca. Foi encontrado entre os Guaranis, Manchineri e Bororos, nas regiões de São Paulo, Acre e Mato Grosso. Estes jogos possuem similaridades de imersão e tática, e representam um campo de batalha (PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO, 2020).

No período Moderno, os jogos passam a ter uma pequena flexibilidade, dentro do padrão clássico conhecido, tendo como uma das possíveis razões motivadoras, as mudanças trazidas pela Revolução Industrial. Segundo Flanagan (2009) os jogos produzidos comercialmente, na época, forneciam uma janela sobre valores e crenças face aos acontecimentos como imigração, urbanização e ascensão da indústria.

A ascensão da classe média trouxe, também, novos espaços de lazer. A crescente renda e ampliação do tempo de ócio abriu lacunas de descanso, que acabou por incentivar a prática dos jogos de tabuleiro, como brincadeira ou com o intuito de gerar desenvolvimento do raciocínio lógico e ampliar conceitos da moral vigentes na cultura da época. Neste período, além das conhecidas metáforas de guerra trazidas pelos jogos da antiguidade, outras “histórias” com temas mais domésticos e religiosos começaram a ser narradas pelos jogos de tabuleiro. Esta mudança trazida pela Revolução Industrial fez com que se passasse da economia rural para industrial urbana, isto fez com que o lar,

conforme cita Flanagan (2009), deixasse de ser um local de trabalho e passasse a ser local de educação, entretenimento e instalação de valores.

Com o aumento do tempo de lazer, o espaço a ser ocupado pelos jogos de tabuleiros já se encontrava disponível, mas, outros fatores ainda impediam esses jogos de alcançarem os lares com uma maior intensidade, então, por volta de 1880, o mercado dos jogos de tabuleiro encontrou, nas surgentes tecnologias de impressão, um novo aliado. As novas dinâmicas de impressão e expedição expandiram as possibilidades de produção de tabuleiros, fazendo com que surgissem várias empresas no setor, que impulsionaram o mercado dos jogos. Os tabuleiros poderiam, agora, ser produzidos em larga escala, começando a conquistar seu espaço nos momentos de entretenimento das famílias.

Ao atingir certa maturidade no processo dinâmico de produção e distribuição, os fabricantes e desenvolvedores de jogos iniciaram outra revolução no mercado de jogos de tabuleiro: a criatividade. Surgiu, nos primórdios do século XX, novos ensaios temáticos embarcados nos tabuleiros, como o caso do jogo intitulado *The landlard's Game* desenvolvido por Lizze Magie. Lizze desenvolveu o jogo baseado em princípios econômicos de Henry George, um jornalista e economista da época, porém, conforme aponta Flanagan (2009), o jogo acabou sendo rejeitado pela indústria de jogos Parker Brothers, sob a alcunha de parecer muito complicado e educativo e nada divertido. Não apenas isso, a Parker Brothers, também, o categorizou como político, o que traria, para eles, alto risco ao mercado comercial. Apesar do fracasso comercial, o jogo de Lizze serviu de influência para outros criadores. Um deles, Charles Darrow desenvolveu o “*Monopoly*” que, segundo Flanagan (2009), possuía desmedida similaridade ao jogo “*The landlard's Game*” de Lizze Magie. O “*Monopoly*”, segundo Crawford (2003) se tornou um sucesso que atravessou gerações sendo, até hoje, editado, impresso e distribuído.

O avanço tecnológico impactou o mercado dos jogos de tabuleiro, que já disputava espaço com o cinema e a TV. Por volta de 1980, um século após a expansão dos jogos de tabuleiro, o surgimento de tecnologias diversas possibilitou, também, novas formas de entretenimento como o videogame. A popularização dos jogos eletrônicos, apesar de elevar a participação dos jogos na cultura popular, de certo modo, fez com que os jogos de tabuleiro perdessem espaço nas preferências de lazer. Conforme afirma Woods (2012):

...nos últimos quarenta anos, mais ou menos, houve uma mudança significativa na posição dos jogos na cultura popular. A ascensão dos videogames foi rápida e contínua, a tal ponto que o meio agora rivaliza com o status comercial - e possivelmente artístico - dos filmes². (tradução nossa)

A ascensão dos jogos eletrônicos não retirou de cena os jogos de tabuleiro. Estes continuaram coexistindo com os videogames e outras formas de entretenimento numa sociedade que migrava de meios analógicos para o digital. Contudo, em meados da década de 1990, na Alemanha, deu-se início ao movimento de retomada dos jogos de tabuleiro. Os chamados: “jogos de tabuleiro modernos”, convencionados por *Eurogames*, trouxeram à tona a “era de ouro dos jogos” do tabuleiro (LUDOSOFIA, 2020) que, não apenas fez ressurgir o mercado de jogos de tabuleiro, como, também, firmou fortemente a participação desses jogos na cultura lúdica contemporânea.

O precursor deste movimento foi o moderno jogo tabuleiro: “Colonizadores de Catan”. Desenvolvido por Klaus Teuber que, após ter falido seu negócio de próteses dentárias, resolveu criar jogos diferentes. Segundo a Devir (2020), o primeiro protótipo foi construído em 1992, sendo lançado apenas em 1995 com uma tiragem inicial de 5 mil exemplares. Colonizadores de Catan é, até hoje, muito popular já alcançando, em 2020, a marca de 32 milhões de unidades vendidas no mundo, com lançamento em mais de 40 países e traduzido para 30 idiomas (*ibid.*, 2020). *Settler of Catan*, como é chamado originalmente, chegou ao Brasil no ano 2000 trazido pela Editora Devir e, no ano de 2011, teve seus direitos adquiridos sendo lançado no mercado brasileiro pela Grow, uma das maiores fabricantes de jogos e brinquedos do Brasil (STRATEGOS, 2020).

No Brasil, editoras como Grow, Devir, Galápagos Jogos entre outras, estão investindo na tradução e criação de jogos em território nacional. Sendo responsável por cerca de R\$ 665 milhões do faturamento da indústria de brinquedos nacional, (SOMMADOSSI, 2019), o mercado nacional e global não para de crescer. Estima-se que em 2023 a indústria global de jogos de tabuleiro ultrapassará o valor aproximado de R\$ 45 bilhões em faturamento (LUDOSOFIA, 2019).

Reinventados, os modernos jogos de tabuleiro modernos trazem, em suas variações, elementos comuns como: curto tempo de jogo; interação e conflito indireto entre

² “...the last forty years or so have seen a significant change in the position of games within popular culture. The rise of video games has been swift and continual, to the point that the medium now rivals the commercial—and arguably artistic—status of motion pictures”.

jogadores; retirada da eliminação de jogadores e, se houver, este não esperará muito até o início da próxima rodada; influência moderada da sorte; elementos que equilibram as chances de vitória entre os jogadores até o fim da rodada; cenarização e dramatizações que levam o jogador a imaginar situações, por meio de suas narrativas, avaliando dilemas, vantagens e desvantagens de suas ações etc.

A narrativa, deste modo, passou a ser, nos jogos de tabuleiro modernos, um dos principais elementos de composição desta mídia. A história que ambienta o jogo é, também, responsável por deixá-lo mais dinâmico e imersivo, a exemplo do jogo *Cyclades*, que se utiliza de elementos da mitologia grega em representações e simbologias grafadas em suas cartas, tabuleiros e miniaturas. A simulação por meio de seu enredo, de uma guerra épica cheia de tensão entre os exércitos das grandes cidades da época no arquipélago das *Cyclades* é o que analisaremos no decorrer deste estudo.

Uma nova forma de narrar

A narrativa, conforme afirma Bachelard (1989), “pode revitalizar incessantemente as imagens tradicionais, é ela que constantemente reaviva certas velhas formas [...] Reaviva certas formas transformando-as”. Assim como, se revitalizam as tramas, se renovam, também, as formas de narrar. Para Falcão e Holzbach (2018, p. 178) a “era televisiva” foi responsável por modificar a natureza da espetatorialidade. Tal modificação resultou no desenvolvimento de novas práticas de *storytelling* (novas formas de narrar), a exemplo de animações da Disney e Hanna-Barbera, com narrativas episódicas alheias ao desenvolvimento e continuidade do arco narrativo da trama, concluindo a história num único episódio (FALCÃO e HOLZBACH, 2018).

A coexistência do formato de narração episódico das animações com o modelo seriado como os das *siticons* e das novelas gerou reconfigurações na cultura televisiva, possibilitando o surgimento e consolidação de séries que redefiniram seus formatos episódicos, pautados na influência da narrativa seriada, não sendo uma fusão propriamente, mas, promovendo equilíbrio entre as duas formas de narrar (MITTELL, 2012 *apud* FALCÃO e HOLZBACH, 2018). O formato da narrativa complexa possibilitou construções narrativas, mais ricas e fluidas, empregando múltiplos contextos narrativos em uma única produção, não as limitando a modelos “fechados”, episódico ou seriado.

Com o advento das TVs por assinatura, o modelo da complexidade narrativa se tornou ainda mais acentuado (FALCÃO e HOLZBACH, 2018), canais de TV fechados como a Cartoon Network e de *streaming* como Netflix, Prime Vídeo dentre outros, incorporaram o formato da narratividade complexa fomentando, a criação de produtos audiovisuais extremamente complexos. Transformações trazidas por tecnologias, mesmo distantes da televisão como blogs, fóruns, *fanbases* etc., também, operaram sobre a narrativa televisiva. A internet possibilitou que os espectadores adentrassem mais profundamente nos mundos ficcionais, discutindo e interpretando elementos da narrativa e gerando, conforme aponta Mittell (2012, p. 35), uma “inteligência coletiva na busca por informações”, sendo deste modo, “estendido os metaversos das elaborações narrativas complexas [...] até atingir âmbitos completamente interativos e participativos”. Segundo afirma Johnson (2012, *apud* GARCIA e BORGES, 2021, p. 285) “parte do prazer em assistir narrativas complexas vem do esforço cognitivo empreendido pelo espectador para completar o sentido das mensagens”. A estética operacional, que se tornou proeminente nos programas que empregam a narratividade complexa, estão demonstradas, segundo Mittell (2012), nas dissecações feitas por fãs em fóruns de internet. Os espectadores acompanhavam e discutiam sobre estes programas para saber quais seriam as estratégias utilizadas pelos produtores em suas manobras narrativas enquanto se maravilhavam com tais mecanismos e astúcias em funcionamento a cada novo episódio.

A forma complexa de narrar permite, portanto, uma intensa participação do público que se deleita nas reviravoltas diegéticas, nas pirotecnias narrativas e maquinações operacionais do *storytelling*, nas discussões em fóruns, *fanbases*, *wikis* etc., sendo atraído tanto pela história contada, como pela forma com que as regras de produção televisiva são rompidas durante o desenrolar do enredo. Mas, o que seria exatamente a complexidade narrativa e quais elementos a caracterizam?

A complexidade narrativa e suas características

A complexidade narrativa “em seu nível mais básico, é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série” (MITTELL, 2012, p. 36), que, não implica, necessariamente, numa completa fusão destes formatos narrativos, mas, um modelo que se apropria e explora ambos. Segundo Johnson (2012, *apud* GARCIA e BORGES, 2021, p. 284) “além de apresentar múltiplos *plots* e reduzir as setas chamativas,

as narrativas complexas trazem camadas de intertextualidade – informações externas que o espectador deve conhecer para melhor apreciar os programas”.

Há, neste modelo, a combinação de arcos narrativos multi episódicos e recusa a necessidade de fechamento da trama a cada episódio, o que não impede, todavia, que um único episódio possa conter uma história completa. O estilo melodramático novelístico também foi rejeitado, focando mais a trama e menos os relacionamentos, não descartando, contudo, a evolução de enredos pautados em relacionamentos (MITTELL, 2012, p. 37).

Para Mittell (2021, p. 38), a marca central da complexidade narrativa se encontra na interação entre demandas de narração episódica e seriada com “trama conspiratória continua com solução indefinidamente adiada” ao passo que, também, oferece “histórias autônomas trazendo um *monstro-da-semana*”. A estética operacional barroca, também faz parte dos elementos observados nas produções narrativamente complexas. Conforme afirma Mittell (2012, p. 43), os criadores ampliam os limites dos programas por variações barrocas de temas e normas estabelecendo suas próprias regras.

Podemos destacar, deste modo, os seguintes elementos característicos da complexidade narrativa, que geram o que o autor denomina “espetáculo narrativo”, que são: 1) tramas múltiplas, entrecruzadas, isoladas, contínuas ou alongadas e incompletas; 2) múltiplos arcos narrativos; 3) aprofundamento da caracterização do personagem; 4) desenvolvimento de relacionamentos (mesmo tendo a complexidade narrativa uma maior dedicação à trama, o desenvolvimento das relações entre personagens – característica novelística – é, também, criativamente explorado; 5) dramas contínuos; 6) estética operacional barroca e 7) multi episódico, alternando livremente entre seriado e episódico, contínuo e fechado.

Os programas narrativamente complexos se regozijam com a desorientação temporária dos espectadores e, através das várias artimanhas de construção narrativa, são desenvolvidos sem medo de causar confusão. Tais desorientações, e falta de indicações e sinalizações explícitas, fazem parte desta forma de narrar que busca gerar, no espectador, o engajamento mais ativo “na compreensão da história e premiando espectadores comuns que conseguiram dominar as regras de cada programa” (MITTELL, 2012, p. 47). Esta busca por engajamento, promovido pela complexidade narrativa, tem-se tornado elemento preponderante nas diversas mídias, dentre elas o *boardgame*.

Cyclades e complexidade narrativa

Criado em 2009 por Bruno Cathala e Ludovic Maublanc, e lançado nacionalmente em 2015 no Brasil pela editora nacional Galápagos Games, Cyclades é ambientado na Grécia antiga, tendo como trama, a tensão bélica entre as grandes cidades: Esparta, Atenas, Corinto, Tebas e Argos. O enredo se passa, segundo Ludosofia (2020), no arquipélago das Cyclades, na costa de uma Grécia ainda desunida onde as grandes cidades, acima mencionadas, estão se expandindo e lutando entre si para estabelecer seu império e supremacia sobre as demais. Para atingir tais feitos, devem requerer e contar com favores dos deuses. Além dos deuses gregos, toda uma vasta gama de criaturas mitológicas faz parte, também, do “*casting*” do jogo, podendo ou não entrar “em cena” e “atuar” na partida.

Para Brown e Waterhouse-Watson (2014, p. 7):

em uma narrativa de jogo de tabuleiro (ou, melhor, uma instância de uma narrativa dentro de uma experiência de jogo específica), nenhum agente único determina quais eventos ocorrem e em que sequência. Embora um ponto semelhante possa ser feito de textos cinematográficos ou televisivos, dado o grande elenco e equipe envolvidos, isso é fundamentalmente diferente das interações dos jogadores com as regras, componentes e mecânica do jogo de tabuleiro. Na verdade, os próprios jogadores podem ser considerados “narradores” (mesmo no ato de ler eventos narrativos de cartas, ou partes do livro de regras para outros jogadores), ou “autores”, dadas as decisões narrativas/táticas que eles são encorajados a tomar. Dependendo do tipo de jogo, os jogadores cooperam para construir a narrativa, ou competem, trabalhando uns contra os outros para chegar a resultados diferentes (alguns jogos recentes oferecem até mesmo uma escolha entre esses dois paradigmas, ou os combinam). O tamanho e o escopo dos meandros da fabula variam de jogo para jogo, e o grau de agência oferecido aos jogadores depende da mecânica do design; no entanto, os jogadores “participam” da construção da narrativa³. (Tradução nossa)

³ In a board game narrative (or, better, an instance of a narrative within a particular gameplay experience), no single agent determines which events occur and in what sequence. While a similar point might be made of filmic or televisual texts given the large cast and crew involved, this is fundamentally different from players’ interactions with board game rules, components, and mechanics. In fact, gamers themselves can be considered ‘narrators’ (even in the act of reading narrative events from cards, or parts of the rulebook out to other players), or ‘authors’, given the narrative/tactical decisions they are encouraged to make. Depending on the type of game, players cooperate to build the narrative, or compete, working against one another to reach different outcomes (some recent games even offer a choice between these two paradigms, or combine them). The size and scope of the fabula pool will vary from game to game, and the degree of

Traçados os elementos estruturais da complexidade narrativa – multi episódico, estética operacional barroca, drama contínua, aprofundamento de relacionamentos, caracterização de personagens, arcos narrativos e tramas – contidos no texto de Mittell, analisaremos, agora, o modo como se constrói a história, no *boardgame* Cyclades, durante uma partida do jogo.

Multi episódico

Associamos a partida como um todo, a um seriado onde estão contidos episódios isolados (turnos) que podem ser fechados ou contínuos, visto que, por vezes, existem ações preparatórias dos jogadores que não se concluem em determinado episódio (turno), por exemplo: para que um jogador consiga invadir uma ilha próxima com seus exércitos, ele terá, primeiro, que criar a conexão entre as ilhas por meio da alocação de frotas marítimas que só podem ser postas quando este jogador tiver ganho os favores do deus Poseidon, contudo, a movimentação de exércitos, estando limitada à detenção dos favores do deus Ares, ficará intencionada para o próximo episódio (turno).

Figura 01 - Exército da civilização vermelha invadindo uma nova ilha.



Fonte: Arquivo pessoal.

agency afforded to players depends on the mechanics of a game's design; nevertheless, players 'participate' in the narrative's construction.

Estética operacional barroca

Todos os episódios (turnos) giram em torno do mesmo tema: desenvolvimento do império. Poderíamos classificar, também, este tema como premissa narrativa, do mesmo modo que está atrelado a ele o objetivo do jogo: chegar ao fim do turno na posse de duas metrópoles.

Figura 02 - Exército da civilização azul protegendo uma metrópole.



Fonte: Arquivo pessoal.

Drama contínuo

Segundo Mittell (2012, p. 37), “na programação narrativamente complexa, o desenvolvimento da trama tem posição muito mais central, possibilitando emergir um relacionamento e um drama associado as personagens a partir do desenrolar do enredo”. Em *Cyclades*, o desenrolar do enredo também possibilita o aparecimento de drama associados aos personagens (jogadores).

No início da serie (partida do jogo), todos os personagens (jogadores) estão alheios aos seus oponentes, o que analogamente representa a paz cotidiana, seguindo, também

por analogia, a caracterização do mundo comum⁴ (o mundo normal do herói antes da história começar). Entretanto, quando o enredo (partida) avança, o desenvolvimento dos impérios gera a proximidade com os demais participantes que, por sua vez, traz à narrativa um constante clima de tensão dramática. O conflito narrativo é representado no conflito dos dados. Um outro exemplo surge nos momentos em que o jogador opta por atacar o oponente ou se resguardar em suas ilhas. Além disto, a diversidade de estratégias possíveis no jogo o torna dramático: construir uma nova edificação ou gastar quase todos os seus recursos para que o oponente não inicie o turno (episódio) com os favores do deus Ares, impedindo assim, que invada seus domínios e incite a guerra? Estes são apenas alguns exemplos de decisões dramáticas do jogo. É difícil precisar quando outro personagem (jogador) vai atacar seus exércitos ou frotas marítimas e este drama se estende por todo o enredo (partida).

Figura 03 - Montagem inicial do enredo (partida), o “mundo comum” de Cyclades para 04 personagens (jogadores).



Fonte: Arquivo pessoal.

Aprofundamento de relacionamentos e caracterização de personagens

Os elementos aprofundamento de relacionamentos e caracterização de personagens não foram identificados com clareza em Cyclades. Tratando-se do aprofundamento de

⁴ O mundo comum é termo que integra a construção da “Jornada do herói” ou “Monomito”, conceito criado em 1949 pelo antropólogo Joseph Campbell. O modelo gira, basicamente, em torno da trajetória de um herói que sai para viver aventuras, tendo seu ponto de partida no mundo comum, o cotidiano atual.

relacionamentos, enxergamos que há, entre os personagens (jogadores), uma constante discussão acerca dos destinos da trama, que poderiam ser, desta maneira, associados ao aprofundamento de relacionamento. Além de preocupar-se com a sua própria expansão e vitória, o personagem (jogador) tem, também, que impedir o avanço múltiplo dos demais personagens (jogadores), o que acaba, por vezes, gerando discussões acerca de como poderão agir conjuntamente em determinado episódio (turno) para que o enredo (partida) não chegue ao final. Contudo, seria necessário avaliar melhor tais interações para chegar a uma comparação mais acertada. Deste modo, os elementos acima citados foram tidos como ausentes nesta nossa análise primária.

Arcos narrativos

A multiplicidade de arcos narrativos está na quantidade de personagens (jogadores) protagonistas. Em *Cyclades*, o enredo (partida) pode ser construído com a quantidade de 02 a 05 personagens (jogadores) centrais à trama. Existe, também, a participação de personagens secundários: as cartas de criaturas mitológicas.

Figura 04 - Pinos dos jogadores (protagonistas) e cartas das criaturas mitológicas (personagens secundários) postas no turno.



Fonte: Arquivo pessoal.

A cada episódio (turno) as cartas de criaturas mitológicas são postas no *deck* e apresentados à narrativa, e podem, inclusive, causar um “ponto de virada” – incidente

introduzido na ação que tem a capacidade de mudar seu curso – na partida. As cartas de apresentam similaridades ao “*monstro-da-semana*” denominado por Mittell (2012, p. 38) ao fazer referência a histórias autônomas surgidas durante programas seriados. Assim, há uma diversidade de personagens que podem atuar protagonizando o enredo (partida) em determinado episódio (turno).

Tramas

Há uma diversidade de tramas em *Cyclades*. Tramas múltiplas dos personagens (jogadores) protagonistas, dos personagens (carta de criaturas mitológicas) secundários e, também, as afetadas pela escolha dos deuses no início do episódio (turno). A situação inicial é sempre dramática, devido a disputa pelos favores dos deuses.

Figura 05 - Pino do jogador (personagem) fazendo sua oferta a Apollon.



Fonte: Arquivo pessoal.

Muitas vezes, um personagem (jogador) pode, inclusive, não participar do episódio (turno). Para isto, ele faz a sua oferta ao deus Apollon que, como ação dinâmica no jogo, garante que o personagem (jogador) ganhe uma nova fonte de recurso e uma moeda, porém, impede o mesmo de praticar qualquer ação no tabuleiro durante o turno (episódio). Este movimento pode ser considerado, uma trama isolada naquele episódio

(turno) visto que a ação do personagem (jogador) não interferiu na ação dramática do episódio (turno).

As tramas no enredo de Cyclades se entrecruzam desde o início do episódio (turno), na oferta dos deuses entre os personagens (jogadores) principais. São identificáveis, também, nas ações praticadas no tabuleiro onde o clímax é, geralmente, a iminência de uma batalha entre as civilizações ou a utilização dos personagens secundários (cartas das criaturas mitológicas) com o intuito de promover um ponto de virada em determinado episódio (turno).

Figura 06 - Frotas das civilizações amarelo e vermelho em conflito marítimo.



Fonte: Arquivo pessoal.

Encontramos em Cyclades, tramas contínuas e incompletas. A trama contínua já foi exemplificada pela estratégia de invasão do personagem (jogador) acima. Quanto à trama incompleta, os personagens secundários (cartas de criaturas mitológicas) por vezes são apresentados na narrativa, porém, não são utilizados no episódio (turno), tendo a sua participação ativa no enredo, incompleta. Seus movimentos dinâmicos não afetaram o desenvolvimento narrativo do jogo. Uma trama contínua especial trazida pelos personagens secundários (cartas de criaturas mitológicas) é a do Kraken que, se utilizada no episódio, (turno) permanece no tabuleiro tendo, deste modo, sua entrada no enredo interfere, até o final da série (partida), pois, este personagem ao ser posto no tabuleiro

permanece com suas funções de bloqueio marítimo ativas. Caso, por nova mistura de cartas, o Kraken tornar a ser utilizada pelos personagens (jogadores) o Kraken pode ser movido no espaço marítimo do arquipélago e continua, a partir de então, cumprindo suas funções na narrativa.

Figura 07 - O Kraken (personagem secundário) posto no tabuleiro.



Fonte: Arquivo pessoal.

Muitas outras tramas podem ser exploradas ao observamos o desenrolar da partida em Cyclades, porém, para este exercício primário, elencamos apenas os exemplos acima a fim de ilustrar a presença de elementos característicos da complexidade narrativa nas tramas deste enredo lúdico.

Considerações finais

A estética operacional e as características estruturais da complexidade narrativa têm fruição mais rica, possibilitada, em parte, pelas aplicações de variações episódicas que comportam episódios isolados com histórias autônomas e tramas isoladas (“*monstro da semana*”), episódios seriados com tramas mais complexas e até mesmo tramas não recuperadas durante o desenvolvimento do enredo, tornando-se, deste modo, um labirinto de técnicas de *storytelling* que permite ao escritor explorar uma multiplicidade de arcos

narrativos: curtos, longos, incompletos, entrecruzados etc., que fazem com que o espectador busque uma participação cognitiva mais ativa no entendimento do enredo, proporcionando, também, uma maior imersão no programa e, neste caso, no jogo.

Apesar de não sabermos ao certo se houve, no caso analisado, intenção dos criadores em trabalhar elementos da narratividade complexa no desenvolvimento do *boardgame* Cyclades, é fato que estes elementos se fazem presentes na experiência proporcionada pelo jogo. O jogo Cyclades contém múltiplos elementos da complexidade narrativa presentes em uma única partida. A ocorrência se dá, em parte, porque as ações que constroem a narrativa, no jogo, são conduzidas pelos jogadores, possibilitando sempre novas tramas a cada partida. Esta dinâmica é, também, uma peculiaridade que oportuniza aos jogos de tabuleiro modernos a possibilidade de ser jogado repetidas vezes pelos mesmos jogadores. Além de que, a utilização dos elementos da narratividade complexa no exercício criativo de desenvolvimento do jogo pode ser um caminho viável para o surgimento de jogos pensados e desenvolvidos a partir destes elementos, visando proporcionar aos jogadores uma experiência imersiva e distinta, enquanto se debruçam nas ações e dinâmicas do tabuleiro, gozando de todo entretenimento lúdico que os modernos jogos de tabuleiro vieram a oferecer.

Referências

BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação da matéria. São Paulo: Martins Fontes, 1989;

BROWN, Adam; WATERHOUSE-WATSON, Deb. Reconfiguring narrative in contemporary board game: story-making across the competitive-cooperative spectrum. *In: Intensities: the journal of cult media*. 2014 ; No. 7. p. 5-19.

CIABRINK. História dos jogos de tabuleiro. 2017. Disponível em: <https://ciabrink.com.br/2017/12/27/historia-dos-jogos-de-tabuleiro/>; Acesso em: 03 ago. 2021;

CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on game design**. New York: New Riders, 2003;

DEVIR. **25º Aniversário de Catan**. 2020. Disponível em: <https://devir.com.br/25o-aniversario-de-catan/>; Acesso em: 03 ago. 2021;

DIVERSÃO OFFLINE. Quem somos. Disponível em: <https://diversaooffline.com.br/quem-somos>. Acesso em: 27 jul. 2021.

FALCÃO, Thiago; HOLZBACH, Ariane. É hora da aventura! Notas para uma discussão teórica acerca dos desenhos animados. *In: CASTELLANO, Mayka; HOLZBACH,*

Ariane. **TeleVisões**: reflexões para além da tv. Rio de Janeiro: E-Papers, 2018, p. 175-193;

FLANAGAN, Mary. **Critical play**: radical game design. London: The MIT Press
Cambridg, 2009;

GARCIA, Júlia; BORGES, Gabriela. Conexões entre cultura pop japonesa, complexidade narrativa e competência midiática. **Revista GEMInIS**, v. 12, n. 1, p. 275-296, 27 jun. 2021.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1999;

LUDOSOFIA. **A complexidade competitiva de Cyclades em um modelo de gestão de riscos e erros**. 2020. Disponível em: <https://ludosofia.com.br/estrategia/a-complexidade-competitiva-de-cyclades-na-gestao-de-riscos-e-erros/>; Acesso em: 03 ago. 2021;

LUDOSOFIA. **A nova Era dos jogos de tabuleiro na visão da Superinteressante**. 2020. Disponível em: <https://ludosofia.com.br/noticias/era-de-ouro-dos-jogos-de-tabuleiro-na-visao-da-superinteressante/>; Acesso em: 28 out. 2021;

LUDOSOFIA. **Jogos de tabuleiro**: popularidade crescente. 2019. Disponível em: <https://ludosofia.com.br/noticias/por-que-os-jogos-de-mesa-estao-se-tornando-tao-populares>. Acesso em: 16 out. 2019;

MITTELL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. Matrizes, São Paulo, n. 2, p. 29-52, 2012;

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO PAULO. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados. **Jogo da onça**. São Paulo, São Paulo, 2020. Livro digital. Disponível em: <https://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/wp-content/uploads/2020/12/Miolo-e-Capa-Jogo-da-Onça-WEB-1.pdf>. Acesso em: 02 de ago. 2021;

SOUSA, Micael. **Os jogos de tabuleiro não são todos iguais**. 2019. Disponível em: <https://www.publico.pt/2019/11/08/p3/cronica/jogos-tabuleiro-nao-sao-iguais-1891932/amp?sfns=mo>; Acesso em: 07 ago. 2021;

SOMMADOSSI, Guilherme. **Mercado de jogos de tabuleiro no Brasil**. Forbes.com.br. 2019. Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/07/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-ganha-espaco-no-brasil>. Acesso em 15 out. 2019.

WOODS, Stewart. **Eurogames**: the design, culture and play of modern European boardgames. Jefferson NC: McFarland & Company, 2012.

STRATEGOS. **Grow lançará Settler of Catan no Brasil**. 2020. Disponível em: <http://strategosjogos.blogspot.com/2011/02/grow-lancara-settler-of-catan-no-brasil.html#more>; Acesso em: 03 ago. 2021.