

A HISTÓRIA DOS EUROGAMES EM JOGOS DE TABULEIRO: uma proposta de revisão decolonial¹

Pedro Podboy Monfort²

Sérgio Nesteriuk Gallo³

Universidade Anhembi Morumbi - UAM

RESUMO

Este estudo, analisa a obra de Woods (2012) sobre a caracterização dos eurogames na segunda metade do século XX, com o intuito de evidenciar a consolidação histórica do gênero e suas influências no mercado de jogos de tabuleiro. A partir de uma linha de pensamento de design decolonial, proposta por Faidutti (2017) e Flannagan e Jakobsson (2023), faz-se uma revisão da literatura anterior e se evidencia repetições do colonialismo nos jogos de tabuleiros modernos, com a finalidade de expor tropos problemáticos recorrentes na indústria.

PALAVRAS-CHAVE: jogos de tabuleiro; gênero dos jogos de tabuleiro; eurogames; valores em jogos; decolonial.

INTRODUÇÃO

No exercício de caracterização dos jogos de tabuleiro, denota-se a análise de gênero realizada por Woods (2012), que se propõe a delimitar e estruturar os pilares classificativos deste produto cultural, através de uma análise histórica com um foco aprofundado no desenvolvimento das indústrias anglo-americana e europeia. A pesquisa de Woods (2012) é responsável por mapear a origem, as mecânicas principais, os temas e os objetivos dos jogos de tabuleiro modernos, a partir de uma lente que tangencia principalmente o desenvolvimento do design alemão, em um recorte específico a partir de 1945, depois da Segunda Guerra Mundial.

BREVE TRAJETÓRIA DOS JOGOS DE TABULEIRO

Os jogos de tabuleiro fazem parte do léxico cultural mundial como exercício lúdico-social entre diferentes povos, de diferentes regiões e em diferentes épocas. Hinebaugh (2009) reforça essa ideia ao reconhecer que Xadrez, Damas, Go, Pachisi e

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GT17SE - Estudos de mídia e decolonialidade, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Doutorando 1º. semestre da pós-graduação em Design da UAM-BSP, email: pemonfort96@gmail.com.

³ Professor da graduação e da pós-graduação em design da UAM-BSP, email: sergio.gallo@animaeducacao.com.br.

Mancala são alguns jogos que, embora modificados ao longo do tempo, têm sido jogados continuamente há mais de quatro mil anos. A Mancala, em específico, é um exercício lúdico-cultural de diversos países da África, com registros arqueológicos de peças, no Egito, que datam de 3.600 a.C (Zhang et al., 2023) até 5.870 a.C (Kirby, 2022) – colocando-o como um dos tabuleiros mais antigos já registrados na história. O jogo, com múltiplas variações de regras e funcionamento, assume uma gama de nomes diferentes, a depender do país e da população de origem: Opon Ayo era jogado pela população Yoruba da Nigéria; Oware surgiu na Gana; Awari na Costa do Marfim; Awale no grupo indígena Masai do Quênia; e Awele pelo povo Baule, também na Costa do Marfim (Smith, 2024). Zhang et al. (2023) e Mkondiwa (2020) reconhecem a importância cultural da Mancala como atividade multifacetada que oferece benefícios aos jogadores, desde o hábito de solução de problemas até a promoção do pensamento crítico, da observação e do planejamento estratégico.

Conforme Woods (2012), os jogos de tabuleiro alteraram seu rumo cultural com o desenvolvimento de outras formas de comunicação para além da mídia impressa. Com a popularização dos meios de comunicação em massa (televisão e rádio, principalmente) a partir da década de 1930, empresas de brinquedos estadunidenses e inglesas começam a investir milhões de dólares em propagandas para divulgarem seus novos jogos de tabuleiro. A Parker Brothers (1883) e a empresa que posteriormente a adquiriu, a Hasbro (1923), destacam-se nessa época por serem responsáveis pela publicação de alguns títulos pertencentes à lista de jogos mais vendidos do mundo FUN (2022): Monopoly (Hasbro, 1935), em terceiro lugar, com mais de 275 milhões de cópias; Clue (Hasbro, 1943), em quinto lugar, mais de 150 milhões de cópias.

Esse desenvolvimento, que começou em 1930, estabeleceu um mercado próprio com índices de venda responsáveis por colocar os Estados Unidos como o país com o maior valor de mercado de jogos de tabuleiro do mundo, segundo a Talbolt (2024), movimentando uma receita de 2,61 bilhões de dólares em 2023. Esse nicho de jogos, chamado de “Jogos de Mercado de Massa” por Woods (2012), tem características específicas que foram descritas na pesquisa de mestrado (Monfort, 2024).

Seguindo a análise histórica de Woods (2012), em paralelo com o crescimento dos jogos anglo-americanos em 1945 na Alemanha, com o fim da Segunda Guerra Mundial, as fábricas de brinquedo que haviam sido fechadas pelo partido nazista para a

expansão da produção de armas, passaram por um período de reabertura. Essas fábricas de brinquedo, em uma Alemanha sob influências do mercado anglo-americano de jogos de tabuleiro, experienciaram mudanças de produção e passaram a cumprir com uma demanda crescente de novas editoras para publicação de títulos autorais. A Ravensburger (1883), anteriormente conhecida por produzir quebra-cabeças e brinquedos infantis, foi uma das principais empresas responsáveis pelo fomento do mercado nacional de jogos de tabuleiro e, em 1953, oito anos depois dessa reabertura, a exportação da indústria já havia crescido mais de dez vezes em volume de produtos.

De acordo com Woods (2012), em 1960, ainda sob influência do desenvolvimento anglo-americano, os jogos estratégicos alemães foram popularizados e se modernizaram ao redor do país. Nesse momento, popularmente conhecidos como *german games*, o refinamento nos seus processos de desenvolvimento resultou em produtos com mecânicas mais complexas e que passavam por mais testes de balanceamento. Esse processo evolutivo no design de jogos de tabuleiro se tornou progressivo e, entre os anos 1978 e 1994, o setor experimentou um aumento econômico substancial, o que, em 1983, levou à criação da maior feira de jogos do país, a *Essen Spiel*, anteriormente conhecida como *Internationale Spieltage*. Esse cenário favoreceu a expansão da comunidade de jogadores, impulsionada pelo crescimento de outros eventos. Assim, surgiram prêmios importantes, como o *Spiel des Jahres* (Jogo do Ano), idealizado por Jürgen Herz, Tom Werneck e outros membros da mídia alemã, incluindo a própria Ravensburger. Essa dinâmica foi fundamental para o surgimento, em 1995, do jogo *Catan* (Teuber, 1995), que não só conquistou os prêmios *Spiel des Jahres*, *Deutscher Spiele Preis* (Prêmio Jogos Alemães) e *Essen Feather* (destinado a eurogames com regras bem estruturadas), mas também, conforme Levy (2001), manteve-se como o jogo mais vendido da Alemanha cinco anos após sua estreia. Hoje, *Catan* ocupa a 14ª posição entre os jogos mais vendidos de todos os tempos, com mais de 32 milhões de cópias, enquanto os 13 jogos à frente na lista são predominantemente pertencentes aos Jogos de Mercado de Massa (FUN, 2022).

A popularização mundial de *Catan* (Teuber, 1995) fez com que desenvolvedores de jogos de toda a Europa engajassem profissionalmente na comunidade de jogos de tabuleiro. Assim, a expressão *german games* foi, a partir de 1995, gradualmente sendo trocada por *eurogames* para designar esse nicho específico de jogos estratégicos que estavam sendo desenvolvidos. Junto dessa expressão e das influências que *Catan* (1995)

foi responsável por fornecer ao mundo, um tropo se consolidou na indústria ao longo das décadas de 2000 e 2010 e, até hoje, ocupa o léxico cultural ocidental tanto da comunidade de jogadores, como da de desenvolvedores: a temática da colonização.

A HERANÇA COLONIAL DE CATAN

Faidutti (2017) fala sobre essa influência alemã no desenvolvimento dos jogos de tabuleiro modernos e evidencia a permeação de valores imperialistas sobre os produtos desenvolvidos, em maioria, pela Europa. O autor destaca que esse meio social passou por um processo de globalização tardio, o que resultou na permanência de referências culturais fortemente enraizadas no imaginário colonizador europeu. No entanto, esse cenário contrasta com o crescimento do número de jogadores, que hoje têm acesso mais amplo a títulos publicados em diversos países ao redor do mundo. Esse choque global entre países historicamente oprimidos e historicamente opressores resulta em uma tensão latente, que demanda a desconstrução de pensamentos antes considerados inofensivos e agora evidenciados como ferramenta de manutenção de estruturas hegemônicas.

Em entrevista à Devir (Devir TV, 2020), Teuber afirma que a principal inspiração para *Catan* (1995) veio de *The Settlers* (Blue Byte, 1993), título que, conforme Veracini (2013), se baseia em uma lógica hierárquica e urbana de expansão imperial. Teuber também menciona que o desenvolvimento do jogo foi pautado na inversão dessa hierarquia, permitindo a construção de uma narrativa que idealiza uma interação pacífica entre diferentes impérios – em contraste com as dinâmicas da realidade social da época. No entanto, Veracini (2013) argumenta que, no fundo, o jogo reforça o colonialismo, ao representar colonos ocupando territórios supostamente vazios que, em vez de subjugar diretamente seus pares, os substituem por meio da expansão territorial e da busca pela prosperidade individual.

O ato de invisibilizar o alvo da opressão através da reescrita de uma narrativa na qual a colonização é romantizada e acontece em uma *terra nullius* é um exercício extradiegético que instrumentaliza a omissão de uma verdade histórica. Verdade responsável por evidenciar comportamentos passados que feriram os direitos humanos, a soberania da lei, a liberdade individual, a justiça e a igualdade básica de todos os seres humanos. O retrato do imaginário da reconstrução através do ato de colonizar é na verdade, em sua verdade histórica, um acontecimento violento que, por exercício da hegemonia cultural

européia como polo de desenvolvimento mundial dos jogos de tabuleiro, foi reescrito em um processo de omissão.

Então, embora *Catan* (1995) surja da necessidade de subverter o estigma da violência em processos de colonização e propor que o assentamento de colonos não tenha que ser pautado pelo expansionismo imperial, como evidencia Nijdam (2024), o jogo contribui para a difusão invisível da narrativa colonial. Sob a perspectiva de Flanagan e Jakobsson (2023), a reinterpretação da violência em jogos de construção de civilização foi amplamente recebida como uma inovação no final da década de 1990, transmitindo ao público jogador valores de liberdade, paz e esperança. Com a consolidação do mercado de jogos de tabuleiro modernos como um fenômeno global – cuja receita anual alcançou 8 bilhões de dólares em 2023, segundo Talbolt (2024) – esses produtos passaram a atingir novas audiências, incluindo países que interpretam essa reestruturação narrativa de formas distintas. De acordo com a lógica de Flanagan e Nissenbaum (2016), essa expansão incorpora contextos históricos e experiências diversas, nos quais a omissão, a enculturação, a violência e a violação de direitos humanos também se fazem presentes. Assim, pode-se dizer que foi a partir da proposta de subversão de *Catan* que se consolidou uma nova estrutura na indústria de jogos de tabuleiro, tornando a hegemonia colonial européia um tema recorrente entre os designers. Flanagan e Jakobsson (2023) reiteram a importância do pensamento decolonial na comunidade de jogos de tabuleiro para que o exercício de conscientização contribua para uma mudança progressiva em diversos valores, como: justiça, igualdade, liberdade, autonomia, segurança, cooperação e integridade – entre outros adjuntos a uma sociedade humanista e igualitária.

REFERÊNCIAS

DEVIR TV. **Entrevista a Klaus Teuber por los fans de Catan**. YouTube, 3 de fevereiro de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lJcuK7iqBRE>. Acesso em 20 de agosto de 2024.

FAIDUTTI, B. **Postcolonial Catan**. In: *Analog Game Studies: Volume 2*. 1ª Ed. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University: ETC Press, p. 3 – 34, 2017.

FLANAGAN, M; JAKOBSSON, M. **Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games**. 1ª Ed. Cambridge, MA: MIT Press, 2023.

FLANAGAN, M; NISSENBAUM, H. **Values at Play: valores em jogos digitais**. 5ª Ed. São Paulo, SP: Editora Edgard Blücher Ltda, 2016.

HINEBAUGH, J. **A Board Game Education**. 1ª Ed. Plymouth, UK: R&L Education, 2009.

KIRBY, C. **What is the Oldest Board Game in the World?**. In: Underdog Games, abr. 2022. Disponível em: <https://www.underdoggames.com/a/blog/what-is-the-oldest-board-game-in-the-world>. Acesso em: 25 fev. 2025.

LEVY, L. **Special K – Wolfgang Kramer**. In: The Games Journal, 2001. Disponível em: <http://www.thegamesjournal.com/articles/SpecialK2.shtml>. Acesso em 20 fev. 2025.

MAGIE, E. **Monopoly**. Hasbro, 1935.

MKONDIWA, M. **Mancala board games and origins of entrepreneurship in Africa**. In: Plos One, v. 15, n. 10, p. 1 – 23, out. 2020.

MONFORT, P. **Gêneros e Valores Decoloniais em Design de Jogos de Tabuleiro: modelo de análise**. Dissertação de mestrado. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2024.

NIJDAM, B. **What’s unsettling about Catan: How board games uphold colonial narratives**. In: The Conversation, Jan. 2024. Disponível em: <https://theconversation.com/whats-unsettling-about-catan-how-board-games-uphold-colonial-narratives-220459/>. Acesso em 18 Ago. 2024.

PRATT, A. **Clue**. Hasbro, 1949.

SMITH, V. **Ancient Games: How to Play Mancala Game**. In: Hub Pages, jun. 2024. Disponível em: https://discover.hubpages.com/games-hobbies/play_mancala-games_discover-this-ancient-game. Acesso em: 18 fev. 2025.

STATISA, statista, 2007. **Insights e Fatos**. Disponível em: <https://www.statista.com/outlook/emo/toys-hobby/toys-games/board-games/worldwide>. Acesso em: 18 fev. 2025.

STATISA, statista, 2007. **Insights e Fatos**. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/>. Acesso em: 18 fev. 2025.

TALBOT, D. **Board Games Market Statistics**. Wordsrated, 29 janeiro 2024. Disponível em: <https://wordsrated.com/board-game-market-statistics/>. Acesso em: 20 fev. 2024.

TEUBER, K. **Catan**. Kosmos, 1995.

VERACHINI, L. **Settlers of Catan**. In: Settler Colonial Studies, v. 3, n. 1, p. 131 – 133, mar. 2013.

WERTICH, V. **The Settlers**. Blue Byte, 1993.

WOODS, S. **Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games**. 1ª Ed. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.

ZHANG, J; LIU, Y; YIN, Z; ABBAS, Z; QUIN, S. **The Role of Mancala Games in Human Evolution, Cultural Development, and Education: An Anthropological Inquiry**. In: Akademicka Platforma Czasopism, v. 14, p. 23 – 26, mai. 2023.