

Cabresto: Jogos de tabuleiro e character design representando personagens políticos do Brasil¹

James Bessa Feitosa²
Daniel Luciano Pereira de Araújo³
Alexander Catunda Carneiro⁴
Universidade Federal do Cariri - UFCA

RESUMO

O jogo de cartas analógico Cabresto satiriza escândalos políticos de cidades pequenas através de mecânicas envolvendo blefes e mentiras. O presente trabalho preocupa-se em entender a manifestação da política no imaginário motivado pelos personagens representados no jogo. Para tal, o processo de produção do jogo é descrito, com foco no *character design* das ilustrações. Como resultado, as interações entre jogadores durante os *playtests* narram como o contexto de jogo evoca tais casos, citando escândalos e memes relacionados à política. Em suma, o jogo se mostra uma ferramenta eficaz de discussão política de forma leve, interseccionando o lúdico com a realidade social.

PALAVRAS-CHAVE: design de jogos; jogos de tabuleiro; personagens políticos; character design; interação social;

RESUMO EXPANDIDO

Para parte da população, a experiência da política institucional do Brasil na contemporaneidade é cercada de escândalos, narrativas que beiram o cômico e, ubíquos a esses dois fenômenos, o surgimento de personagens políticos das mais variadas estirpes. Esses personagens se assentam no imaginário popular e, ocasionalmente, ancoram em si os discursos da população acerca da política e de seus acontecimentos.

O termo "escândalo" refere-se a ações ou eventos que envolvem certos tipos de transgressões, que se tornam conhecidos por outras pessoas e são suficientemente graves para provocar uma resposta pública (THOMPSON, 2002). Fato é que tais eventos, muitas

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Jogos, comunicação e seus diálogos, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Estudante de Graduação, 8º. semestre do Curso de Design da UFCA, email: james.bessa@aluno.ufca.edu.br

³ Estudante de Graduação, 10º. semestre do Curso de Design da UFCA, email: daniel.pereira@aluno.ufca.edu.br

⁴ Professor do curso de Design da UFCA, email: alexander.carneiro@ufca.edu.br

vezes, são tratados como entretenimento por parte da mídia e da população. Como exemplo, pode-se citar o ocorrido em Sobral (CE), durante o motim da Polícia Militar do Estado do Ceará, no início de 2020. Na ocasião, o senador Cid Gomes (PDT), ao pilotar uma retroescavadeira, tentou furar um bloqueio realizado em frente a um batalhão, a situação levou ao seu ferimento por um projétil de borracha (G1, 2020). Apesar da gravidade da situação, o acontecimento repercutiu de forma cômica nas redes sociais e, dessa maneira, permaneceu na memória popular.

Com base na premissa de personagens políticos e seus escândalos, é criado o jogo analógico Cabresto, um jogo de cartas competitivo, para 3 a 6 jogadores, do gênero dedução social, no qual os participantes assumem, de forma secreta, papéis políticos e devem empregar estratégias e blefes para manipular a partida em benefício próprio. As mecânicas principais do jogo são inspiradas no jogo Coup (Grok Games), com alterações adicionadas pelo *game designer* para adaptar o jogo à nova temática. Enquanto Coup, o jogo original, representa a disputa por poder em um cenário europeu renascentista semi-fantástico, Cabresto territorializa o *power struggle* na disputa por votos em uma cidade do interior do Brasil, ativando, através dos textos e ilustrações, o elemento cômico que ocasionalmente acompanha o surgimento de personagens políticos, representados pelos papéis (cartas) no jogo, que ilustram estereótipos de figuras reconhecíveis pelo imaginário popular, como o Prefeito, a Vereadora e a Oposição. Com base nesses papéis, os jogadores podem utilizar habilidades propostas pelas cartas, únicas de cada personagem, bem como “roubar” votos com o objetivo de prejudicar os adversários e levá-los à eliminação.

O jogo surge como projeto durante o andamento do ateliê Cariri Lúdico, curso ministrado por Lavínia Moraes (Plot Twist Games) com apoio do Centro de Design do Ceará (KUYA). Neste ateliê, o objetivo era capacitar 10 bolsistas na área de *game design* no decorrer do segundo semestre de 2024, desde a concepção até a produção e distribuição de jogos. Nessa seara, o ateliê se reparte em 3 módulos, cada um assimilado a um jogo desenvolvido pelos participantes. O primeiro ocorre após as aulas introdutórias, nele, os estudantes devem desenvolver um protótipo de baixa fidelidade de um jogo com temática de portas, tendo total liberdade na mecânica; O segundo, que resulta no projeto analisado no presente trabalho, partia de múltiplos briefings baseados em jogos existentes (no caso do Cabresto, Coup fornecia a inspiração para mecânicas e *gameplay*), que

deviam ser adaptados tematicamente ao contexto cearense. Ao final do módulo, em outubro, é avaliado ao por uma banca avaliadora com premiação; O terceiro serve o propósito de consolidar os conhecimentos do curso. Deve ser um protótipo de alta fidelidade, podendo ser produzido em equipe.

Dentro da banca avaliadora do segundo jogo, Cabresto ganha o 1º lugar com pontuação máxima, sendo premiado com acesso ao software de produção de jogos de tabuleiro *Tabletop Creator Pro*. As considerações da banca endossam o design do jogo e o tom humorístico do *character design*, além de seu dinamismo e entretenimento grupal.

A produção do jogo foi iniciada a partir da segunda atividade proposta pelo ateliê, com o prazo de um mês para sua conclusão. O nome do projeto, Cabresto, foi inspirado na prática dos votos de cabresto, comum no Brasil durante o período da República Velha(1889-1930), quando os coronéis impunham a seus funcionários e clientes em quem votar, tática essa que foi perdendo forças graças ao voto secreto e a urbanização (TRE-SC, 2021). Além da adoção de uma temática regional, o briefing também requisitava a criação de novas mecânicas, como cartas com habilidades inéditas em relação ao jogo que serviu de inspiração. A partir disso, tornou-se necessário entender os personagens que fariam parte do conjunto de cartas e como seriam representados visualmente em seus respectivos papéis.

O jogo conta, ao todo, com nove personagens, cujos títulos fazem referência a papéis políticos, diretos e indiretos, presentes em nossa sociedade. Para dar início ao processo de *character design* das ilustrações nas cartas, foi necessário observar os padrões de vestuário e gestualidade dessas figuras públicas. É importante destacar que o produto foi desenvolvido durante o período das eleições municipais, o que contribuiu significativamente para a elaboração desses conceitos. Como exemplo, pode-se citar a inclusão de acessórios relacionados a campanhas políticas, como um boné com o número do candidato na carta do prefeito e um broche na carta da oposição.

Durante o processo de elaboração das ilustrações que compõem as cartas, foram utilizados conceitos de *character design* baseados em formas geométricas, aplicadas conforme a adequação simbólica a cada papel representado. Isso se deve ao fato de que é possível aproveitar as características comumente associadas a esses formatos para estabelecer o design de um personagem (TILLMAN, 2011).

Para a figura do Policial, por exemplo, foi adotada uma fisionomia inspirada em quadrados, por se tratar de formas simétricas, frequentemente associadas à solidez e ao peso, características relacionadas à imagem que esse título evoca no imaginário popular. Em contraposição, a carta da Oposição foi representada com formas triangulares, em contraste com o formato circular atribuído à carta do Prefeito. Esta última foi inspirada em uma personalidade real: Augusto Correia Lima (MOBILIZA), candidato à prefeitura de Iguatu (CE) em 2024, que se destacou nas redes sociais por sua postura pouco convencional e cômica durante os debates eleitorais. Além disso, optou-se por uma paleta de cores quentes, remetendo à identidade visual do Brasil e à temática interiorana, em contraste intencional com o jogo que serviu de referência, *Coup*, conhecido por seu uso predominante de tons frios em sua edição brasileira.

Com a finalização das artes e dos layouts, iniciou-se o processo de impressão dos artefatos. Devido à falta de acesso a gráficas com qualidade adequada para suprir a demanda da produção, essa etapa revelou-se a mais trabalhosa, principalmente por conta das variações nas cores entre diferentes tiragens e da ausência de impressão frente e verso. No entanto, após a superação dessas dificuldades, o jogo pôde ser finalizado e encaminhado para a fase de testes.

Os primeiros *playtests* ocorreram ainda na etapa inicial de produção do jogo, permitindo a testagem das novas mecânicas propostas. Posteriormente, o jogo foi testado durante o Siará Tech Summit 2024, evento organizado pelo SEBRAE, no qual ocorreram partidas ao longo de dois dias. Nessa ocasião, o jogo foi avaliado por um público variado, composto por empreendedores e alunos de escolas técnicas. O último teste foi realizado no evento Game Test DAY, promovido pelo SEBRAE de Juazeiro do Norte (CE), com um público mais diretamente envolvido com o mercado de jogos. Em ambos os testes, *Cabresto* foi elogiado pela qualidade artística, pelo design dos personagens e pelas mecânicas apresentadas, demonstrando a satisfação e o entusiasmo dos participantes. Os principais feedbacks recebidos foram relacionados à iconografia e à disposição das informações nas cartas, indicando possíveis melhorias para versões futuras.

Nesse ínterim, as interações entre os jogadores a partir do jogo chamam atenção, já que, por sua temática de política interiorana, evoca citações do contexto político. Um exemplo disso no jogo, que foi o mais repetido durante o playtest, surge a partir da carta do patrocinador, que ao ativar sua ação, confisca 3 fichas de outro jogador, sendo 2

direcionadas ao jogador que a ativou e 1 a um jogador da escolha do patrocinador. Ao receber essa ficha, o jogador escolhido saudava o que o escolheu com “Meu prefeito!”, fazendo alusão aos cumprimentos à figuras de poder em cidades pequenas. “Isso não é um prefeito, é um pai”, “Não fale mal do meu prefeito não”, dentre outras frases de impacto também provocavam risadas durante as partidas.

Durante as partidas, foi possível notar, entre os jogadores, comentários a respeito de determinados escândalos políticos, motivados pelos papéis que assumiam. Como exemplo, um jogador, ao possuir a carta do prefeito, afirmou que iria “roubar” a merenda dos participantes, uma referência à chamada “Máfia da Merenda”, um escândalo de corrupção que consistia em fraudes em licitações e superfaturamento na merenda escolar de escolas do estado de São Paulo (Valor, 2018), amplamente divulgado pelos meios de comunicação da época. Em outra ocasião, fez-se menção não necessariamente a um escândalo, mas a medidas adotadas pela Prefeitura de Juazeiro do Norte, relacionadas ao excesso de rotatórias implantadas em cruzamentos da cidade (Jornal do Cariri, 2022). É importante destacar que, em ambos os casos, os jogadores reproduziram essas problemáticas de forma espontânea e com tom humorístico, ironizando os acontecimentos e incorporando-os às suas conversas e interações.

Cabresto apresenta uma ótima plataforma para inserção de assuntos políticos de forma lúdica em ambientes que de outra forma não seriam propícios para tais discussões. A produção do jogo, baseada em referências culturais e políticas, resultou na criação de design de personagens e mecânicas que remetessem ao imaginário popular que incentivam além da interação, o riso e o comentário social. Os *playtests* realizados, demonstraram a eficácia do produto como experiência lúdica e, também, potência como ferramenta para provocar discussões políticas informais. A recepção de jogadores e diálogos durante as partidas evidenciam o potencial de jogos de tabuleiro como dispositivos narrativos e críticos sobre a realidade política, principalmente se tratando de contextos locais.

REFERÊNCIAS

ALVES, Natália. Técnicos da prefeitura de Juazeiro do Norte estudam construção de seis novas rotatórias. Jornal do Cariri, Juazeiro do Norte, 22 de dezembro de 2022. Disponível em: <<https://jornaldocariri.com.br/tecnicos-da-prefeitura-de-juazeiro-do-norte-estudam-construcao-de-seis-novas-rotatorias/>>. Acesso em: 3 de maio de 2025

GLÁUCIA, Maristela, TEIXEIRA, André. Senador Cid Gomes tenta entrar em batalhão da polícia com retroescavadeira e é baleado. G1, Fortaleza, 19 de fevereiro de 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/ce/ceara/noticia/2020/02/19/senador-cid-gomes-tenta-entrar-em-batalhao-da-policia-com-retroescavadeira-e-e-baleado-com-tiro-de-bala-de-borracha.ghml>>. Acesso em: 3 de maio de 2025.

Glossário Eleitoral desta semana explica o significado da expressão "voto de cabresto". Tribunal Regional de Santa Catarina, 2021. Disponível em: <<https://www.tre-sc.jus.br/comunicacao/noticias/2021/Janeiro/glossario-eleitoral-desta-semana-explica-o-significado-da-expressao-voto-de-cabresto>> Acesso em: 5 de maio de 2025.

THOMPSON, John B.. O Escândalo Político: Poder E Visibilidade Na Era Da Mídia. Vozes, 1 de janeiro de 2002.

TILLMAN, Bryan. Creative Character Design. CRC Press, 15 de junho de 2011.

VIERA, André Guilherme. Polícia Federal investiga máfia da merenda. Valor, São Paulo, 9 de maio de 2018. Disponível em: <<https://valor.globo.com/politica/noticia/2018/05/09/policia-federal-investiga-mafia-da-merenda.ghml>>. Acesso em: 3 de maio de 2025.