



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN
CURSO DE DESIGN

LUISA PITOMBEIRA LAGE

**DESIGN DE JOGOS E FORRÓ DE RAIZ:
CONSTRUINDO UMA FERRAMENTA PARA
VALORIZAÇÃO DA CULTURA CEARENSE**

FORTALEZA

2021

LUISA PITOMBEIRA LAGE

DESIGN DE JOGOS E FORRÓ DE RAIZ:
CONSTRUINDO UMA FERRAMENTA PARA
VALORIZAÇÃO DA CULTURA CEARENSE

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Design do Departamento de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Camila Bezerra Furtado Barros.

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

L171 Lage, Luisa Pitombeira.
Design de jogos e forró de raiz : construindo uma ferramenta para valorização da cultura cearense / Luisa Pitombeira Lage. – 2021.
80 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2021.
Orientação: Profa. Dra. Camila Bezerra Furtado Barros.

1. Design de jogos. 2. Cultura cearense. 3. Forró de raiz. 4. Interação lúdica. I. Título.

CDD 658.575

LUISA PITOMBEIRA LAGE

DESIGN DE JOGOS E FORRÓ DE RAIZ:
CONSTRUINDO UMA FERRAMENTA PARA
VALORIZAÇÃO DA CULTURA CEARENSE

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Design do Departamento de Arquitetura e Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Camila Bezerra Furtado Barros (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a Dr.^a Alexia Carvalho Brasil
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a Me. Lia Alcântara Rodrigues
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Alexander Catunda Carneiro (membro externo)
Bacharel em Design pela Universidade Federal do Ceará (UFC)

Dedico este projeto à vida do professor Gilmar de Carvalho, sua dedicação à cultura cearense foi de grande inspiração e importância para a construção deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

À minha família querida, Delane, Paulo Hiram, Mariana e Marileide, por serem minha fonte de amor, aconchego e apoio de todas as horas.

À professora e amiga Camila Barros, por ter aceitado fazer parte dessa parceria de maneira tão cuidadosa e por ser uma grande inspiração para minha vida.

Às professoras Alexia Brasil e Lia Alcântara, por dedicarem seu tempo para contribuir neste momento de conclusão e por serem fonte de muita admiração.

Ao amigo Alexander Carneiro, por ter influenciado minha aproximação ao universo lúdico do design e por aceitar contribuir como membro integrante da banca.

Ao curso de Design da UFC e todos seus professores, que compartilharam tanto conhecimento e incentivaram minha formação como pessoa e profissional ao longo desses cinco anos.

À secretaria do curso de Design, seus servidores técnico-administrativos e todos os funcionários do Departamento de Arquitetura e Urbanismo e Design da UFC, pela presteza, dedicação e vínculo que estabelecemos ao longo desse período.

Aos amigos queridos, por todos os momentos tão especiais e apoio de sempre, vocês fazem toda a diferença nessa vida.

Aos colegas de curso, por todas as trocas, experiências e aprendizados que foram de suma importância para minha formação.

À Universidade Federal do Ceará, com todos os seus equipamentos acadêmicos, sociais e culturais, por ser uma instituição comprometida com a educação pública de qualidade, para todos, e suas oportunidades em projetos de ensino, pesquisa e extensão que foram essenciais para a ampliação do meu aprendizado enquanto estudante.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	- Resultado do exercício “Encontrando similares” da disciplina “ATCD 1”	19
Figura 2	- Esquema visual experimental sobre as relações presentes no sistema jogo	30
Figura 3	- Modelo de análise de jogos de Salen e Zimmerman (2012)	32
Figura 4	- Foto mostrando o jogo <i>Hanabi</i> , com suas peças, embalagem e manual.....	36
Figura 5	- Cartas do jogo <i>Hanabi</i>	36
Figura 6	- Jogo Arraial montado	38
Figura 7	- Recorte da tela do <i>site</i> da coleção	40
Figura 8	- Imagem do percurso mapeado do jogo, delimitando as fases e as diferentes representações de cada região	40
Figura 9	- Síntese gráfica com as relações presentes no sistema do jogo <i>Hanabi</i>	43
Figura 10	- Síntese gráfica dos fatores de obstáculo do jogo <i>Hanabi</i>	44
Figura 11	- Síntese gráfica dos fatores de bônus e correção do jogo <i>Hanabi</i>	44
Figura 12	- Síntese gráfica do resultado quantificável do jogo <i>Hanabi</i>	45
Figura 13	- Mapa mental referente à etapa 3 “Definição de elementos do jogo” ..	46
Figura 14	- Mapa mental referente ao fluxo dos elementos identificados	47
Figura 15	- Experimentações de peças do jogo	48
Figura 16	- Experimentações de montagem de mesa do jogo	49
Figura 17	- Foto do primeiro teste de jogabilidade	50
Figura 18	- Material impresso para o primeiro teste de jogabilidade	51
Figura 19	- Fotos do segundo teste de jogabilidade	52
Figura 20	- Material impresso para o segundo teste de jogabilidade	53
Figura 21	- Escala de animação do forró com pontuação do jogo	55
Figura 22	- Rede semântica construída no processo criativo	55
Figura 23	- <i>Moodboard</i> com imagens ligadas ao forró de raiz	56
Figura 24	- Painel de referências	57
Figura 25	- Rascunhos experimentais com modelo de carta	58
Figura 26	- Rascunhos experimentais para composição gráfica	58
Figura 27	- Guia de Criação do projeto	59

Figura 28	- Ilustração da base para compor as cartas	60
Figura 29	- Ilustrações dos instrumentos musicais	60
Figura 30	- Evolução da base vetorial geométrica para ilustração dos forrozeiros	61
Figura 31	- Replicação da base vetorial para ilustração dos forrozeiros	61
Figura 32	- Grafismos elaborados com ferramenta de desenho livre	62
Figura 33	- Ilustrações finais dos forrozeiros com novos rostos e detalhamentos	62
Figura 34	- Composição final das cartas do naipe zabumba.....	63
Figura 35	- Versão final das cartas de cada naipe com suas respectivas cores	64
Figura 36	- Simulação da frente das cartas em conjunto durante o jogo	64
Figura 37	- Simulação do verso das cartas em conjunto durante o jogo	65
Figura 38	- Fichas do jogo	65
Figura 39	- Logotipo do jogo	66
Figura 40	- Cartas contendo todas as fichas necessárias para o jogo (para serem destacadas)	66

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Metodologia adaptada a partir do método de Albuquerque.....	33
Tabela 2 - Síntese da análise de similares.....	42

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ATCD	Atelier de Trabalho de Curso em Design
UECE	Universidade Estadual do Ceará
UFC	Universidade Federal do Ceará
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

RESUMO

O presente trabalho debate a relação entre design e o contexto de valorização do forró de raiz cearense, tendo como objetivo geral desenvolver um projeto de design como dispositivo de valorização cultural, por meio de uma abordagem lúdica. Foram definidos os seguintes objetivos específicos: compreender o contexto cultural cearense em que a expressão musical forró de raiz está inserida; identificar os principais elementos constitutivos dessa expressão; elaborar um projeto de design de jogo estruturado a partir dos elementos previamente identificados; e analisar o potencial do design de jogos enquanto ferramenta de valorização da cultura cearense. A metodologia de pesquisa utilizada teve por base a revisão de literatura, enquanto a metodologia projetual seguiu a adaptação do método para a produção de jogos de Albuquerque (2010). Foi desenvolvido um projeto de jogo de cartas cooperativo adaptado do jogo *Hanabi*, elaborado por Antoine Bauza, em 2010. O projeto buscou representar a temática estudada em sua identidade visual, por meio de ilustrações, e incorporação dos elementos do forró de raiz na mecânica básica do jogo. O desenvolvimento deste trabalho possibilitou reflexões sobre uma produção de design mais sensível e lúdica, que possui um caráter artificial, mas não perde sua potência de alcance e de transmissão de significados.

Palavras-chave: Design de jogos. Cultura cearense. Forró de raiz. Interação lúdica.

ABSTRACT

This paper discusses the relationship between design and the context of valorization of forró rooted in Ceará, with the general objective of developing a design project as a cultural valorization device, through a playful approach. The following specific objectives were defined: to understand the cultural context of Ceará in which the rooted forró is inserted; identify the main elements of this musical expression; elaborate a game design project structured from the previously identified elements; and analyze the potential of game design as a tool to enhance Ceará's culture. The research methodology used was based on literature review, while the project methodology was an adaptation of Albuquerque's method (2010) for game production. A cooperative card game project was developed as an adaptation from the game *Hanabi*, designed by Antoine Bauza, in 2010. The project sought to represent the theme in its visual identity, through illustrations and the incorporation of rooted forró elements into the basic game mechanics. The development of this work allowed reflections on a more sensitive and playful design production, which has an artificial feature, but does not lose its power of reach and transmission of meanings.

Key words: Game design. Ceará culture. Rooted forró. Meaningful play.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	CONTEXTUALIZAÇÃO	14
2.1	Patrimônio, memória e identidade	14
2.2	O forró de raiz como expressão cultural cearense	16
2.3	Estado da arte	18
3	PERGUNTA DE PESQUISA	21
4	OBJETIVOS	21
4.1	Objetivo Geral	21
4.2	Objetivos Específicos	21
5	JUSTIFICATIVA	22
6	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	24
6.1	O local frente o global	24
6.2	O lúdico como fenômeno cultural	25
6.3	Design de jogos	28
7	METODOLOGIA	32
7.1	Metodologia de pesquisa	32
7.2	Modelo de análise	32
7.3	Metodologia projetual	33
8	CRONOGRAMA	34
9	ANÁLISES DE SIMILARES	35
9.1	<i>Hanabi</i>	35
9.2	<i>Arraial</i>	37
9.3	Construindo uma aventura no Ceará	39
9.4	Breve síntese das análises de similares	41
10	MEMORIAL DESCRITIVO	43
10.1	Diretrizes projetuais	45
10.2	Definição de elementos do jogo	46
10.3	Testes de jogabilidade	49
10.3.1	<i>Primeiro teste de jogabilidade</i>	50
10.3.2	<i>Segundo teste de jogabilidade</i>	52
10.4	Identidade Visual	55
11	CONSIDERAÇÕES FINAIS	67

REFERÊNCIAS	69
APÊNDICE A – MANUAL DE REGRAS DO JOGO <i>FORRÓ ANIMADO</i>	72

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho debate a relação entre design e o contexto de valorização da expressão cultural do forró de raiz cearense, levantando discussões acerca das possibilidades criativas de se pensar um design a partir de abordagens lúdicas e dos jogos enquanto elementos da cultura.

A estrutura do projeto parte da contextualização trazendo uma breve apresentação sobre o conceito de patrimônio cultural e sua relação com a memória e a identidade de um povo, dialogando com Pelegrini (2006) e Gonçalves (2003). Dentro desse contexto, foi delimitado o forró de raiz como objeto de estudo desta pesquisa, trazendo noções relacionadas a abrangência de significados desse termo, além de identificar seus principais elementos e sua relevância dentro do cenário cultural cearense, articulando pensamentos de Cunha (2014), Rebelo (2007) e Fernandes (2004).

A fundamentação teórica discute a problemática das produções locais frente a hegemonia cultural gerada a partir do processo de globalização, levantando reflexões sobre o papel do designer e de sua produção nesse contexto, debatendo com autores como Finizola (2010), Bardi (1994) e Carvalho (2005). Em seguida, são discutidas ideias relacionadas a jogos e ludicidade enquanto um fenômeno cultural (HUIZINGA, 2000), além da definição de jogo e da apresentação de uma estrutura para o estudo e análise de jogos (SALEN; ZIMMERMAN, 2012).

Na metodologia, é apontado um modelo de análise de similares, e é destacado o método projetual de design de jogos (ALBUQUERQUE, 2010) adaptado que foi seguido na fase de desenvolvimento do projeto prático. Procedeu-se a análise de similares a partir de três jogos com o intuito de se conhecer mais sobre o universo lúdico e suas possibilidades criativas, destacando-se o jogo de cartas cooperativo *Hanabi*, elaborado em 2010 por Antoine Bauza, que foi tomado como base e adaptado a temática proposta.

O texto conta ainda com um memorial descritivo que se propõe a destrinchar a metodologia prática aplicada, indicar as diretrizes projetuais, e relatar detalhadamente o processo criativo seguido para elaboração da proposta de jogo. Por fim, são trazidas considerações finais, ponderando-se o que foi feito, e analisando o potencial do design de jogos como ferramenta de valorização da cultura cearense, bem como as limitações e perspectivas para desdobramentos futuros do trabalho.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO

2.1. Patrimônio, memória e identidade

A Constituição Federal de 1988, em seu artigo 215 delimita que é dever do Estado garantir “a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional”, além de apoiar e incentivar “a valorização e a difusão das manifestações culturais.” (ART. 215). Além disso, em seu artigo 216, são apresentadas as definições de “patrimônio cultural brasileiro”, contemplando a existência de “bens de natureza material e imaterial”:

Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

I - as formas de expressão;

II - os modos de criar, fazer e viver;

III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;

IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;

V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

(Constituição Federal de 1988, Art. 216).

Ainda nesse mesmo artigo, é enfatizado que o Poder Público deve promover e proteger o patrimônio cultural brasileiro com a colaboração da comunidade realizando a elaboração de inventários e registros além “de outras formas de acautelamento e preservação”.

A *Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial da UNESCO*, publicada no ano de 2003 em Paris e ratificada pelo Brasil em 2006, traz em seu Artigo 2 definições de patrimônio cultural imaterial e reforça a ideia de construção de identidade em consonância com sentimento de continuidade:

Este patrimônio cultural imaterial, que se transmite de geração em geração, é constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade e contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana. (UNESCO, 2003).

Nesse mesmo artigo também são apresentadas as medidas de “salvaguarda” do patrimônio cultural imaterial:

3. Entende-se por “salvaguarda” as medidas que visam garantir a viabilidade do patrimônio cultural imaterial, tais como a identificação, a documentação, a investigação, a preservação, a proteção, a promoção, a valorização, a transmissão – essencialmente por meio da educação formal e não-formal - e revitalização deste patrimônio em seus diversos aspectos. (UNESCO, 2003).

A partir desses documentos, é possível, então, identificar a relevância da preservação desses bens culturais em face da necessidade de se manter viva a memória “de diferentes grupos formadores da sociedade brasileira”, para que sejam reconhecidas diferentes manifestações culturais que constituem a identidade cultural do país.

Em seu texto, *Cultura e natureza: os desafios das práticas preservacionistas na esfera do patrimônio cultural e ambiental*, Sandra Pelegrini (2006) apresenta a relação direta entre “as noções de patrimônio cultural” e as noções “de lembrança e de memória”, ligando-as às identidades culturais. A autora toma por base as definições de memória abordadas por Jaques Le Goff, o qual destaca como a memória “estabelece um ‘vínculo’ entre as gerações humanas e o ‘tempo histórico que as acompanha’” (PELEGRINI, 2006, p. 116), e enfatiza a ideia de que, a partir dessa consciência coletiva de memória, os cidadãos se reconhecem enquanto “sujeitos da história”:

Sob essa ótica, Le Goff destaca que a “identidade cultural de um país, estado, cidade ou comunidade se faz com a memória individual e coletiva”; a partir do momento em que a sociedade se dispõe a “preservar e divulgar os seus bens culturais” dá-se início ao processo denominado pelo autor como a “construção do *ethos* cultural e de sua cidadania”. (PELEGRINI, 2006, p. 116 e 117).

Nesse sentido, segundo o professor e pesquisador José Reginaldo Santos Gonçalves (2003), a ampliação da noção de patrimônio a partir da inclusão dos bens de natureza imaterial, enfatiza não apenas os “aspectos materiais”, mas sim os “aspectos ideais e valorativos dessas formas de vida”. Dessa maneira o autor destaca que “a proposta é no sentido de “registrar” essas práticas e representações e de fazer um acompanhamento para verificar sua permanência e suas transformações.” (GONÇALVES, 2003, p. 24).

O autor também discorre sobre o entendimento do patrimônio referente a aspectos simbólicos, de representação, de comunicação e de ação, enfatizando que além de valores abstratos, “o patrimônio, de certo modo, constrói, forma as pessoas.” (GONÇALVES, 2003, p. 27). Diante disso, o autor finaliza seu texto destacando a importância social do termo:

Mais do que um sinal diacrítico a diferenciar nações, grupos étnicos e outras coletividades, a categoria patrimônio, em suas variadas representações, parece confundir-se com as diversas formas de autoconsciência cultural. (GONÇALVES, 2003, p.29)

Diante disso, a partir do entendimento das expressões musicais enquanto parte integrante do patrimônio cultural imaterial de um povo, essa pesquisa foca no forró de raiz enquanto gênero musical de grande relevância para a identidade cultural cearense.

2.2. O forró de raiz como expressão cultural cearense

A pesquisa toma como recorte temático a expressão musical do forró de raiz. A palavra forró possui uma grande amplitude de significados que foram mudando e se atualizando com o tempo. No entanto, como não é objetivo deste trabalho discutir acerca dessas terminologias, entende-se aqui o forró de raiz¹ como o gênero musical que abrange desde a noção do baile, passando pela dança, até as músicas tocadas seguindo características próprias dessa expressão. Essa conceituação do termo aqui empregado, tem como base a pesquisa *Uma resistência cultural: o forró “de raiz” presente na atualidade urbana de Fortaleza-CE (2010-2014)*, na qual o pesquisador, Mardônio Souza Cunha, traz a definição de forró segundo Walmir Castro, destacando suas principais influências e ritmos:

[...] palavra homônima que designa a festa, o local, a dança e o gênero musical democrático de influências indígenas, africanas e europeias, que incorpora principalmente os ritmos xote, xaxado, baião, côco e rastapé; desvinculando-o de outros ritmos de influência não nordestina. Ritmo sincopado de andamento mais alegre que o baião (Allegretto) com expressão brincante bem resolvida e dinâmica bem movimentada. (CASTRO *apud* CUNHA, 2014, p. 19)

Nesse sentido, pode-se identificar e destacar algumas características marcantes dessa manifestação cultural, como é o caso do “andamento alegre”, “dinâmica bem movimentada” e a identidade cultural nordestina, que se apresenta de maneira plural, por meio de diferentes ritmos e origens. Outro ponto muito importante de se enfatizar são as conexões entre o sertão e o urbano que este gênero musical estabeleceu.

Isso acontece tanto em aspectos de linguagem musical, que pode ser observado pelo ritmo do baião de Luiz Gonzaga com “o uso dos sons onomatopáicos; a relação entre os sons fonéticos das palavras e o sentido do texto” (ALBUQUERQUE *apud* REBELO, 2007, p. 05), quanto, principalmente, em relação às temáticas encontradas nas letras das músicas, cantando o contexto da vida rural nordestina em um momento histórico marcado pelas migrações. O pesquisador Expedito Silva, referenciado por Rebelo, menciona:

Para compreendermos o forró, é necessário procurar entender o migrante e seu imaginário, bem como a sua relação com a cidade grande e as pessoas que moram nela, sua busca de identidade. O forró é música urbana, mas de origem rural, e

¹ Entendendo que essa expressão musical foi mudando e gerando derivações ao longo do tempo, seja com a interferência e mescla de outros ritmos ou com a alteração de instrumentos típicos das formações mais tradicionais, o termo “de raiz” está sendo utilizado como um fator de ênfase e diferenciação da expressão musical estudada, frente essas variantes estilísticas como, por exemplo, o forró eletrônico.

funciona como ponte conectando culturas e gostos estéticos distintos. (SILVA *apud* REBELO, 2007, p. 05)

Segundo Cunha, o forró enquanto gênero musical começa a ser propagado com o baião de Luiz Gonzaga por volta da década de 1950, na era de massificação do rádio, utilizando a formação tradicional de Trio de Forró, contemplando três principais instrumentos: a sanfona, a zabumba e o triângulo. Entretanto, apesar de o cantor e compositor só iniciar a utilizar o termo “forró” para sua produção musical por volta de 1967, Cunha defende que o primeiro registro fonográfico se deve ao cantor cearense Xerém:

Ritmo onipresente no Nordeste, o forró tem uma origem imprecisa (mesmo sobre a origem do nome não há uma teoria universalmente aceita). No entanto, o primeiro registro fonográfico, marco do início de sua massificação, tem protagonista e data quase exatos. Em outubro de 1937, o cantor cearense Xerém, ao lado de sua irmã e parceira de duo, Tapuia, gravou "Forró na roça" - parceria do próprio Xerém, como Manuel Queiroz. (CUNHA, 2014, p. 29)

Pode-se localizar e entender então o estado do Ceará como um estado produtor de forró, desde sua origem até os dias de hoje, em conjunto com seus estados vizinhos, fazendo parte da construção e propagação dessa manifestação artística nordestina. Vale ressaltar também, que, nessa região “o forró não é uma dança/música exclusiva do São João, pois é executado o ano todo” (CHIANCA *apud* CUNHA, 2014, p. 28). Da mesma forma, Fernandes (2004) aponta o forró como um gênero musical perene, fazendo parte do cotidiano do povo, do lazer e da cultura nordestina. Em sua pesquisa, Cunha entrevista forrozeiros que frequentam ambientes de forró de raiz na cidade de Fortaleza e identifica como elas são afetadas pela vivência dessa “atividade cultural”:

É importante observarmos que a opção pelo forró não é um modismo. Pelas falas dos entrevistados há uma atividade cultural, assimilada e assumida como atitude de vida e de maturidade, que o tempo vai elaborando nas pessoas. (CUNHA, 2014, p. 43)

É possível observar também como o forró influencia e está conectado com a vida das pessoas, quando a experiência da dança é analisada. A pesquisadora Adriana Fernandes delimita, por meio de sua pesquisa de campo que “a dança do forró é uma dança cordial, cortez, sutil onde o objetivo é a aproximação corporal a fim de se sentir o calor e o cheiro da outra pessoa” (FERNANDES, 2004, p. 03), ou seja, é uma dança cujos movimentos, não apenas permitem, mas encorajam a “paquera” e o “namoro”, experiências estas que fazem parte da vida das pessoas, pois, como afirma Cunha:

[...] o forró se dança colado, estimulando o namoro, acoitando e celebrando o contato erótico dos corpos. É o paraíso da paquera, a ocasião ideal para se permitir um xamego, uns cheiros, uns beijos, um pecadilho, um jeito sonso e manhoso de se mover e tocar. (CUNHA, 2014, p. 47)

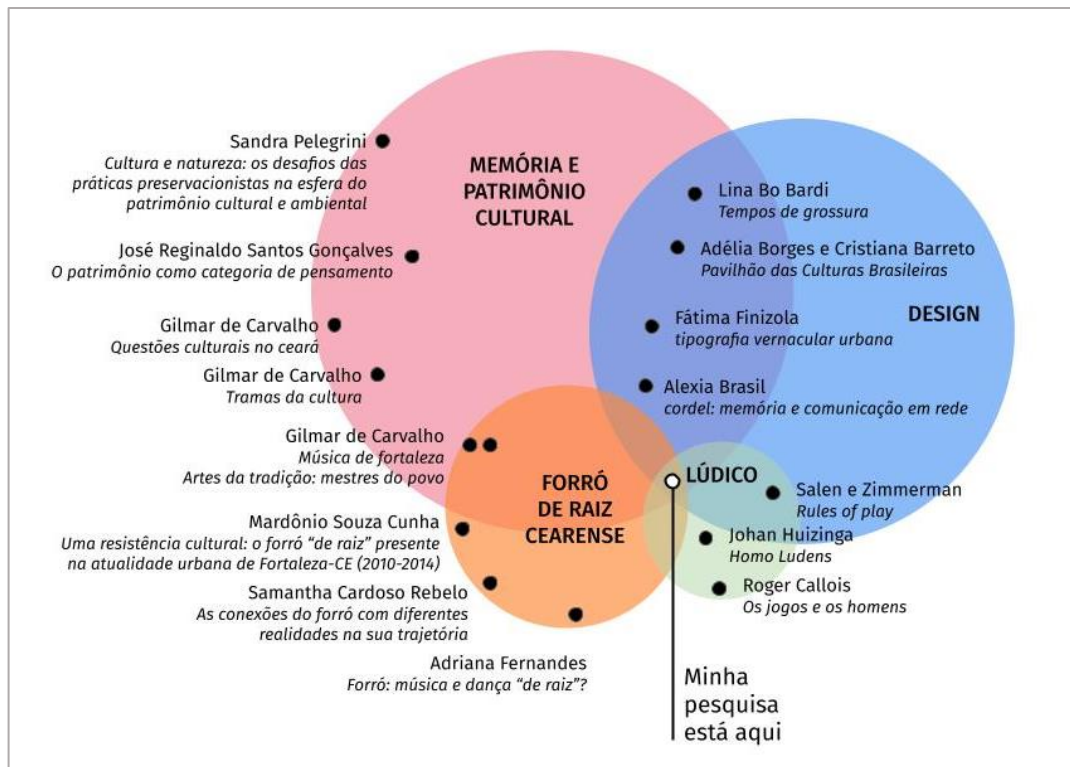
Diante disso, pode-se identificar como o forró de raiz é um gênero musical que faz parte do cotidiano e da identidade cultural nordestina, sendo discutida na atualidade sua integração como patrimônio cultural imaterial brasileiro², o que enfatiza sua relevância dentro do cenário da música tradicional popular cearense.

2.3. Estado da arte

Para a compreensão do contexto acadêmico em que a atual pesquisa está inserida, foi feita uma busca de trabalhos, livros e artigos que se relacionam com as temáticas envolvidas no objeto de estudo em questão, no intuito de identificar possíveis aproximações que agreguem com as discussões a serem levantadas no texto. Esse processo de investigação pode ser visualizado de maneira mais simplificada por meio do gráfico (FIGURA 1) desenvolvido junto à disciplina de *Atelier de Trabalho de Curso em Design 1*, orientado pela professora Camila Barros, o qual se mostrou um exercício fundamental para o desenvolvimento dessa etapa de projeto.

² Em março de 2021 foi realizado o 1º Fórum Estadual de Forró de Raiz do Ceará para realizar discussões acerca do registro das matrizes do forró junto ao Instituto do Patrimônio Artístico Nacional (Iphan). (OPOVO, 2021)

Figura 1 – Resultado do exercício “Encontrando similares” da disciplina “ATCD 1”



Fonte: Elaborado pela autora.

Como pode-se ver, foram feitas buscas de pesquisas para as áreas de memória e patrimônio cultural, de design, de música tradicional popular cearense e de ludicidade, pois são as principais macro áreas em que a pesquisa se encaixa. Dentre as pesquisas encontradas relacionadas ao estudo da área de patrimônio cultural e memória, pode-se destacar o já mencionado artigo *Cultura e natureza: os desafios das práticas preservacionistas na esfera do patrimônio cultural e ambiental* (2006), da professora, doutora e pesquisadora Sandra de Cássia Araújo Pelegrini, da Universidade Estadual de Maringá, no qual a autora debate sobre as práticas preservacionistas voltadas aos patrimônios cultural e ambiental na América Latina. O texto *O patrimônio como categoria de pensamento* (2003), do professor, doutor e pesquisador José Reginaldo Santos Gonçalves, traz reflexões acerca das noções de patrimônio e sua relação com a cultura e a sociedade e pontua a importância da construção da categoria “patrimônio imaterial”.

Ainda nesse mesmo campo de estudo, outro autor que se mostrou fundamental para a construção desse projeto foi o escritor, doutor, professor aposentado do curso de Comunicação Social da UFC e pesquisador Gilmar de Carvalho, o qual há anos vem se dedicando ao estudo das tradições e culturas populares do estado do Ceará. Em meio a sua numerosa produção, as principais publicações estudadas foram: o artigo *Questões culturais no Ceará* (2014), a os livros

Tramas da cultura: comunicação e tradição (2005), *Artes da tradição: mestres do povo* (2005) e *Música de Fortaleza* (2016).

Em relação ao campo de estudo do forró de raiz, destaca-se o trabalho de conclusão de curso desenvolvido por Mardônio Souza Cunha, no curso de História da Universidade Estadual do Ceará (UECE), *Uma resistência cultural: o forró “de raiz” presente na atualidade urbana de Fortaleza-CE (2010-2014)*. Além disso, os artigos *Forró: música e dança “de raiz”?* (2004), da pesquisadora Adriana Fernandes, e *As conexões do forró com diferentes realidades na sua trajetória* (2007), da autora Samantha Cardoso Rebelo.

Dentro da área de pesquisa voltada para o lúdico e o entendimento dos jogos como parte integrante da cultura, foi identificada a obra de Johan Huizinga, *Homo Ludens*, publicado em 1938, e o livro *Os jogos e os homens: a máscara da vertigem* (1958), de Roger Callois. Ainda dentro dessa área de estudo, mas já se voltando para o campo de atuação do designer, identifica-se os quatro volumes da série *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos* (2012) elaborados pelos designers Katie Salen e Eric Zimmerman. Ressalta-se ainda dois trabalhos de conclusão de curso desenvolvidos no curso de design da UFC, *Signos Lúdicos: design de jogos analógicos de simulação como sistemas de representação* (2019), de Alexander Carneiro sob orientação da Professora Doutora Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva, e *Design lúdico: percurso meditativo como forma de trabalhar as funções executivas para o público juvenil com TDAH* (2018), de autoria da aluna Lana Carolina Silva Pereira sob a orientação da Professora Doutora Camila Bezerra Furtado Barros.

Por fim, foram buscados também trabalhos voltados para as aproximações entre design e memória cultural, destacando-se o livro *Tempos de Grossura: o design no impasse da arquiteta e designer Lina Bo Bardi* (1994), a publicação *Tipografia vernacular urbana: uma análise dos letreiramentos populares* (2010), da designer Fátima Finizola e a pesquisa da Professora e Doutora Alexia Brasil (2006), *Cordel: memória e comunicação em rede*, que traz discussões acerca da memória cultural cearense.

3. PERGUNTA DE PESQUISA

Como o design de jogos pode atuar como ferramenta de valorização da cultura cearense, a partir da expressão musical do forró de raiz?

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo Geral

Desenvolver um projeto de design de jogos como dispositivo de valorização cultural cearense a partir da expressão musical do forró de raiz.

4.2. Objetivos Específicos

- Compreender o contexto cultural cearense em que a expressão musical forró de raiz está inserida;
- Identificar os principais elementos do forró de raiz para a construção do projeto de jogo;
- Analisar o potencial do design de jogos enquanto ferramenta de valorização da cultura cearense.

5. JUSTIFICATIVA

O objeto desta pesquisa surge de um interesse pessoal que me acompanha desde criança, a paixão pela música. Essa expressão artística sonora sempre esteve presente na minha vida, desde muito cedo. A primeira memória que tenho lembrança é de uma viagem de família para a comemoração do meu aniversário de 2 anos de idade. Acredito que esse momento ficou registrado de maneira tão viva, por estar conectada a canção “Esperando na Janela”, interpretada por Gilberto Gil, cujo CD havia sido lançado um mês antes da viagem, compondo a trilha sonora do aniversário. Essa é a primeira música de que tenho recordação de ouvir, dançar, brincar e cantar, deixando em mim a sensação de sempre conhecê-la, e cuja lembrança de sua melodia me remete a uma rede na varanda, a uma janela amarela, a família reunida.

Ao longo dos anos, venho aprendendo a ressignificar minha conexão com a música e a entender como posso continuar me aproximando dela a partir de outras abordagens, buscando relacioná-la com o design, e, agora, refletindo sobre essas aproximações neste trabalho de conclusão de curso.

Nesse contexto, as vivências e aprendizados adquiridos na universidade, tanto nas disciplinas quanto na participação em projetos de extensão, ao longo desses quase cinco anos, foram essenciais para me guiar nessa definição do recorte da pesquisa. A decisão de pesquisar sobre o forró de raiz cearense vem da compreensão do quanto a cultura cearense é valiosa, diversa, vibrante, e vem do entendimento da importância das produções e manifestações culturais do Estado, para conhecermos mais sobre nossa história pessoal e coletiva.

Este trabalho se propõe a pesquisar como o design pode contribuir para pensar a construção de uma produção criativa, com foco em referências, práticas e repertórios locais, especialmente a partir das possibilidades de registros da memória cultural em diferentes suportes. Nessa perspectiva, a pesquisa nasce da reunião de trocas e experiências vividas dentro do curso, traduzindo discussões levantadas em disciplinas que se propuseram a pensar as aproximações entre design, arte popular e artesanato e, também, refletindo sobre o papel social do design.

A abordagem proposta neste projeto parte da ideia de que a experiência lúdica se dá num campo mais interativo e sensível, que possibilita estabelecer uma aproximação entre expressões culturais e jogos. Espera-se que o artefato desenvolvido possa evidenciar, de maneira divertida e acessível, elementos do forró de raiz. Diante disso, é possível destacar a importância acadêmica de pesquisar e desenvolver um projeto na área de design que se articule

com o processo de valorização e preservação da cultura e tradição cearense, se somando a iniciativas, projetos e políticas públicas já existentes na área.

6. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

6.1. O local frente o global

Compreender o contexto em que o design está inserido é fundamental para se pensar e se construir possibilidades projetuais a partir de perspectivas e práticas que refletem sobre seu papel na sociedade e na contemporaneidade. Nesse sentido, destaca-se aqui a configuração globalizada do mundo atual, a qual promove um processo de “massificação do consumo”, intensificando a “homogeneização de gostos e hábitos culturais impostos pelas novas práticas econômicas que não se intimidam em substituir literalmente hábitos originais de cada comunidade por novos modismos impostos pela onda consumista do mercado capitalista” (FINIZOLA, 2010, p. 21).

A designer, professora e pesquisadora pernambucana Fátima Finizola, em seu livro *Tipografia Vernacular Urbana: uma análise dos letreiramentos populares*, levanta uma discussão acerca de como a globalização afeta o pensamento e as práticas de design e destaca o pensamento de Teixeira Coelho quando ele afirma:

Do ponto de vista dos modos culturais tais como são tradicionalmente considerados, a globalização (...) revela-se antes de mais nada na tendência à uniformização da sensibilidade, (...) o que é conseguido pela distribuição de produtos gerados por um número cada vez menor de fábricas culturais colocadas sob a égide econômica dos padrões econômicos administrados por empresas globais. (COELHO *apud* FINIZOLA, 2010, p. 22).

Desse modo, a atuação do designer deveria se pautar contra essa “uniformização da sensibilidade”, por meio de uma produção que não apenas proporcione experiências significativas adequadas à realidade para que é voltada, mas que também traduza uma identidade própria de acordo com o contexto sociocultural em que se encontra. Entendendo o design como produto cultural, a autora reforça sua relevância como um difusor de elementos da contracultura, sendo “um instrumento de integração e valorização social” (FINIZOLA, 2010, p. 29).

A designer ainda coloca que em meio a esse processo de imposição de uma cultura das classes dominantes sobre a das classes subalternas, o design entra nessa lógica ao despersonalizar suas manifestações regionais em prol de um “design internacional de características universais”. Faz-se necessário então o papel mediador do profissional designer, a fim de equilibrar essas duas tendências em sua prática. Segundo Finizola:

O designer surge nesse cenário com o papel de encontrar o ponto de equilíbrio ideal entre essas duas tendências, a fim de não deixar se perder o que há de mais original em cada cultura, participando, sim, da globalização, mas não uma globalização que pasteuriza, mas aquela que permite uma rica troca de experiências entre as particularidades de cada povo. (FINIZOLA, 2010, p. 28).

Dentro dessa perspectiva, pode-se fazer um paralelo entre esse pensamento de Finizola e o discurso defendido pela arquiteta e designer Lina Bo Bardi, ainda no início da segunda metade do século XX, quando realizou uma pesquisa profunda sobre o artesanato produzido no Nordeste brasileiro. No livro *Tempos de Grossura: o design no impasse*, Bardi faz uma reflexão sobre como o modelo de industrialização importado e implantado no Brasil se deu de maneira agressiva, ignorando uma vasta e diversificada produção cultural já existente.

Nesse contexto, a autora enfatiza então a importância de o designer repensar sua atuação e romper com essa hegemonia estética, se voltando a valorização das produções locais e suas “possibilidades criativas originais”, destacando que “um País em cuja base está a cultura do Povo é um País de enormes possibilidades” (BARDI, 1994, p. 20).

Trazendo essa discussão para o estado do Ceará, pode-se indicar as ideias defendidas pelo pesquisador cearense Gilmar de Carvalho (2005), o qual vem se dedicando ao longo de várias décadas à pesquisa e registro das várias manifestações culturais presentes no estado e que também pensa sobre a reação local e regional frente os efeitos da globalização. Em seu livro *Tramas da cultura: comunicação e tradição*, o autor reforça:

A retomada da importância da tradição, cujos sinais têm sido visíveis, ultimamente, pode ser creditada, timidamente, a uma reação local e regional aos excessos da globalização.

O ideal da padronização vem sendo contestado em todas as arenas de lutas, como uma reação por uma cara que se quer ter e pela uma possibilidade de escolher e não de ter que engolir o que tentam lhes impingir goela abaixo. (CARVALHO, 2005, p. 8 e 9).

Diante disso, ressalta-se a importância da construção de uma produção de design que pense no desenvolvimento de dispositivos criativos que trabalhem por meio de abordagens lúdicas voltadas para a valorização da cultura no contexto em que está inserido.

6.2. O lúdico como fenômeno cultural

O estudo dos jogos e do ato de jogar e brincar perpassa por conceitos muito amplos como cultura, sociedade, significado e ludicidade, mas há um certo consenso no que diz respeito ao entendimento de que atividades lúdicas em geral vêm sendo praticadas pela humanidade desde muito tempo. O historiador holandês Johan Huizinga se dedicou a pesquisar sobre o

caráter lúdico da cultura, e em 1938 lançou seu livro *Homo Ludens*, no qual traz, no próprio título, um jogo de palavras com o termo *Homo Sapiens* para traduzir essa ideia de “Homem Jogador”, de como brincadeiras, jogos e atividades lúdicas estão interligadas com a constituição humana do sujeito.

Logo no início de seu texto, o autor já afirma que “o jogo é fato mais antigo que a cultura” (HUIZINGA, 1938), defendendo que a cultura nasceu a partir da sociedade humana, enquanto que os jogos e o universo lúdico são anteriores a ela, uma vez que os animais sempre apresentaram uma conexão com o lúdico e praticam suas próprias brincadeiras. Um pouco mais adiante na discussão, Huizinga traz um conceito fundamental ao jogo:

É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2000, p. 5)

A partir desse trecho, pode-se compreender a qualidade significativa presente no jogo o qual se caracteriza por produzir e transmitir significados, encerrando um sentido próprio. Essa afirmação possui muita força pois permite compreender o artefato jogo a partir de uma “função significante”, ou seja, um artefato que possibilita uma comunicação simbólica. Vale ressaltar outra ideia destacada por Huizinga em que, ao identificar e descrever as características definidoras de jogo, ele o defende enquanto um “fenômeno cultural”, já que:

(...) há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, toma-se tradição. (HUIZINGA, 2000, p. 11).

Pode-se aqui fazer um paralelo com o próprio objeto de estudo da pesquisa ao entender essa intersecção entre ludicidade e tradição que, no conceito de jogo do autor, são diretamente intrínsecas uma a outra. Não obstante, também é importante apontar que o historiador identifica que “o jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’” e relaciona esse “feitiço” a “duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia” (HUIZINGA, 2000, p. 12). O interessante aqui é perceber que essas qualidades que o autor destaca são partes essenciais do universo da música, universo este que também se mostra para muitas pessoas como “fascinante e cativante”.

Além disso, Huizinga ainda demonstra essas aproximações entre jogo e cultura ao destacar o caráter lúdico de atividades que não necessariamente se encaixam na modalidade de

jogo. Isso é evidenciado quando o autor fala sobre a característica da seriedade do jogo, identificando-a como uma forma de comprometimento com determinada atividade lúdica:

A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrada. Mas sabe perfeitamente que o que está fazendo é um jogo. (...) O mesmo é válido para o violinista, que se eleva a um mundo superior ao de todos os dias, sem perder a consciência do caráter lúdico de sua atividade.” (HUIZINGA, 2000, p. 17)

Desse modo, as conexões entre jogo e música se tornam mais uma vez presentes no discurso do autor. A partir dessa linha de pensamento de Huizinga em que ele vai delimitando as aproximações entre jogo e seu caráter lúdico e denota sua “função significante”, faz-se necessário introduzir aqui a obra *Regras do jogo* de Katie Salen e Eric Zimmerman, na qual o conceito principal a ser destrinchado ao longo de quatro volumes é o de “design de interação lúdica significativa (*meaningful play*)”. Esse conceito fundamental é trabalhado a partir do que os autores destacam como foco do design de jogos: “o objetivo do design de jogos de sucesso é a criação de uma interação lúdica significativa” (SALEN e ZIMMERMAN, 2012a, p. 49). Para entender esse termo, segundo os autores:

(...) A ação não vem apenas do jogo em si, mas da maneira como os jogadores interagem com o jogo para jogá-lo. Em outras palavras, o tabuleiro, as peças e até mesmo as regras do xadrez não podem sozinhos constituir uma interação lúdica significativa. A interação lúdica significativa surge da interação entre os jogadores e o sistema do jogo, bem como do contexto em que o jogo é jogado.

Nesse sentido, para se aprofundar no estudo de jogos a partir desse conceito, os autores se propõem, inicialmente, a discutir acerca da definição de jogo e para isso, vão retomando diversos pesquisadores e suas definições que vão se somando ao longo do tempo. Dessa maneira, diante do contexto histórico desenvolvido por Salen e Zimmerman, eles chegam a uma definição própria: “Um *jogo* é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável” (SALEN e ZIMMERMAN, 2012a, p. 95). Segundo os autores, nesta definição estão contidas as ideias de:

- Sistemas;
- Jogadores: um ou mais participantes que interagem com o sistema de um jogo;
- Artificial: mantêm um limite da vida real no tempo e no espaço;
- Conflito: os jogos incorporam uma disputa de poder, podendo se configurar desde a cooperação até a competição, podendo ser de caráter individual ou multijogador;

- Regras: fornecem a estrutura que permite o surgimento do jogo delimitando aos jogadores o que é ou não é permitido de se fazer;
- Resultado quantificável: ao final do jogo, o jogador perde, ganha ou recebe uma pontuação (SALEN e ZIMMERMAN, 2012a, p. 95 e 96).

É interessante destacar que nessa definição, que soma diversas características elencadas por vários estudiosos há anos, está contida a ideia de conflito - aqui de uma maneira ampla - que não se fecha apenas na competição, e que identifica o ponto “resultado quantificável” como fator de diferenciação entre jogos e outras atividades lúdicas menos formais.

6.3. Design de jogos

O livro *Regras do jogo* tem se mostrado como uma referência fundamental para o desenvolvimento da pesquisa, pelo fato de introduzir o que os pesquisadores chamam de “esquemas de design de jogos” que se configuram como uma estrutura para o estudo e a análise de jogos a partir de diferentes perspectivas. Os autores selecionam e se aprofundam ao longo dos outros três volumes da obra em “três esquemas primários”. São eles:

- REGRAS é um esquema primário *formal* e foca nas estruturas matemáticas intrínsecas dos jogos.
- INTERAÇÃO LÚDICA (*PLAY*) é um esquema primário *experimental* e enfatiza a interação do jogador com o jogo e outros jogadores.
- CULTURA é um esquema primário *contextual* e destaca os contextos culturais nos quais qualquer jogo está incorporado. (SALEN e ZIMMERMAN, 2012a, p. 118).

Nos demais volumes da coleção *Regras do Jogo*, foi possível o aprofundamento das estruturas conceituais para o entendimento e construção de projetos de design de jogos. Ao detalhar o esquema primário formal *Regras* ao longo do volume 2 da obra, os autores identificam o caráter emergente dos jogos, o fator de imprevisibilidade em que “nem sempre é possível prever o resultado das regras”. Salen e Zimmerman (2012b) reforçam que o designer de jogos projeta as regras diretamente e, a partir delas, a interação lúdica emerge de uma maneira indireta, realizando assim “um problema de design de segunda ordem”, ou seja, “Designers de jogos criam experiência, mas apenas indiretamente.”.

Outro aspecto abordado ao longo do texto é a maneira que a informação interage e se comporta no sistema do jogo enquanto conhecimento, e os autores destacam duas maneiras principais com que ela pode ser trabalhada nos jogos, referindo-se “à relação que um jogador

tem com a informação contida no sistema formal do jogo”, são elas informações perfeitas e imperfeitas. De acordo com Salen e Zimmerman:

Informações perfeitas estão presentes em um jogo quando todos os jogadores conhecem completamente todos os elementos do jogo a todo momento. (...) Em jogos de *informações imperfeitas*, algumas das informações podem estar ocultas dos jogadores durante o jogo. (SALEN e ZIMMERMAN, 2012b, p. 108)

Os autores mencionam o pensamento do historiador de jogos David Parlett que, ao identificar a “natureza bilateral das cartas” as categoriza como jogos de “informação imperfeita”, já que as informações nelas contidas, podem ser (e geralmente são) ocultadas (SALEN e ZIMMERMAN, 2012b, p. 108). Nessa perspectiva, os pesquisadores também trazem uma tipologia para entendimento da maneira que os jogos manifestam informações, elaborada pela designer e pesquisadora Celia Pearce, na qual ela apresenta quatro possibilidades: informações conhecidas por todos os jogadores; informações conhecidas apenas por um jogador; informações conhecidas somente pelo jogo; informações geradas aleatoriamente.

Essa classificação é importante de ser mencionada pois ela pode tanto guiar a análise dos jogos em relação a como as informações são geridas, assim como reforçar aspectos a serem considerados no processo de projeto de um sistema de jogo, em que o designer deve realizar escolhas de como as informações serão reveladas, adquiridas, compartilhadas ou ocultadas.

Outro ponto levantado no aprofundamento do esquema *Regras* é o caráter competitivo dos jogos que, para os autores, é intrínseco a todos. Para defender esse argumento, os designers de jogos explicitam que o sentido do jogo acontece a partir do empenho dos jogadores para atingirem uma meta e, dessa maneira:

Nossa opinião é de que todos os jogos são competitivos. Todos os jogos envolvem um conflito, mesmo que o conflito ocorra diretamente entre os jogadores ou que os jogadores trabalhem ou não juntos contra a desafiadora atividade apresentada pelo sistema de jogo. (SALEN e ZIMMERMAN, 2012b, p. 155)

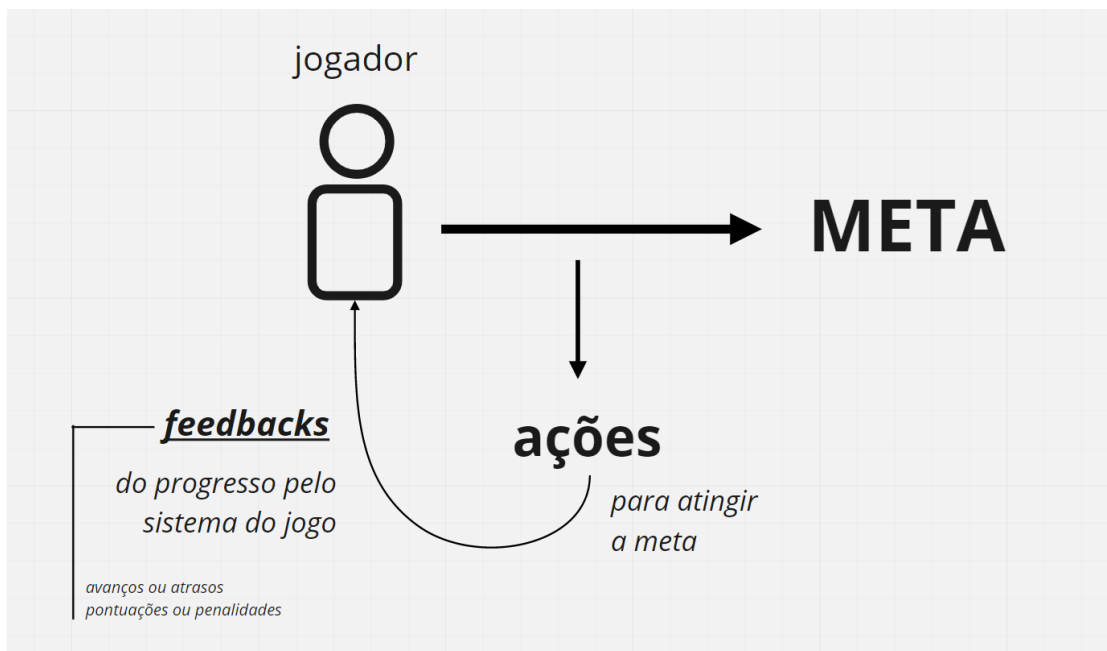
Nesse sentido, eles explicam como se dá a relação entre jogador, meta e tomada de decisões frente o dever de se cumprir esse objetivo do jogo. Salen e Zimmerman, indicam que, para atingir essa meta, os jogadores precisam ter noção do seu progresso pelo sistema do jogo, que é adquirida por meio de *feedbacks* frente suas ações realizadas, *feedbacks* estes que podem

se dar por meio de pontuações ou penalidades, ou pela indicação de avanço ou atraso frente um resultado delimitado que se almeja alcançar. Segundo os autores:

Sem uma meta para que os jogadores se empenhem, é muito difícil para um jogador medir o seu progresso pelo sistema de um jogo. Sem uma medida de progresso para dar um *feedback* para os jogadores sobre o sentido de suas decisões, a interação lúdica significativa não é possível. (...) (SALEN e ZIMMERMAN, 2012b, p. 155)

Desse modo, para melhor compreensão dessas interações entre elementos do jogo e decisões do jogador, foi elaborado um esquema visual experimental (FIGURA 2) acerca desse ponto levantado:

Figura 2 - Esquema visual experimental sobre as relações presentes no sistema jogo



Fonte: Elaborado pela autora.

A maneira pela qual os jogadores podem interagir nesse sistema do jogo é a mecânica básica, pois ela consiste na atividade essencial a ser desempenhada por eles, de maneira repetida, gerando experiências de interação lúdica significativa (SALEN e ZIMMERMAN, 2012c, p. 38).

No volume 3 da coleção *Regras do Jogo*, que trata do esquema primário experimental *Interação Lúdica*, uma característica própria dos jogos é enfatizada ao longo da obra, no caso a “experiência autotélica” que os jogos proporcionam. Interligado a isso, está o

caráter não utilitário deles, em que o ato de jogar um jogo é o seu “principal motivador” e a própria recompensa, como afirmam os autores:

Note que, ao dizer que o design de jogos existe em oposição a outras formas de design, não estamos sugerindo que os jogos não servem a funções externas ou outras formas de design também não servem a finalidades não utilitárias. Nossa intenção é que os jogos apresentem suas próprias necessidades ou objetivos intrínsecos, tais como as condições abstratas de vitória, que lhes conferem um status claramente artificial e não utilitário. (SALEN e ZIMMERMAN, 2012c, p. 24)

Ou seja, apesar de poder estar ligado a fatores externos, a principal motivação de se participar dessa atividade lúdica, é a experiência do prazer, é a interação lúdica em si.

Por fim, analisando o volume 4 da obra, que se aprofunda sobre o esquema primário contextual *Cultura*, dois conceitos importantes de serem delimitados são os de “reflexão” e “transformação”. Salen e Zimmerman discorrem sobre como “todos os jogos refletem a cultura em algum grau”, mas ponderam que para ser considerado um “jogo cultural transformador”, ele deve transgredir o círculo mágico e produzir um “efeito real sobre os contextos culturais nos quais são criados e jogados” (2012d, p. 25). Ainda discutindo sobre a maneira que os jogos refletem a cultura em que estão inseridos, os autores pontuam que:

(...) os jogos são contextos sociais para a aprendizagem cultural. Isso significa que os jogos são um lugar onde os valores de uma sociedade são incorporados e transmitidos. Embora os jogos reflitam claramente os valores culturais e as ideologias, eles não desempenham meramente um papel passivo. Os jogos também ajudam a incutir ou fortalecer um sistema de valores da cultura. (SALEN e ZIMMERMAN, 2012d, p. 34)

Diante dos estudos sobre os esquemas de design de jogos apresentados pelos autores, pode-se perceber então a complexidade e amplitude de significados e sentidos que são tocadas pelos jogos. Nesse sentido, estes artefatos lúdicos se mostram como campos de estudo e produção propícios para o olhar e atuação do profissional designer, principalmente no tocante a produções mais críticas e sensíveis, sejam eles oriundos de criações originais ou de adaptações de jogos já existentes.

7. METODOLOGIA

7.1. Metodologia de pesquisa

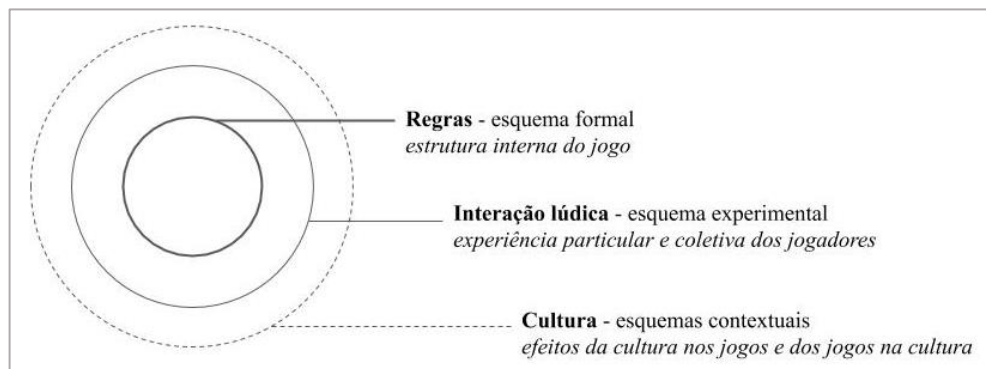
A metodologia de pesquisa deste trabalho possui uma abordagem qualitativa e exploratória, que se constitui como um resumo do assunto. A pesquisa foi construída a partir de uma revisão de literatura a fim de estruturar a fundamentação teórica, cujos principais procedimentos são de caráter bibliográficos documentais.

7.2. Modelo de análise

A ferramenta de análise de similares foi utilizada com o intuito de compreender melhor como jogos já existentes transmitem significados e trabalham diferentes temáticas e mecânicas. Foram estabelecidos dois critérios para a seleção de jogos a serem analisados: ser um jogo cooperativo ou retratar uma temática ligada a algum aspecto cultural.

Como modelo de análise, utilizou-se a estrutura para estudo e análise de jogos introduzida por Salen e Zimmerman (2012), os chamados “esquemas de design de jogos” (FIGURA 3), que focam em três esquemas de análise: regras, interação lúdica e cultura. A partir desse modelo, pode-se então analisar cada jogo no que diz respeito a aspectos formais, experimentais e contextuais, respectivamente. Para essa pesquisa, a análise foi feita por meio de informações disponíveis *online* de cada jogo e interpretações subjetivas da autora.

Figura 3 – Modelo de análise de jogos de Salen e Zimmerman (2012)



Fonte: Adaptado pela autora.

7.3. Metodologia projetual

Para o desenvolvimento do projeto foi utilizada uma metodologia adaptada que parte da metodologia de design de jogos de tabuleiro elaborada por Renato José Araújo de Albuquerque (2010) para o desenvolvimento do projeto do jogo *Simulacro*. Para essa delimitação, tomou-se como base o artigo *Levantamento bibliográfico: análise comparativa entre metodologias de design da informação e jogos didáticos e não didáticos de tabuleiro*, de Araújo *et al* (2015), em que são analisados diferentes métodos de desenvolvimento de jogos, incluindo o de Albuquerque.

Optou-se pela escolha e adaptação desse método uma vez que foi identificada a necessidade de se pensar numa metodologia específica para a produção de jogos, mas que, ao mesmo tempo, também identificasse detalhadamente as etapas necessárias para a elaboração da identidade visual que vai compor o projeto, e de coleta de dados para o aprofundamento da temática a ser abordada no jogo. Dessa maneira, foi desenvolvida uma tabela (TABELA 1) destrinchando as etapas e sub etapas que foram realizadas:

Tabela 1 – Metodologia adaptada a partir do método de Albuquerque

Etapas principais		Sub Etapas
1	Briefing, definição de público alvo e objetivos	1.1. Definição do problema 1.2. Coleta de dados 1.3. Análise de dados
2	Pesquisa de similares	2.1. Critérios de análise 2.2. Análise de similares 2.3. Definição de diretrizes projetuais
3	Definição de elementos do jogo	3.1. Conceito do jogo 3.2. Mecânica do jogo 3.3. Jogabilidade
4	Identidade visual	4.1. Rede semântica 4.2. Moodboard e mapa de referências 4.3. Experimentações
5	Desenvolvimento do material gráfico	5.1. Definição de materiais 5.2. Confecção de peças
6	Avaliação do resultado	6.1. Testes do protótipo 6.2. Análise e encaminhamentos

Fonte: Elaborado pela autora.

9. ANÁLISES DE SIMILARES

A partir da definição do modelo de análise, foi então feita a pesquisa de possíveis similares para o desenvolvimento dessa etapa. A delimitação dos critérios de seleção dos jogos em questão, os quais foram mencionados anteriormente, levou em consideração a temática a ser abordada no dispositivo lúdico e um primeiro pensamento em relação a possibilidades de significados a que o jogo se propõe. Por esse motivo, foi feita a escolha do recorte de jogos cooperativos, uma vez que estes demandam de uma interação conjunta e colaborativa dos jogadores para atingirem seus objetivos. Por outro lado, apesar do interesse em se estudar e se trabalhar a questão da cooperação, optou-se também, nesse momento, pela pesquisa de jogos que possuam aproximações temáticas, mesmo não se configurando como cooperativos.

Nesse contexto, a escolha dos jogos a serem analisados se desenvolveu a partir de pesquisas *online*³ nas plataformas *Ludopedia*, *BoardGameGeek* e *Behance*. Os dois primeiros *sites* indicados foram selecionados como mecanismos de pesquisas, por se tratar de plataformas que contém um vasto catálogo de jogos, que expõem informações, imagens e dados deles. Além disso, muitas vezes, elas disponibilizam vídeos de explicação ou demonstração e críticas feitas por jogadores, e possuem relevância em meio a comunidade de entusiastas de jogos de tabuleiro. O terceiro *site* também foi utilizado por se caracterizar como uma plataforma de portfólios ligados aos campos de atuação criativos bastante difundida em meio a área do design.

9.1. *Hanabi*

Hanabi (FIGURA 4) é um jogo cooperativo de 2 a 5 jogadores e seu título quer dizer “fogos de artifício” em japonês. A ideia do jogo é apresentar um espetáculo de fogos representado por meio das cartas que devem ser colocadas em sequência na mesa. Foi desenvolvido em 2010 pelo designer Antoine Bauza e publicado no Brasil pela editora *PaperGames*. De acordo com o *site Ludopedia*, em 2013, o jogo foi vencedor do Prêmio *Spiel des Jahres* (Jogo do Ano) na Alemanha e do Prêmio *Fairplay à la Carte* (Melhor Jogo de Cartas) também na Alemanha.

Tal qual apontam Salen e Zimmerman, em relação ao esquema primário **Regras**, e os aspectos formais do jogo, ele se configura como um jogo de cartas, que contém ilustrações de vários tipos de fogos de artifício, os quais são categorizados em diferentes cores. Dentro de

³ A análise de similares foi realizada por meio remoto, tendo em vista a atual situação de pandemia e recomendações de isolamento social, não tendo sido possível ainda a experiência de contato com os jogos.

cada categoria, as cartas são diferenciadas de acordo com a sequência numérica de 1 a 5. Além das cartas, o jogo também conta com fichas, que representam as oportunidades de dicas e as vidas da rodada.

Figura 4 – Foto mostrando o jogo *Hanabi*, com suas peças, embalagem e manual



Fonte: <https://boardgamegeek.com/image/2023758/hanabi>

Cada jogador recebe de 4 a 5 cartas (FIGURA 5) e eles devem segurá-las de maneira que os outros as vejam, impedindo sua própria visão. Dessa forma, existem três possíveis ações em cada jogada: o jogador pode dar dicas em relação as cartas de outra pessoa, pode baixar uma carta na mesa ou pode puxar uma carta do bolo. Assim, os jogadores vão, conjuntamente, montando na mesa a sequência equivalente a cada categoria de fogo de artifício.

Figura 5 – Cartas do jogo *Hanabi*



Fonte: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/hanabi/imagens/131476>

As fichas de dicas são limitadas e cada vez que um jogador optar pela ação de dar a ajuda, uma ficha deve ser descartada. Isso pode ser feito até que acabem essas peças. As fichas relativas às vidas da jogada são perdidas cada vez que uma carta é baixada, mas não pode ser incluída na sequência presente na mesa. Caso todas essas peças de vida sejam descartadas, o jogo acaba e todos perdem. A partida também termina quando as cartas acabam e as sequências não foram completamente formadas, nesse caso, conta-se a pontuação da partida somando o valor máximo conseguido na sequência de cada categoria. A pontuação máxima é obtida quando todas as sequências estiverem formadas mesmo antes de as cartas acabarem.

No que diz respeito ao esquema primário **Interação lúdica**, por meio desse jogo, os jogadores podem ter uma experiência social, em que desenvolvem confiança uns nos outros, pois dependem das dicas para tentar visualizar mentalmente as cartas que têm em mãos. O jogo também demanda de uma interação bastante intensa, em que os jogadores precisam estar concentrados para lembrarem das ajudas e tentarem fazer uma jogada que possa contribuir para a sequência da mesa, mesmo que não tenham total controle sobre isso e dependam um pouco da sorte. As críticas observadas foram bastante positivas e o jogo foi percebido como bem divertido e fácil de se jogar.

Quanto ao esquema primário **Cultura**, os aspectos percebidos foi que o jogo é voltado para um público bem amplo e pode ser jogado entre a família ou amigos. Por ser de simples entendimento, ele não apresenta um recorte muito específico de idade, apesar de apresentar a recomendação de público a partir dos 8 anos. Outra análise possível de ser feita é que o jogo apresenta em sua temática uma carga cultural ao representar os festivais de fogos de artifício, um elemento que remete à cultura japonesa.

9.2. Arraial

Arraial (FIGURA 6) é um jogo competitivo de 1 a 4 jogadores que traz como temática as celebrações tradicionais de verão de Portugal, que possuem mesmo nome do título, e cujo objetivo dos jogadores é atrair o maior número de visitantes para o evento do seu bairro. O jogo foi desenvolvido em 2018 pelos designers Nuno Bizarro Sentineiro e Paulo Soledade e, de acordo com o *site Ludopedia*, no mesmo ano, foi vencedor de dois prêmios portugueses do *5 Seasons*: Melhor Jogo Familiar e Jogo Português do Ano.

Figura 6 – Jogo Arraial montado



Fonte: <https://boardgamegeek.com/image/4199292/arraial>

No que tange aos aspectos formais do esquema primário **Regras**, ele se configura como um jogo de estratégia contendo um tabuleiro para cada jogador, peças de encaixe para compor o tabuleiro, cartas que indicam as jogadas, além de peças de pontuação. A mecânica do jogo é semelhante à do jogo Tetris, em que é preciso encaixar as peças entre si no espaço delimitado. O diferencial aqui é que essa mecânica foi adaptada para possibilitar a partida em grupo, além de ser incorporada à temática cultural do jogo.

A cada jogada, o jogador pode alocar três peças, que possuem formatos e cores diferentes, em seu tabuleiro e deve tentar encaixá-las de maneira a tentar aproximar peças de mesma cor, além de tentar completar uma linha inteira da malha delimitada. Caso o jogador consiga justapor essas peças de mesma cor, ele ganha uma peça de pontuação, um boneco em miniatura correspondente à cor agrupada.

Ao fim de sua jogada, o jogador ainda precisa selecionar no bolo de cartas, as 3 cartas referentes à jogada do próximo jogador, podendo usar da estratégia para tentar atrapalhar a jogada seguinte. Vence a partida quem tiver a maior pontuação que corresponde à soma dos bonequinhos que estiverem dispostos em cada tabuleiro.

Analisando o esquema primário **Interação lúdica**, identifica-se a possibilidade de uma experiência social nas partidas coletivas, além do desenvolvimento de uma interação estética que instiga um pensamento formal e espacial, ao tentar encaixar as peças de cada

jogada. Outro ponto a se destacar é o foco na competição, como já foi mencionado, que traz aqui um incentivo ao pensamento estratégico, em que é preciso não só planejar sua própria jogada, mas também considerar como interferir na jogada posterior.

Em relação ao esquema primário **Cultura**, percebe-se a temática como um dos principais aspectos contextuais do jogo em questão, uma vez que a construção de toda a dinâmica lúdica foi pautada em cima das festividades tradicionais portuguesas. Dessa maneira, Arraial conseguiu dar novos significados a uma mecânica já muito difundida e cada elemento do jogo representa essa celebração sob alguma perspectiva. O tabuleiro traduz os bairros e a malha de encaixe das peças representa as ruas, as peças possuem ilustrações das pessoas envolvidas nas atividades do festival e a barra de dificuldade do tabuleiro, que é o ponto de entrada das peças, traz elementos da decoração desses eventos.

Ainda se tratando desses aspectos contextuais, pode-se perceber que o jogo é voltado, mesmo que não exclusivamente, para o povo de Portugal e contém toda uma tradução simbólica de sua cultura nos componentes do jogo. Além disso, é classificado como um jogo de família e, assim como em *Hanabi*, é acessível a um público de diferentes idades, mas recomenda que os jogadores tenham acima de 8 anos.

9.3. Construindo uma aventura no Ceará

Construindo uma aventura no Ceará (FIGURA 7) é uma coleção de 3 jogos que faz parte do material didático para o Ensino Fundamental desenvolvido pela Fundação Demócrito Rocha. A coleção conta com três livros didáticos *Fortaleza: a criança e a cidade*, *Construindo o Ceará: Geografia* e *Construindo o Ceará: História*, cuja proposta é trabalhar o conteúdo pedagógico dessas disciplinas por meio de uma abordagem lúdica.

O jogo digital foi desenvolvido em 2016 pela equipe de concepção gráfica de arte e design das Edições Demócrito Rocha e traz uma jornada pelas diferentes paisagens do estado na qual os alunos devem enfrentar obstáculos ao longo do percurso, passando por variados cenários que vão mudando de acordo com cada região.

Analisando o jogo pela lente do esquema primário **Regras**, pode-se identificar que se configura como um jogo digital educativo, trabalhado em cima de ilustrações *pixeladas* 3D, que possui uma linearidade e uma jornada de aventura específica, com fases delimitadas de acordo com cada unidade pedagógica a ser estudada. Pequenos desafios de percurso vão sendo apresentados ao longo desses níveis em meio a um cenário de mapa das regiões (FIGURA 8) do estado.

Figura 7 – Recorte da tela do *site* da coleção



Fonte: <http://fdr.org.br/edr/segmentos/didatico/games/>

Figura 8 – Imagem do percurso mapeado do jogo, delimitando as fases e as diferentes representações de cada região



Fonte: <https://www.behance.net/gallery/34623953/Game-e-Livro-Construindo-o-Ceara-Geografia>

Em relação ao esquema **Interação lúdica**, percebe-se que o jogo é de caráter mais individual em que cada estudante deve seguir seu percurso na plataforma, mas que paralelamente existem atividades didáticas em grupo relacionadas ao jogo mediadas pelos professores em sala de aula. Ademais, cada aluno controla um avatar a sua escolha no jogo e, dessa forma, esse recurso procura trabalhar uma imersão do jogador naquele cenário e nas narrativas que vão sendo construídas.

Quando se analisa o esquema primário **Cultura**, o primeiro ponto a ser destacado é o fator didático que se relaciona diretamente com o contexto escolar específico para o qual foi criado. Desse modo, o jogo é trabalhado de maneira lúdica, mas voltado para a função do aprendizado do aluno, demarcando, assim um público-alvo exclusivo que são os estudantes de Ensino Fundamental que tem acesso a esse material didático em sua vida escolar. Ressalta-se também a temática desse dispositivo, que trabalha conteúdos pedagógicos ligados ao estado do Ceará, enfatizando um recorte cultural regional, traduzido nos elementos do jogo.

9.4. Breve síntese das análises de similares

A partir da análise dos três jogos, foi possível entender como trabalhar diferentes contextos culturais de variadas maneiras. Tais jogos apresentam complexidades, mecânicas, propostas de interação distintas, além de serem desenvolvidos para diversos suportes (cartas, tabuleiros ou plataformas digitais). Entretanto, todos possuem um ponto em comum, que é a representação e tradução cultural em seus elementos. Para melhor visualização dos elementos de cada jogo analisado, foi feita uma sintetização (TABELA 2) das análises realizadas:

TABELA 2 – Síntese da análise de similares

Jogos / Esquemas primários	Regras	Interação lúdica	Cultura
Hanabi	Cartas + fichas Cooperativo Montar sequência Contagem de pontos	Experiência social Interação intensa Confiança entre jogadores	Público amplo (+8 anos) Jogo coletivo Representação de um festival japonês
Arraial	Tabuleiro + cartas + peças de pontuação Encaixar peças Competitivo Contagem de pontos	Experiência social ou individual Pensamento estratégico Noções de forma e espaço	Público amplo (+8 anos) com foco na população portuguesa Representação de um festival português
Construindo uma aventura no Ceará	Digital Controle de avatar Percurso com obstáculos Cenário mapeado Passagem de níveis	Experiência individual Assimilação de conteúdos didáticos Imersão no universo virtual do jogo	Público específico (Ensino Fundamental) Jogo educativo Representação da cultura cearense na narrativa e elementos do jogo
Projeto proposto	Jogo analógico Cooperativo Possível uso de cartas	Experiência social Confiança entre jogadores	Foco no público infantil Representação do forró de raiz cearense nos elementos do jogo

Fonte: Elaborada pela autora.

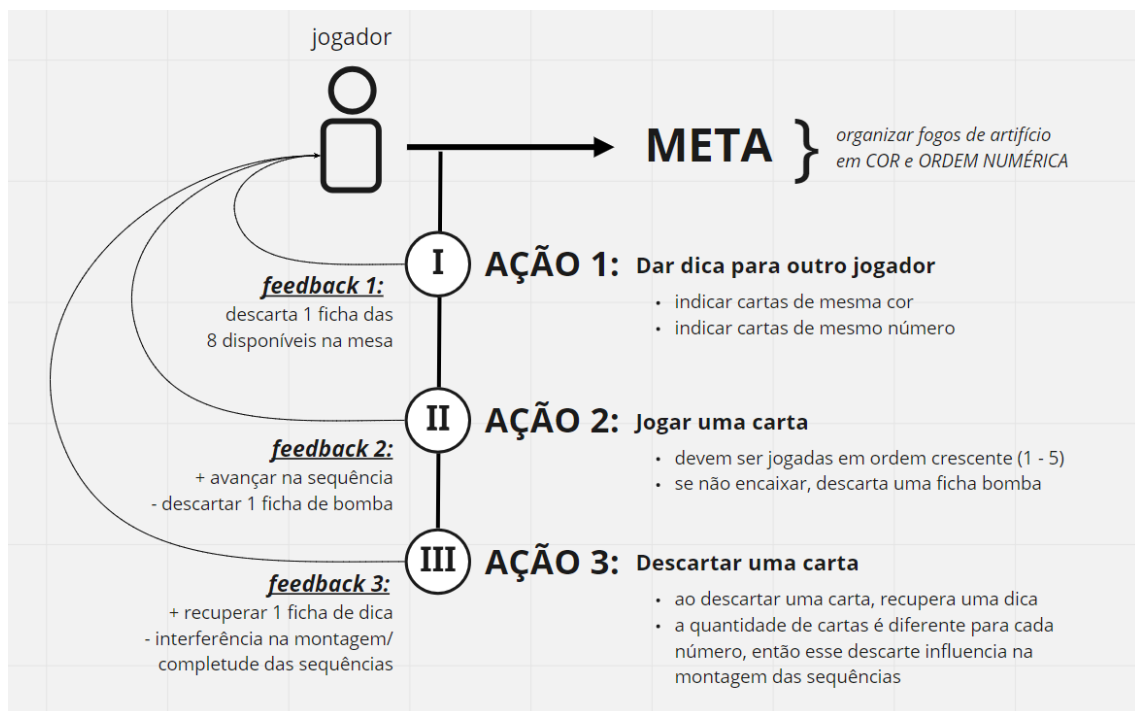
Diante da síntese realizada, pode-se perceber os pontos de destaque observados em cada jogo analisado e como essa ferramenta de análise de similares se faz relevante para prospectar aspectos que foram concebidos no desenvolvimento do projeto. Esse panorama de possibilidades lúdicas demonstra o potencial que esses dispositivos e seus profissionais criativos desempenham na construção de experiências lúdicas significativas sensíveis, que possibilitam a ampliação das relações entre jogadores e seus contextos.

10. MEMORIAL DESCRITIVO

De acordo com a tabela, pode-se perceber que as etapas 1 “Briefing, definição de público-alvo e objetivos” e 2 “Pesquisa de similares” já vinham sendo desenvolvidas desde a etapa inicial de qualificação do trabalho, e que, durante o segundo semestre, foram complementadas frente o novo recorte temático estabelecido. Fizeram parte dessa complementação, o processo de coleta de dados e contextualização teórica sobre o forró de raiz cearense. A partir da análise de similares foi feita a escolha do jogo *Hanabi*, a ser adaptado para o projeto em questão.

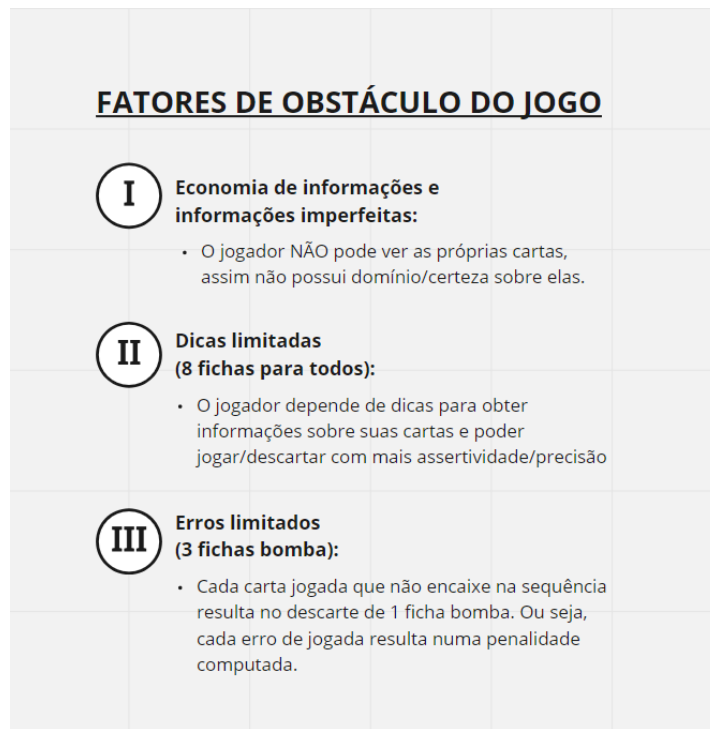
O jogo foi escolhido por possuir regras e uma mecânica básica simples, acessível a um público-alvo amplo, desde crianças menores (por volta dos 8 anos de idade), além de proporcionar uma interação lúdica divertida e engajada entre os jogadores. A partir da escolha, então, foi realizada uma segunda análise, dessa vez mais focada na sua mecânica, sendo elaboradas sínteses gráficas (FIGURAS 9, 10, 11 e 12) para dar suporte ao entendimento e, conseqüentemente, desenvolvimento do jogo.

Figura 9 – Síntese gráfica com as relações presentes no sistema do jogo *Hanabi*



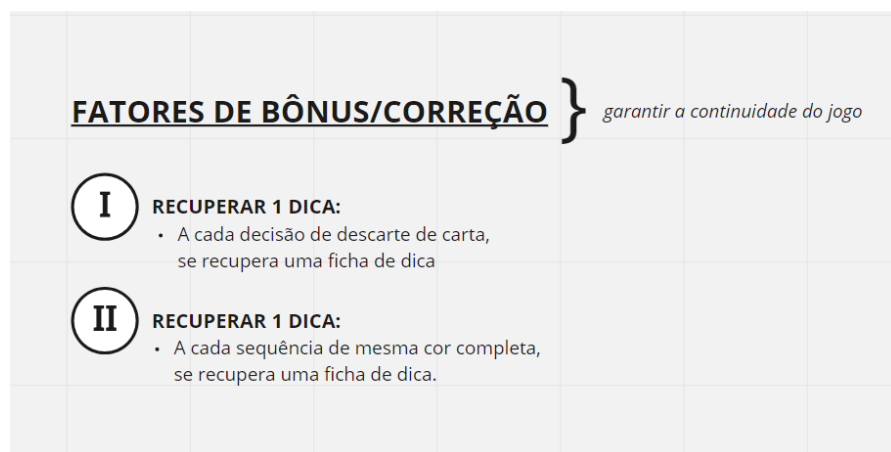
Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 10 – Síntese gráfica dos fatores de obstáculo do jogo *Hanabi*



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 11 – Síntese gráfica dos fatores de bônus e correção do jogo *Hanabi*



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 12 – Síntese gráfica do resultado quantificável do jogo *Hanabi*

<u>RESULTADO QUANTIFICÁVEL</u>	
Tabela de classificação com base na pontuação	} soma da carta de maior valor de cada sequência de cor formada
até 5 pontos	→ horrível
de 6 a 10 pontos	→ mediano
de 11 a 15 pontos	→ honrável
de 16 a 20 pontos	→ excelente
de 21 a 24 pontos	→ incrível
25 pontos	→ lendário

Fonte: Elaborada pela autora.

10.1. Diretrizes projetuais

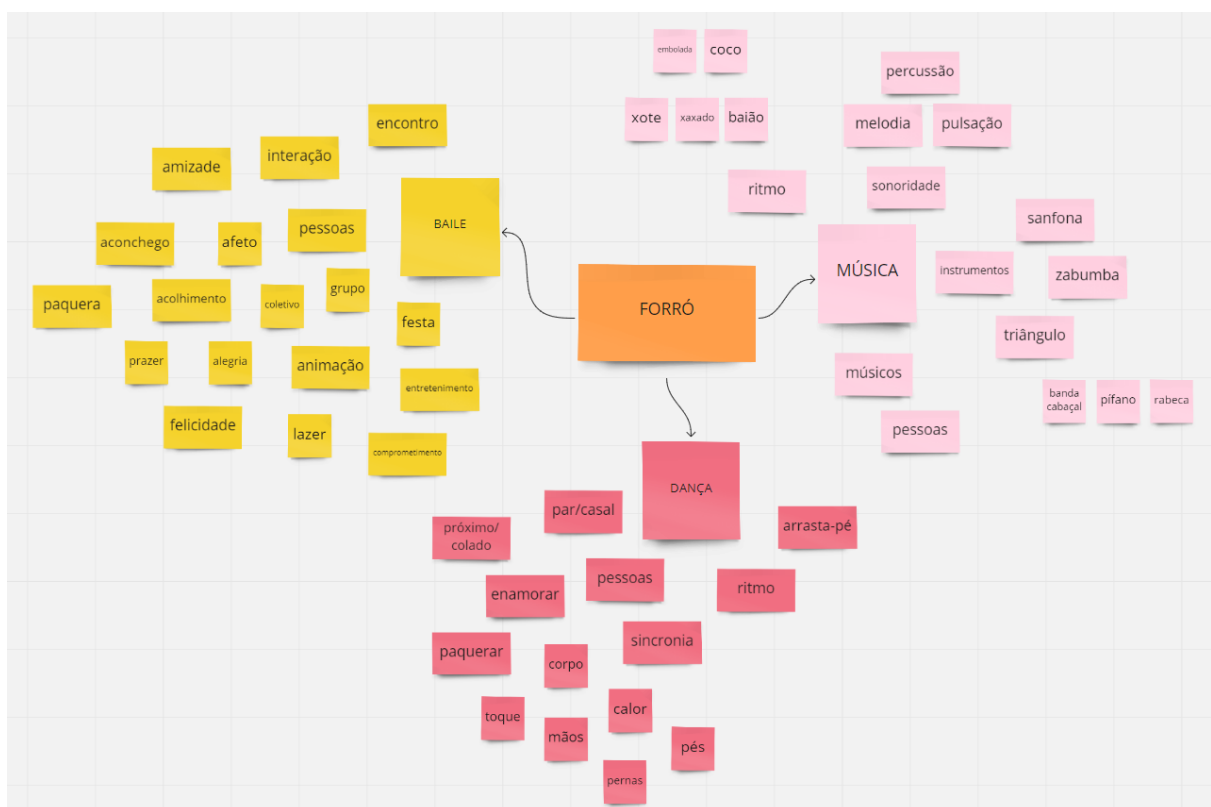
Outro ponto de partida para o desenvolvimento do projeto do jogo foi a revisita das diretrizes projetuais que haviam sido feitas no primeiro semestre. Para sua construção, a nova especificação temática do forró de raiz foi considerada e o público-alvo a partir dos 8 anos de idade foi delimitado. Essa última decisão, foi tomada visando a elaboração de um “jogo familiar” que possa ser jogado em grupos e, mais especificamente em família, desde a infância, permitindo uma experiência social. Desse modo, concluindo a etapa 2 da metodologia prática adotada, as diretrizes definidas foram:

1. Criar um jogo cujos elementos estejam relacionados a cultura musical cearense;
2. Elaborar um projeto gráfico para o jogo que apresente elementos da expressão musical do forró de raiz;
3. Desenvolver um jogo que tenha como princípio a interação cooperativa;
4. Direcionar o jogo para um público infantil, com uma jogabilidade acessível e adequada para uma faixa etária a partir dos 8 anos de idade.

10.2. Definição de elementos do jogo

Após essas complementações, a etapa 3 “Definição de elementos do jogo” foi então iniciada por meio da elaboração de um mapa mental (FIGURA 13) com palavras ligadas a amplitude de significados que envolvem a palavra forró. Esse exercício foi feito como uma maneira de aproximação da temática, agora com um olhar projetual, focando na identificação dos principais elementos do forró de raiz, a partir do desenvolvimento do conceito do jogo.

Figura 13 - Mapa mental referente à etapa 3 “Definição de elementos do jogo”

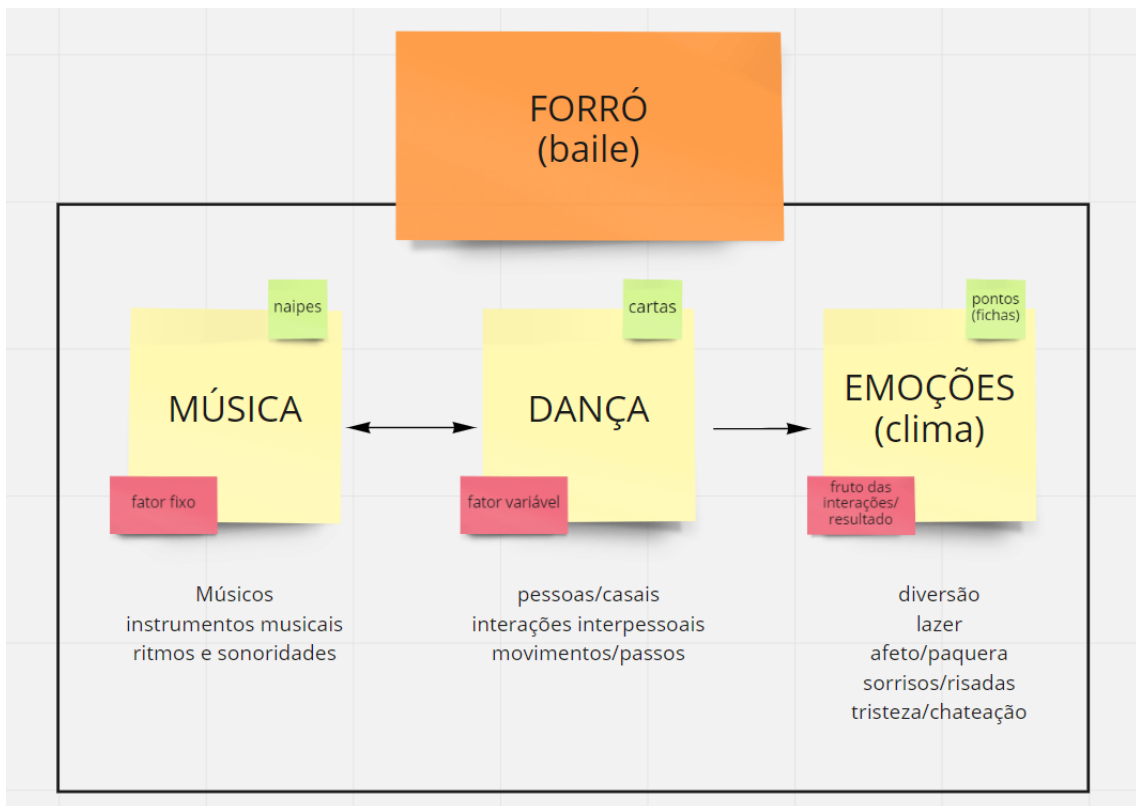


Fonte: Elaborado pela autora.

Outra ação fundamental para a etapa de definição dos elementos do jogo foram as conversas realizadas com o designer e pesquisador Alexander Carneiro, que já possui experiência no projeto de sistemas de jogo. Ao longo desses diálogos muito frutíferos, Alexander contribuiu para o processo enfatizando que, além da identificação dos elementos individuais, é de suma importância a identificação de seus padrões, compreendendo sua recorrência, relações de dependência e tentando estipular categorias para que, a partir de então, seja possível transformá-los em recursos a serem movimentados pelos jogadores por meio da mecânica estabelecida.

A partir dessa orientação, foi então elaborado um novo mapa mental (FIGURA 14), dessa vez focado no fluxo desses elementos principais e já se destacando possibilidades de incorporações deles dentro do jogo.

Figura 14 - Mapa mental referente ao fluxo dos elementos identificados



Fonte: Elaborado pela autora.

Esse esquema gráfico traz a compreensão de forró enquanto baile, contendo a música e a dança, tal como mencionou Castro (*apud* CUNHA, 2014), evocando as emoções das pessoas como elementos constituintes dessa vivência. Nessa perspectiva, a música aparece como um “elemento fixo” no sentido de que é essencial para que o surgimento da dança e a realização do evento como um todo. Além disso, na concepção de dança, foi destacado caráter humano, a presença das pessoas e suas relações interpessoais, relações estas que geram emoções e sentimentos que, por sua vez, ditam o “clima” do baile.

A partir de então, para a concepção do conceito do jogo, considerou-se a possibilidade de se trabalhar os instrumentos como naipes, enquanto fator fixo no sistema do jogo; a dança ser abordada como um fator de movimento, por meio da personificação das

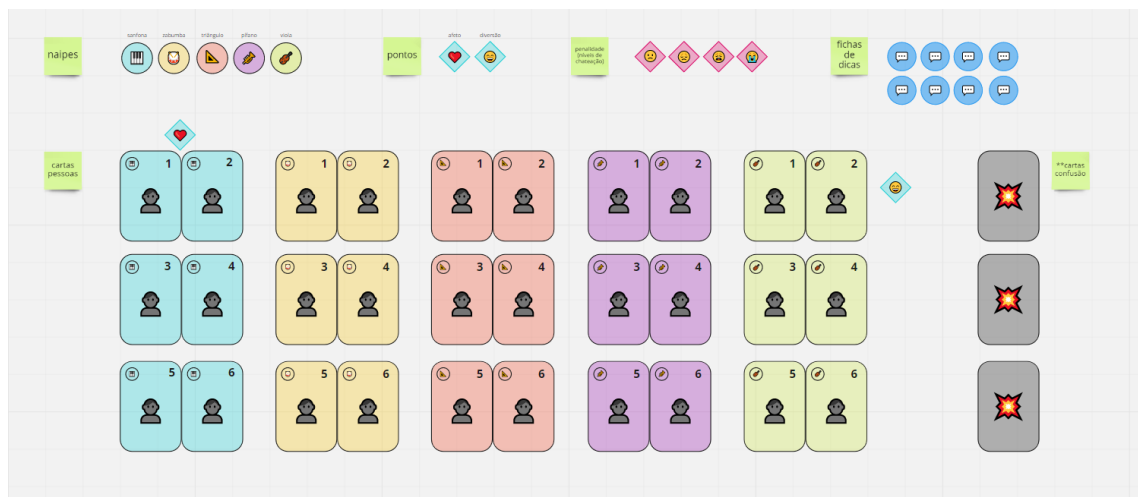
pessoas e suas interações; e os sentimentos serem trabalhados como uma pontuação a ser alcançada por meio dessa interação interpessoal dos forrozeiros.

Daí, surge o objetivo a ser trabalhado no jogo: os jogadores devem promover um baile de forró, para proporcionar o encontro de forrozeiros em pares de dança, para que possam interagir entre si, paquerar e, assim, criar um clima animado para o evento.

Para articular esse objetivo enquanto um jogo, foi proposta uma adaptação do jogo *Hanabi*, utilizando sua mecânica básica com algumas adaptações. Essa escolha foi realizada considerando que esse jogo trabalha bem o conflito cooperativo, além de ser voltado para se jogar em grupo, pois é classificado como jogo de família ou festivo, e sua mecânica é relativamente simples e acessível para públicos mais jovens.

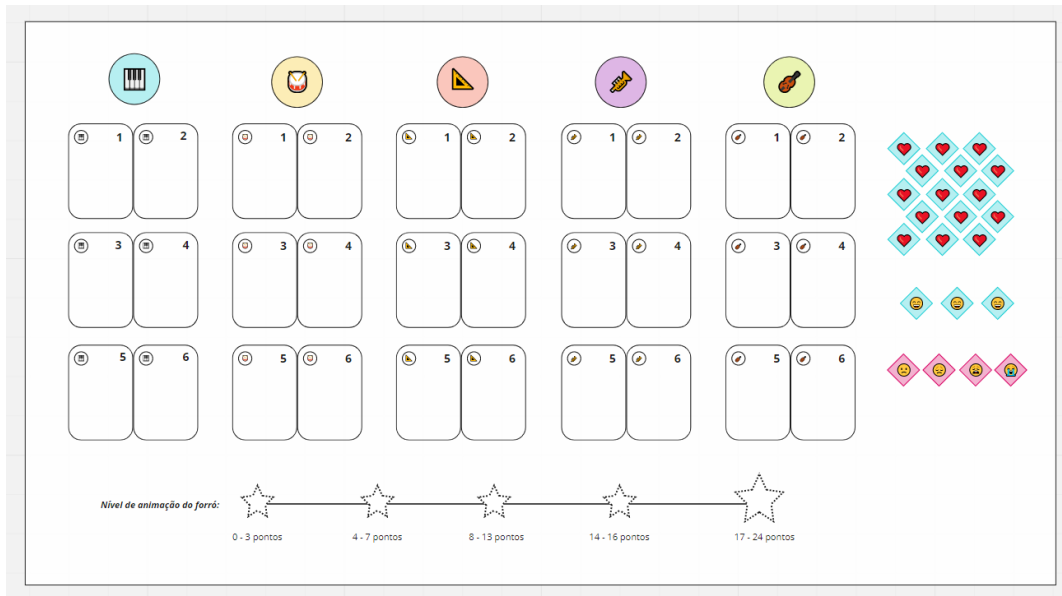
A partir de então, a concepção da adaptação proposta foi, inicialmente, realizada por meio de uma experimentação visual (FIGURAS 15 e 16) realizada com a ferramenta digital *MIRO*, se pensando como as peças poderiam se comportar e ser movimentadas ao longo de uma partida.

Figura 15 - Experimentações de peças do jogo



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 16 - Experimentações de montagem de mesa do jogo



Fonte: Elaborado pela autora.

Esse processo foi fundamental para uma melhor visualização da adaptação que se pretendia propor, e para se identificar de maneira mais rápida, alguns problemas mais visíveis, antes do teste de jogabilidade. Dessa forma, as primeiras alterações propostas foram: *redesign* das cartas para se inserir a figura humana do forrozeiro e os naipes que representam os instrumentos musicais; montar as sequências em duplas de cartas, para reforçar o conceito do par de dança; acrescentar as fichas de pontuação “paquera” (que nessa fase ainda estava sendo chamada de “afeto”) e “diversão”, e adaptar as penalidades como “fichas de chateação”, para se trabalhar as emoções dos forrozeiros no baile. Nesse momento, também foi considerada a possibilidade de inclusão de “cartas de confusão” como um fator de contraponto do jogo, mas elas foram descartadas posteriormente, no momento dos testes de jogabilidade.

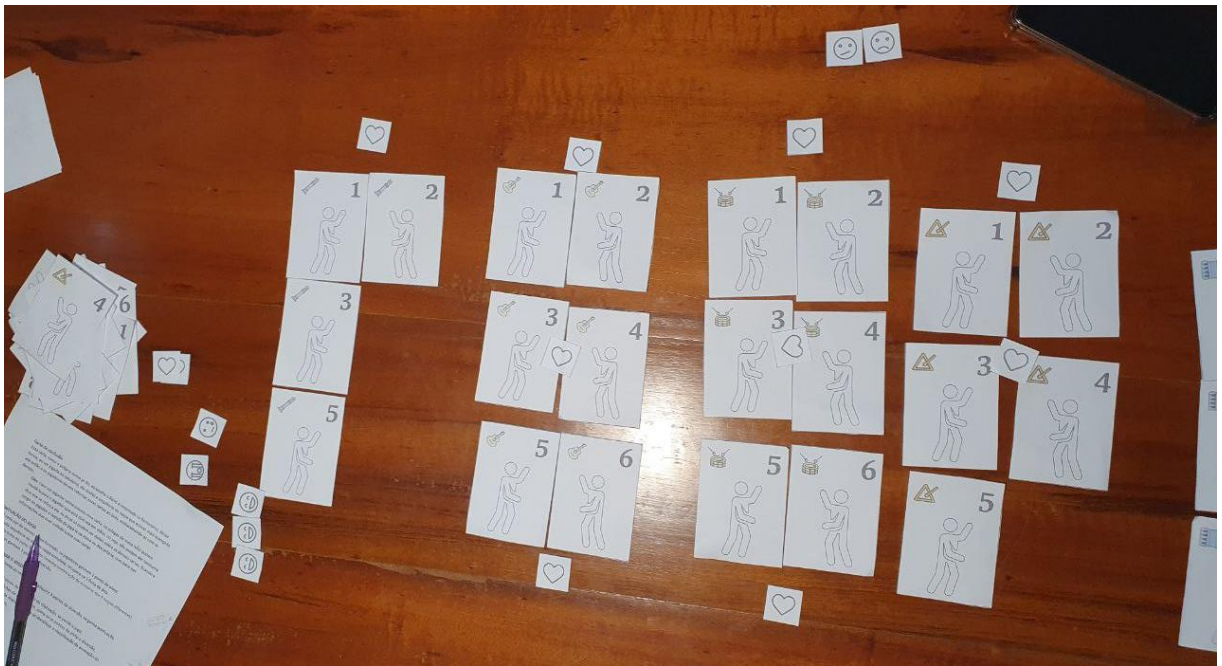
10.3. Testes de jogabilidade

Para se realizar a última sub-etapa da etapa de “definição dos elementos do jogo”, foram realizados dois testes de jogabilidade para se identificar entraves no fluxo da partida e fazer os ajustes necessários para sua melhoria. Devido ao atual contexto de pandemia e isolamento social, os testes foram realizados apenas com os mesmos familiares nas duas partidas e a partir de um material impresso em impressora comum domiciliar, jato de tinta.

10.3.1 Primeiro teste de jogabilidade

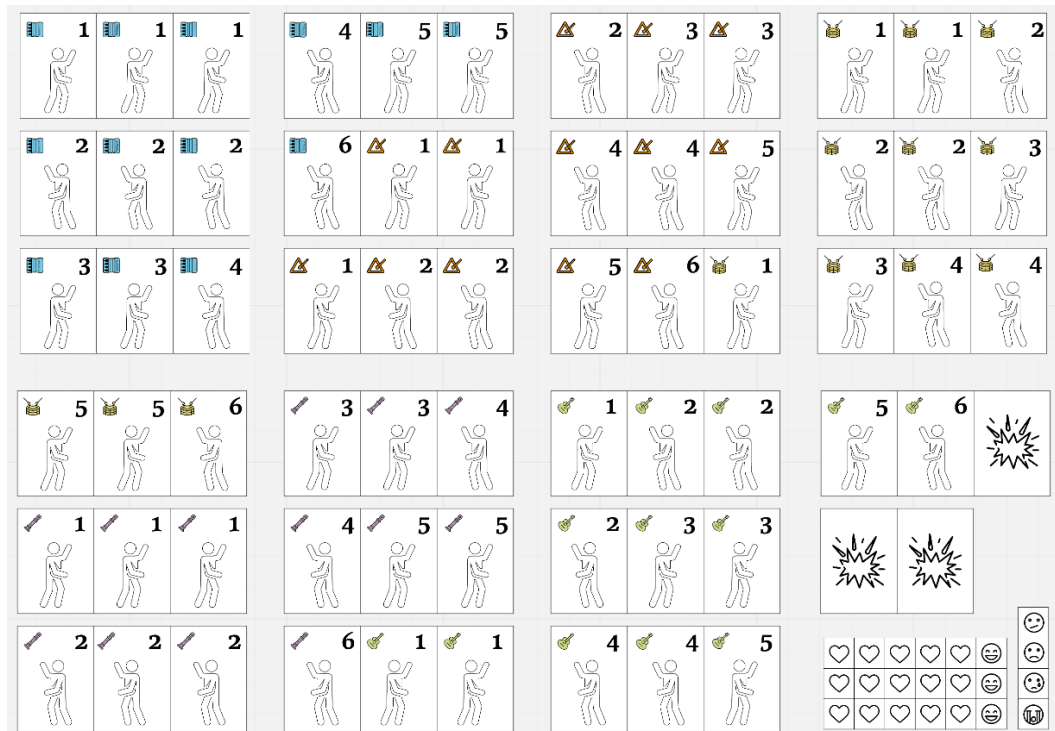
Para o primeiro teste de jogabilidade (FIGURA 17), foram elaboradas cartas de teste (FIGURA 18) bem simples, compostas por vetores de banco de imagens gratuitos. A princípio elas continham um vetor de forrozeiro, virado para o lado direito no caso das cartas ímpares e para o lado esquerdo no caso das cartas pares; um vetor de indicação de naipe no canto superior esquerdo; e uma indicação de número no canto superior direito. Foram impressas 65 cartas de forrozeiros, 3 cartas de confusão, 15 fichas de afeto, 3 fichas de diversão, 4 fichas de chateação e 8 fichas de dicas.

Figura 17 – Foto do primeiro teste de jogabilidade



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 18 – Material impresso para o primeiro teste de jogabilidade



Fonte: Elaborado pela autora.

Esse teste inicial foi dificultado pelo material em que as cartas foram impressas, pois o papel ofício é muito transparente e atrapalhou toda a dinâmica do jogo que é pautada no jogador não poder ver suas cartas. Outro fator que atrapalhou o primeiro teste foi a disposição das informações de número e naipe nas cartas, que caso a pessoa segurasse de cabeça para baixo (o que aconteceu com muita frequência e é inevitável), os demais jogadores tinham dificuldade de identificar qual era a carta e dar as informações de uma maneira mais eficaz.

Além disso, percebeu-se que havia uma quantidade muito grande de cartas de número 1 e 2 (três cartas de cada para cada naipe) e que estavam atrapalhando o fluxo do jogo, frente a nova proposta de formar pares de cartas. Outro entrave de fluxo era a obrigatoriedade de seguir a sequência da ordem crescente das cartas no momento de jogá-las. Isso aconteceu porque no jogo original, o objetivo é montar sequências lineares, já no caso de se formar duplas de cartas, isso estava sendo um problema já que às vezes as cartas pares eram descartadas e “acabavam” pelo fato de sua carta anterior ainda não estar na mesa.

Outro processo que foi afetado com a adição de complexidade de se formar duplas foi o gerenciamento das 8 fichas de dicas, então para melhorar a manipulação delas, foi sentida a necessidade de inserir uma nova possibilidade de bônus para se recuperar uma ficha de dica. Também foi analisada a necessidade de se equilibrar as pontuações e penalizações, pois, mais

uma vez, para se formarem pares, a probabilidade de erros cometidos aumentou o que provocou numa “perda muito rápida” do jogo.

10.3.2 Segundo teste de jogabilidade

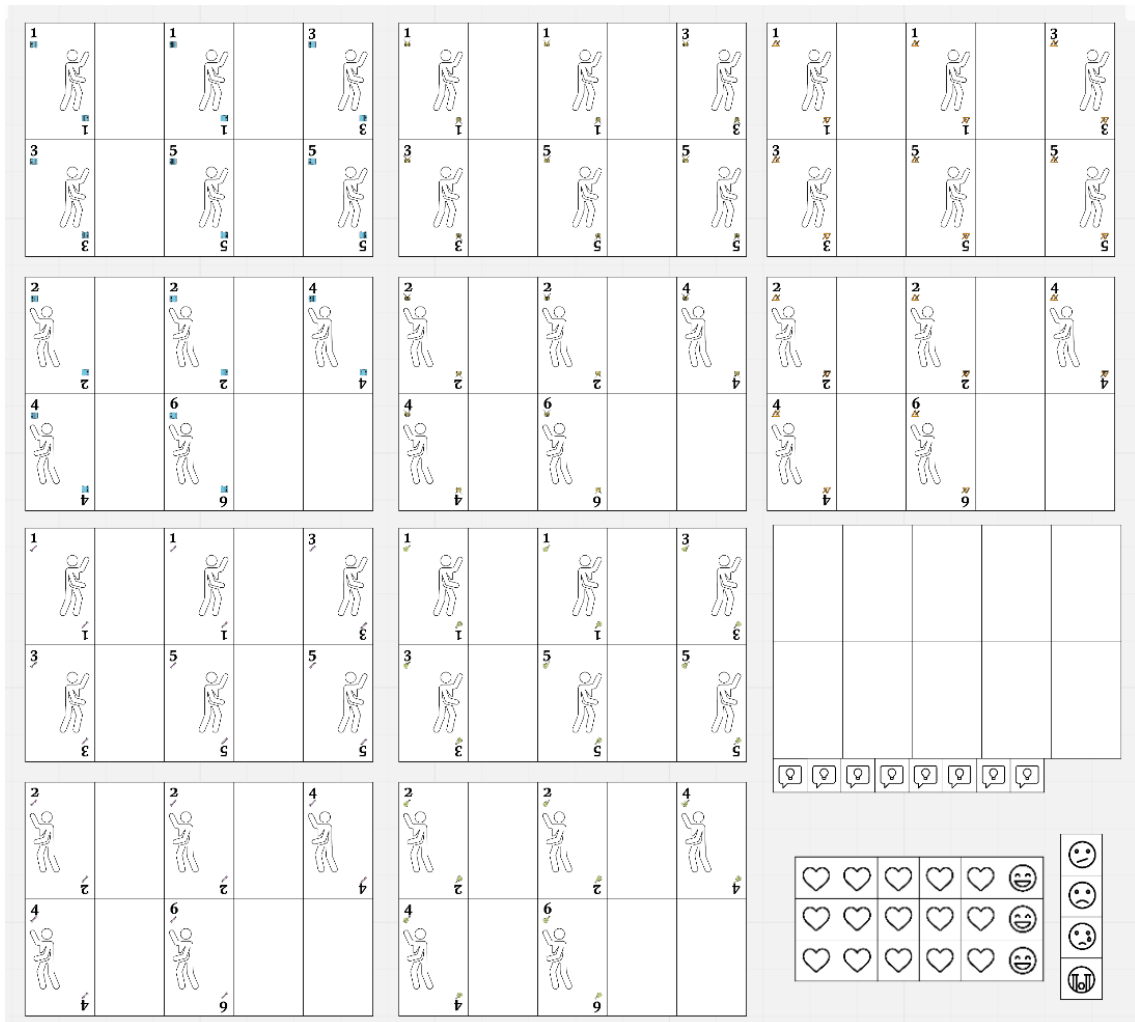
Para o segundo teste de jogabilidade (FIGURA 19), foram elaboradas novas cartas de teste (FIGURA 20), dessa vez com a aplicação de um reforço no verso para torná-las mais opacas e impedir sua visualização, com o intuito de que, dessa vez, o teste fosse mais fiel à dinâmica pretendida. A disposição dos elementos também foi repensada, os naipes foram dispostos juntamente do número e esses elementos foram replicados, de cabeça pra baixo, no canto inferior direito. A posição da figura da pessoa também foi modificada, ficando mais próxima da extremidade direita nas cartas ímpares e mais próxima da extremidade esquerda nas cartas pares, a fim de que os forrozeiros ficassem mais juntos no momento de justaposição das peças e formação do par.

Figura 19 – Fotos do segundo teste de jogabilidade



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 20 – Material impresso para o segundo teste de jogabilidade



Fonte: Elaborado pela autora.

Foram impressas 55 cartas ao total, uma vez que uma carta de número 1 e uma carta de número 2, de cada um dos cinco naipes, foram retiradas do baralho para um aprimoramento do fluxo do jogo. Uma pequena alteração também foi feita em relação ao termo utilizado para uma das fichas de pontuação: o termo “afeto” foi substituído por “paquera” para ficar mais bem contextualizado com a temática do jogo.

Frente as percepções do primeiro teste de jogabilidade, alguns ajustes de regras foram feitos para aprimorar o fluxo do jogo e equilibrar a manipulação dos recursos:

1. As cartas ímpares (1, 3 e 5) que iniciam os pares podem ser jogadas na mesa, independente das cartas anteriores;
2. A cada par formado e, conseqüentemente, uma ficha de paquera adquirida, recupera-se uma ficha de dica para o grupo;

3. A cada “coluna” de pares de mesmo naipe completa, recupera-se uma ficha de dica e anula-se uma ficha de chateação que tiver sido adquirida como penalidade pelo grupo anteriormente.

A partir desses ajustes, foram então feitas duas partidas de teste: a primeira utilizando a carta de confusão e a segunda sem. A ideia da “carta de confusão” seria de que quando ela fosse jogada na mesa, ela destruísse a sequência do naipe que estivesse mais completo até então, e essas cartas voltariam para a pilha do baralho, funcionando, assim, como um obstáculo dentro do sistema. No entanto, ao testar a inclusão dessa carta, suas percepções não foram positivas, ela apenas tornou a partida mais longa e causou sentimentos de frustração que, ao invés de reforçar o engajamento da interação lúdica, a desmotivaram. Por esse motivo, a proposição dessa carta foi descartada.

A segunda partida, realizada sem a carta de confusão fluiu de uma maneira bem mais orgânica com as modificações nas quantidades das cartas e com a inclusão das novas regras. Os jogadores consideraram o jogo divertido, com uma boa dinâmica de interação interpessoal, além de considerarem o tema relevante e interessante.

Diante das três partidas realizadas ao longo dos dois testes de jogabilidade, se chegou num resultado satisfatório para o desenvolvimento do projeto do jogo e o foco foi direcionado para o andamento das demais etapas da metodologia adotada. Um aspecto interessante que foi analisado ao longo das partidas foi a preferência dos jogadores por posicionarem a ficha de paquera sobre as cartas justapostas com o casal formado, e isto foi considerado para a elaboração da composição gráfica das cartas.

Outro ponto de atenção identificado, principalmente com o último teste de jogabilidade, foi a importância de, na arte finalização, dar um maior destaque aos instrumentos, tanto por ser uma informação essencial para a mecânica do jogo, e precisa estar facilmente identificável, quanto pela relevância desse elemento para a temática trabalhada.

Com a realização dos testes e adaptações de regras consolidadas, foi elaborada a versão final do “Manual de regras do jogo” (APÊNDICE A), adaptado da versão original do Manual de regras do jogo *Hanabi*⁴, uma vez o projeto proposto utiliza sua mecânica básica e, por isso, boa parte das regras e orientações foram mantidas. Além dos pequenos ajustes e inclusões de algumas regras, a maneira de se quantificar o resultado também foi adaptada de acordo com a nova contabilização das pontuações e com uma “escala de animação do forró” que foi elaborada com base em expressões mais regionais (Figura 21).

⁴ O manual de regras do jogo *Hanabi* pode ser acessado por meio do link: <https://papergames.com.br/hanabi/>

Figura 21 - Escala de animação do forró com pontuação do jogo



Fonte: Elaborado pela autora.

10.4 Identidade visual

Passando para a etapa de identidade visual, ela foi iniciada por meio da construção de uma rede semântica que destacasse os principais conceitos para guiarem o processo criativo. Essa rede foi elaborada a partir de toda a pesquisa teórica realizada sobre a temática do forró de raiz cearense e se chegou no seguinte resultado (FIGURA 22):

Figura 22 - Rede semântica construída no processo criativo

vibração	movimento	alegria
pulsação	dançar	diversão
reverberação	festa	sorriso
ritmo	suor	infantil
percussão	calor	brincadeira
cadência	requebrar	criança
som	2 pra cá 2 pra lá	amizades
harmonia	remexer	
melodia	encaixe	
onda sonora	balancê	

Fonte: Elaborado pela autora.

A partir daí, foram reunidas várias imagens ligadas ao forró de raiz cearense para construção do *moodboard* (FIGURA 23) do projeto, muitas das quais foram retiradas do livro *Artes da Tradição: mestres de um povo*, do professor e pesquisador Gilmar de Carvalho (2005), que contém fotografias de Francisco Sousa. Também foram selecionadas fotografias de objetos da arte cearense, como das bonecas de pano das Bonequeiras do Pé de Manga do Cariri, das esculturas de barro de Beto Soares e das esculturas entalhadas em madeira do mestre Manuel Graciano.

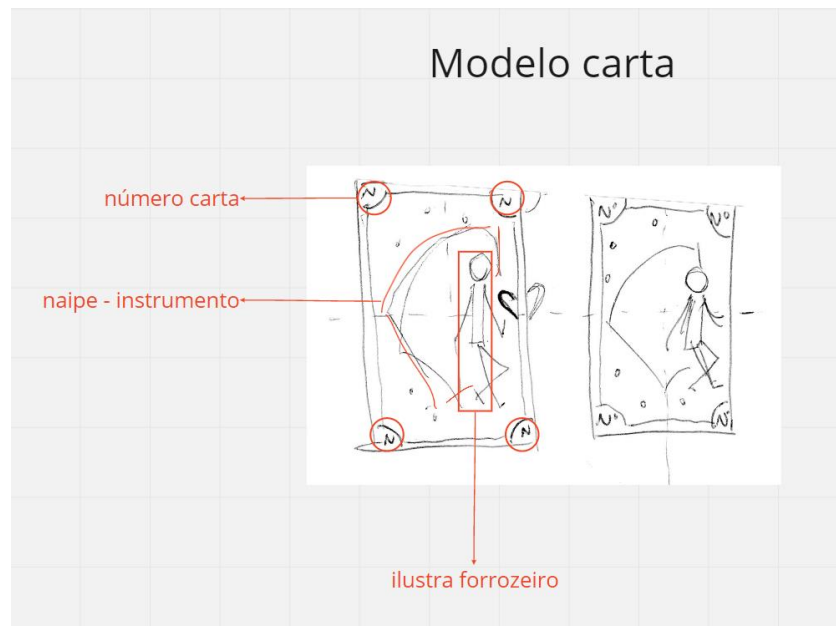
Figura 24 - Painel de referências



Fonte: Elaborado pela autora.

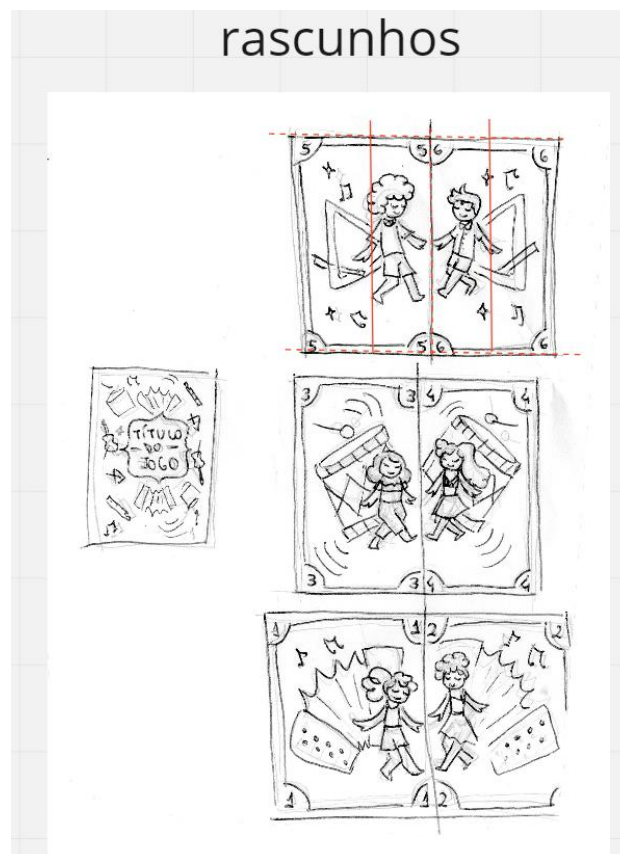
Uma vez que as referências foram estabelecidas, foram realizados rascunhos (FIGURAS 25 e 26) à mão para estudos de como seria o modelo da carta e como as ilustrações poderiam se comportar. É importante salientar que, nesse momento, o objetivo foi elaborar rápidos desenhos de caráter mais experimentais para a geração de ideias de composição gráfica que serviriam de base para as ilustrações vetoriais.

Figura 25 - Rascunhos experimentais com modelo de carta



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 26 - Rascunhos experimentais para composição gráfica



Fonte: Elaborado pela autora.

Após a produção dos rascunhos, foi elaborado um “guia de criação” (FIGURA 27) para, como o próprio nome sugere, definir alguns parâmetros para o desenvolvimento da composição gráfica das cartas e fichas. Esse processo de ilustração vetorial, foi bastante influenciado pela experiência vivenciada no curso de “Ilustração Vetorial”, ministrado pela designer Monica Rodrigues, no início do semestre⁶, no qual o “guia de criação” era um dos exercícios orientados que antecedia a produção de ilustrações.

Figura 27 - Guia de Criação do projeto

guia de criação

1 - que história sua ilustração quer contar?

As cartas do jogo trazem a narrativa dos forrozeiros que vão às festas de forró em busca de **diversão** e de um par pra dançar a noite inteira, e, quem sabe, até mesmo **paquerar**. Esses eventos são marcados pela **música animada**, o **clima caloroso** e pela **vibração** dos instrumentos, dos corpos e do ambiente.

2 - que tipo de composição será usada?

Minha criação utilizará uma composição **simétrica** que segue a **regra dos terços**, no caso das cartas justapostas. No que diz respeito às cartas separadas, elas seguem com a ideia de simetria, porém num arranjo de dois quadrantes principais.

3 - como será o movimento dela?

A ideia é elaborar as cartas com uma composição **dinâmica**, com os elementos em movimento em conjunto com grafismos que reforçam o conceito de vibração.

4 - como será o enquadramento?

As cartas serão construídas com um enquadramento **fechado**, contendo uma **moldura** percorrendo suas extremidades. Individualmente, cada carta terá 3 lados de moldura e 1 aberto, para que, ao completar o par, os jogadores percebam a ideia de fechamento daquele par, daquela cena de dança agarradinha.

5 - que cores e formas você vai utilizar?

A composição será construída com cores variadas e vibrantes, mas predominantemente quentes. Serão necessárias 5 combinações de cores que diferenciem as cartas de cada um dos 5 naipes. Essas combinações serão compostas por 1 cor principal e suas análogas, além de 1 cor complementar para detalhes.

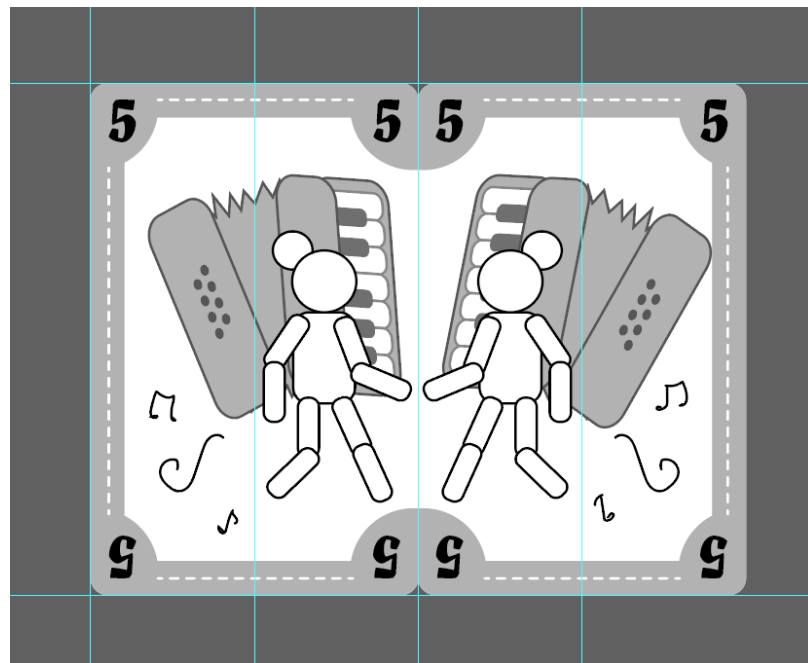
Serão utilizadas **formas sinuosas** com cantos e finalizações **arredondados**, para dar uma cara mais **infantil**.

Fonte: Elaborado pela autora.

⁶ O curso aconteceu entre os meses maio e junho de 2021, na modalidade remota, e sendo realizado na Opa! Escola de Design.

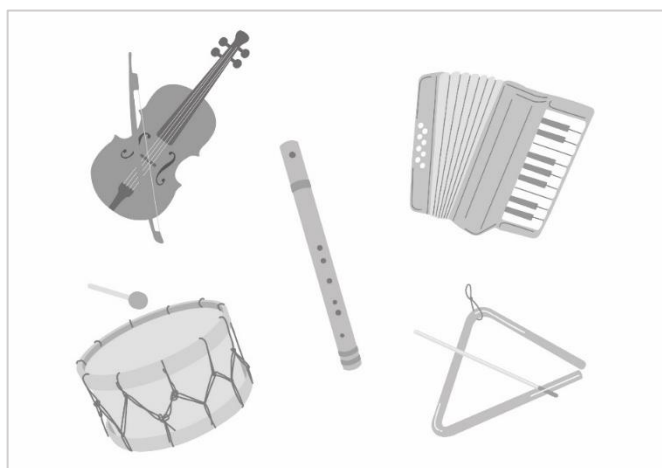
A partir desse guia, foram iniciadas as ilustrações digitais, iniciando pelo *background* comum a todas as cartas (FIGURA 28), seguida pelos instrumentos (FIGURA 29) e pela ilustração base para compor os diferentes forrozeiros (FIGURA 30 e 31). Esses elementos foram ilustrados com uma base vetorial mais geométrica, com foco na otimização dos processos, pois a partir de um mesmo vetor de figura humana, foram editados os detalhes e posições dos membros, para se trabalhar o movimento nas composições das cartas.

Figura 28 – Ilustração da base para compor as cartas



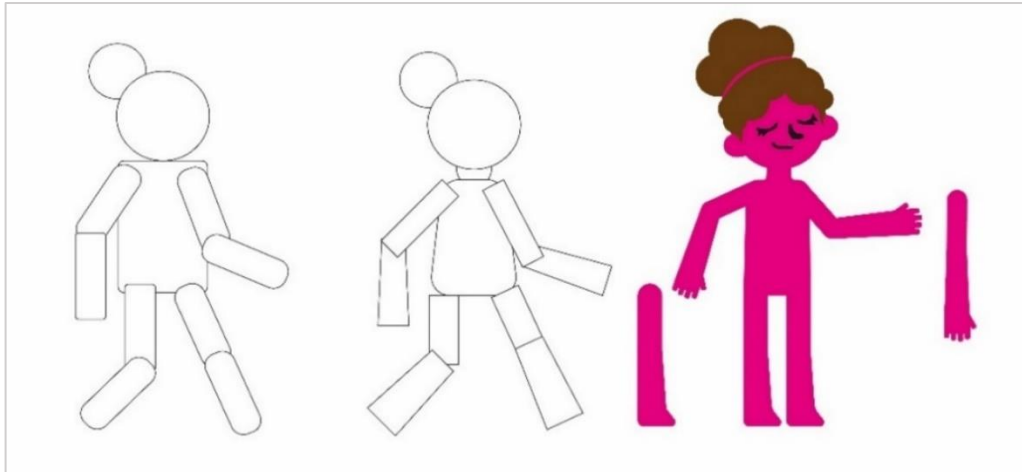
Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 29 – Ilustrações dos instrumentos musicais



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 30 – Evolução da base vetorial geométrica para ilustração dos forrozeiros



Fonte: Elaborado pela autora.

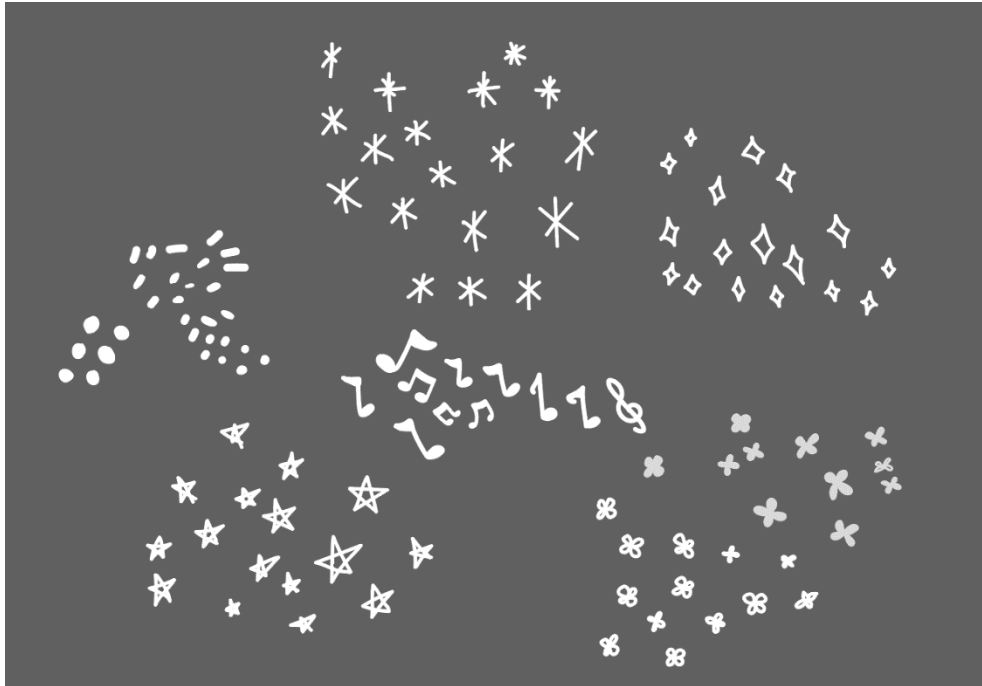
Figura 31 – Replicação da base vetorial para ilustração dos forrozeiros



Fonte: Elaborado pela autora.

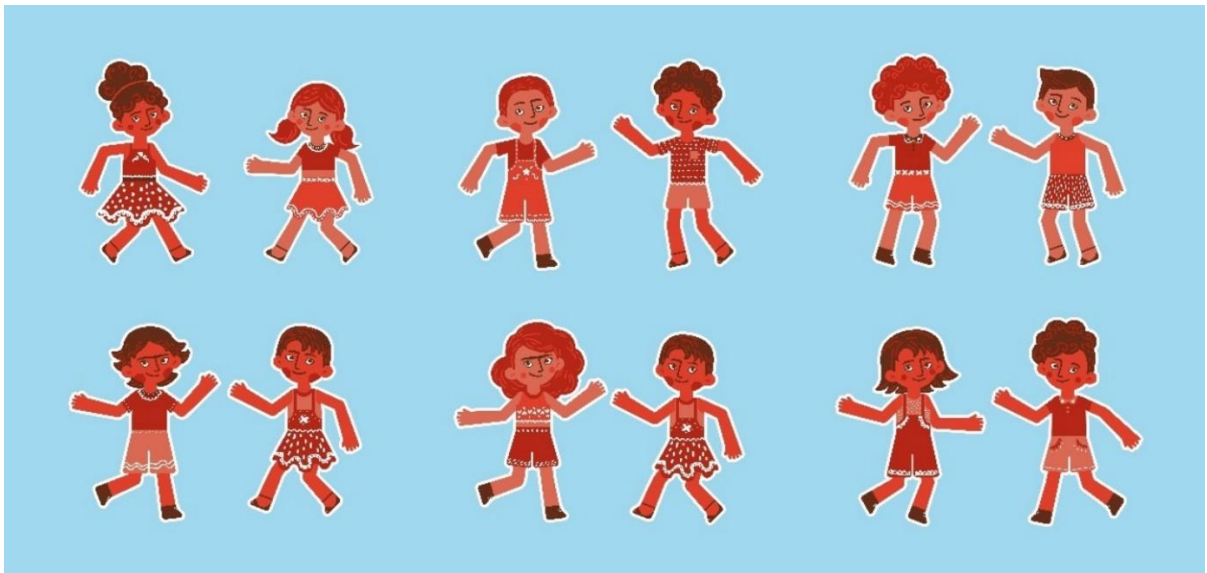
Tomando como referência a arte e o artesanato locais, foram elaborados grafismos (FIGURA 32) e detalhes nas ilustrações dos forrozeiros, além de seus rostos (FIGURA 33). Esses elementos foram criados com uma ferramenta de desenho livre, para que as peças gráficas contivessem um caráter mais manual e orgânico, sobrepondo-se a base mais geométrica.

Figura 32 – Grafismos elaborados com ferramenta de desenho livre



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 33 – Ilustrações finais dos forrozeiros com novos rostos e detalhamentos



Fonte: Elaborado pela autora.

Com as ilustrações dos forrozeiros, instrumentos e grafismos finalizados, a composição final das cartas de cada naipe foi elaborada (FIGURA 34), mesclando todos esses elementos de uma maneira simétrica, sempre focando na justaposição de cartas pares e ímpares para a formação dos casais de forrozeiros.

Figura 34 – Composição final das cartas do naipe zabumba



Fonte: Elaborado pela autora.

Em seguida, foi definida uma paleta de cores para ser aplicada nas peças criadas (FIGURA 35 e 36). Para essa delimitação, se considerou a necessidade de cada naipe possuir uma combinação de cores diferente dos demais, para que a identificação e diferenciação das cartas fossem reforçadas, contribuindo assim para uma experiência de jogabilidade mais fluida. Optou-se por se trabalhar com uma paleta de cores vivas, tanto para se ter um apelo visual mais atrativo para o público infantil, quanto para transmitir o conceito de alegria, apresentado na rede semântica. Desse modo, cada carta foi trabalhada com duas cores principais e variações de uma delas para evidenciar os diferentes elementos ali presentes, além disso, a segunda cor foi trabalhada como destaque das ilustrações dos instrumentos, para que o naipe seja rapidamente identificado.

Figura 35 – Versão final das cartas de cada naipe com suas respectivas cores



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 36 – Simulação da frente das cartas em conjunto durante o jogo



Fonte: Elaborado pela autora.

Na sequência, foi criada uma padronagem a partir dos instrumentos e grafismos ilustrados, para a aplicação no verso das cartas (FIGURA 37). Também foram elaboradas as fichas de dica, paquera, diversão e chateação (FIGURA 38).

Figura 37 – Simulação do verso das cartas em conjunto durante o jogo



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 38 – Fichas do jogo



Fonte: Elaborado pela autora.

Na perspectiva de uma futura materialização do jogo, foi elaborado um logotipo (FIGURA 39) para compor essa identidade visual. Para sua construção, foi utilizada a fonte *Artigo Display*, desenvolvida por Joana Correia, de *Nova Type Foundry*, em uma composição que buscou associar o movimento e a ludicidade, aspectos fundamentais do projeto do jogo.

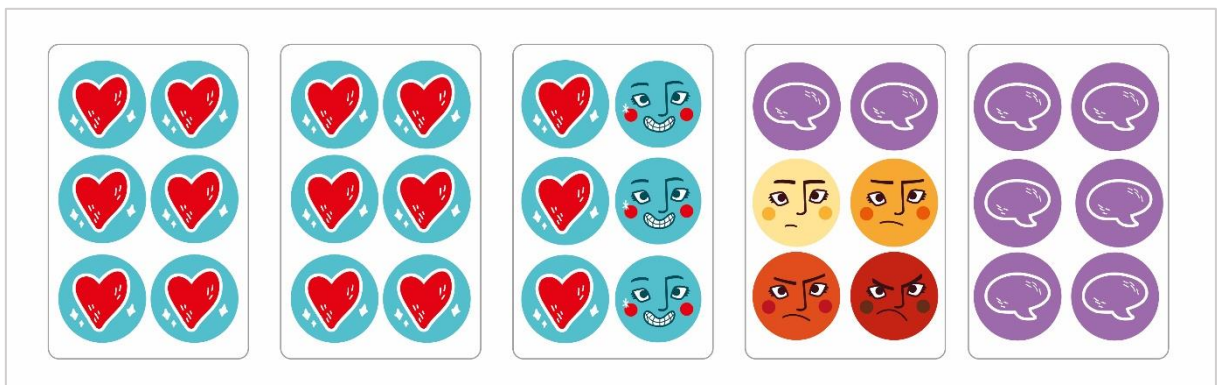
Figura 39 – Logotipo do jogo



Fonte: Elaborado pela autora.

No tocante a materialização e produção do jogo, foram pensados os seguintes aspectos técnicos: impressão em papel triplex frente e verso, a laser no caso de uma produção em menor escala e, em grande escala, impressão em offset. Em ambos os casos seria interessante a aplicação de uma marca de picote para que as fichas sejam impressas nas cartas e possam ser destacadas pelos próprios jogadores (FIGURA 40). Por fim, as dimensões reais dos elementos do jogo são cartas em tamanho convencional *Bridge Size*, 57 mm x 89 mm, e fichas com 25 mm x 25 mm.

Figura 40 – Cartas contendo todas as fichas necessárias para o jogo (para serem destacadas)



Fonte: Elaborado pela autora.

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das discussões levantadas, a proposta desse projeto compreende o design de jogos como um campo criativo que permeia muitas possibilidades, no que diz respeito a temáticas abordadas, a produção de significados e a diferentes maneiras de se pensar e proporcionar interações interpessoais de maneira lúdica. Nessa perspectiva, artefatos lúdicos estão intrínsecos na cultura e nas vivências humanas, se constituindo como um produto que tanto reflete o contexto em que está inserido, como o influencia.

Partindo dessa compreensão, a pesquisa se propôs a pensar a relação do jogo com a cultura, refletindo sobre o seu potencial enquanto dispositivo de valorização da cultura cearense, a partir da expressão musical do forró de raiz. A partir disso, buscou-se, por meio da revisão bibliográfica, compreender a relação e importância do forró de raiz como parte integrante da identidade cultural do estado do Ceará, identificando-se seus principais elementos.

Com a análise de similares e a aproximação com outros jogos, pode-se observar soluções criativas que seguem diferentes caminhos de interação lúdica significativa, enfatizando a contribuição do design nessa construção. Este processo foi fundamental para se estruturar a elaboração do projeto de design de jogo proposto, de tal maneira que a cultura musical cearense estivesse refletida em sua temática e elementos essenciais.

Ao longo do processo criativo de desenvolvimento do jogo *Forró Animado*, adaptado do jogo de cartas cooperativo *Hanabi*, foi possível analisar o potencial de projetos voltados para a construção de interações lúdicas significativas como ferramenta de valorização do contexto cultural em que está inserido, no caso do projeto elaborado, a cultura cearense.

Dentro dessa perspectiva, a necessidade de se delimitar um recorte mais específico para o campo de estudo da pesquisa, fez com que o forró de raiz fosse escolhido, devido sua amplitude de noções e expressões culturais que abrange, por ser uma manifestação cultural plural, que está presente não apenas por todo o estado do Ceará, mas por todo o nordeste, com seus diferentes ritmos, instrumentos e jeitos de se produzir sonoridades e movimentos criativos.

Nesse sentido, o jogo se propõe a representar alguns dos principais elementos contidos nessa expressão cultural, tanto em aspectos gráficos, presentes na identidade visual proposta, quanto na maneira que os elementos e recursos do jogo interagem entre si, refletindo práticas vivenciadas pelos cearenses na mecânica deste artefato lúdico.

Desse modo, foram elaboradas ilustrações de instrumentos típicos desse gênero musical, além de ilustrações de forrozeiros, com traços que visam o público infantil, mas que também referenciam elementos da arte local. O baile, a dança, as emoções geridas a partir destas

interações interpessoais também estão representadas na articulação das peças e recursos do jogo, promovendo o engajamento dos jogadores. Além disso, a vibração, o movimento e a alegria que são inerentes a essa forma de se viver o mundo do forró, foram os conceitos principais que guiaram a criação da composição gráfica de cada elemento do artefato lúdico proposto.

A ideia de se debruçar sobre a pesquisa da área criativa do design de jogos e sua ligação com o contexto cultural em que está inserido, foi reforçada com o entendimento das relações cooperativas que podem surgir de uma interação lúdica que se constitui como uma experiência de prazer, como uma forma de design não utilitária, que tem uma finalidade em si própria. O desenvolvimento deste trabalho possibilitou reflexões sobre uma produção de design mais sensível e lúdica, que possui um caráter artificial, mas não perde sua potência de alcance e de transmissão de significados.

Por fim, faz-se necessário também pontuar as limitações do que foi produzido até aqui. Tendo em vista o atual momento de pandemia de COVID-19, alguns processos precisaram ser adaptados para uma realização possível do projeto. Nesse contexto, destaca-se a necessidade, num futuro almejado de imunização total da população e volta a atividades presenciais com segurança, da produção material de um protótipo do projeto para que ele possa ser testado e avaliado por diferentes grupos, visando a coleta de percepções e identificação de lacunas a serem corrigidas, a fim de que o jogo seja aprimorado a uma versão final.

Espera-se então, que o desenvolvimento deste projeto de design de jogo possa funcionar como mais um dispositivo de reconhecimento do forró de raiz, e possa permitir aos jogadores uma nova forma de conexão com a cultura cearense, contribuindo para a celebração e difusão dessa expressão cultural vibrante e plural.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, R. J. A. de. **Simulacro**: Criação de um jogo de tabuleiro. Trabalho de conclusão de curso. Faculdades Integradas Barros Melo. Olinda/PE, 2010.

ARAÚJO, G; LÓPEZ, Y; COUTINHO, S. Levantamento bibliográfico: análise comparativa entre metodologias de design da informação e jogos didáticos e não didáticos de tabuleiro. *In*: C. G. Spinillo; L. M. Fadel; V. T. Souto; T. B. P. Silva & R. J. Camara (Eds). **Anais [Oral] do 7º Congresso Internacional de Design da Informação/Proceedings [Oral] of the 7th Informational Design International Conference | CIDI 2015** [Blucher Design Proceedings, num.2, vol.2]. São Paulo: Blucher, 2015.

BARDI, Lina Bo (org.). **Tempos de Grossura**: o design no impasse. São Paulo: Instituto Lina Bo e P. M. Bardi, 1994.

BEHANCE, **Game e Livro Construindo o Ceará – Geografia**. Disponível em <https://www.behance.net/gallery/34623953/Game-e-Livro-Construindo-o-Ceara-Geografia>. Acesso em 05 out. 2020.

BEHANCE, **Game e Livro Fortaleza A criança e a cidade**. Disponível em <https://www.behance.net/gallery/41831203/Game-e-Livro-Fortaleza-A-crianca-e-a-cidade>. Acesso em 05 out. 2020.

BRASIL, Aléxia. Cordel: memória e comunicação em rede. Tese de doutorado. Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica. PUC/SP. São Paulo, 2006.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil, Brasília, DF: Senado, 1988. Diário Oficial da União, Brasília, DF, publicado em: 5/10/1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 12 out. 2020.

CARNEIRO, Alexander. **Signos lúdicos**: design de jogos analógicos de simulação como sistemas de representação. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza/CE, 2019.

CARVALHO, Francisco Gilmar Cavalcante de. **Artes da tradição**: mestres do povo; fotos de Francisco Sousa - Fortaleza: Expressão Gráfica / Laboratório de Estudos da Oralidade UFC / UECE, 2005.

CARVALHO, Francisco Gilmar Cavalcante de. **Música de Fortaleza**. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2016.

CARVALHO, Francisco Gilmar Cavalcante de. Questões culturais no Ceará. **Revista de Ciências Sociais**, Fortaleza, v. 45, n. 1, 2014, p. 263-275.

CARVALHO, Francisco Gilmar Cavalcante de. **Tramas da cultura**: comunicação e tradição. Fortaleza, CE: Museu do Ceará, 2005.

CUNHA, Mardônio Souza. **Uma resistência cultural: o forró “de raiz” presente na atualidade urbana de Fortaleza-CE (2010-2014).** Trabalho de conclusão de curso. Universidade Estadual do Ceará. 2014.

FERNANDES, Adriana. **Forró: música e dança “de raiz”?** Anais do V Congresso Latinoamericano da Associação Internacional para o Estudo da Música Popular. 2004. Disponível em <http://www.hist.puc.cl/historia/iaspmla.html>. Acesso em: 15 maio 2021.

FINIZOLA, Fátima. **Tipografia Vernacular Urbana: uma análise dos letreiramentos populares.** São Paulo: Blucher, 2010.

FUNDAÇÃO DEMÓCRITO ROCHA, **Construindo uma aventura.** Disponível em <http://fdr.org.br/edr/segmentos/didatico/games/>. Acesso em 05 out. 2020.

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. O patrimônio como categoria de pensamento. *In: ABREU, Regina e CHAGAS, Mário (orgs.). Memória e patrimônio: ensaios contemporâneos.* Rio de Janeiro: DP&A, 2003. p. 21 – 29.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como Elemento da Cultura.** 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

LUDOPEDIA, **Arraial.** Disponível em <https://www.ludopedia.com.br/jogo/arraial>. Acesso em 16 out. 2020.

LUDOPEDIA, **Hanabi.** Disponível em <https://www.ludopedia.com.br/jogo/hanabi>. Acesso em 16 out. 2020.

PELEGRINI, Sandra C. A. Cultura e natureza: os desafios das práticas preservacionistas na esfera do patrimônio cultural e ambiental. **Revista Brasileira de História.** São Paulo, v. 26, n° 51, p. 115 – 140, 2006.

PEREIRA, Lana Carolina Silva. **Design lúdico: percurso meditativo como forma de trabalhar as funções executivas para público juvenil com TDAH.** Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza/CE, 2018.

REBELO, Samantha Cardoso. **As conexões do forró com diferentes realidades na sua trajetória.** III ENECULT – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. 23 a 25 de maio de 2007. Faculdade de Comunicação/UFBA, Salvador-Bahia-Brasil.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos: volume 1.** São Paulo: Blucher, 2012a.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: Regras: volume 2.** São Paulo: Blucher, 2012b.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: Interação Lúdica: volume 3.** São Paulo: Blucher, 2012c.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: Cultura: volume 4.** São Paulo: Blucher, 2012d.

UNESCO. Convenção para salvaguarda do patrimônio cultural imaterial. Paris. 17 de outubro de 2003. Disponível em <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/ConvencaoSalvaguarda.pdf>. Acesso em 12 out. 2020.

APÊNDICE A – MANUAL DE REGRAS DO JOGO *FORRÓ ANIMADO*⁷



Componentes

- 55 cartas de forrozeiros
- 8 fichas de dicas
- 4 fichas de chateação
- 15 fichas de paquera
- 3 fichas de diversão
- 1 manual de regras

Obs:

Cada naipe de instrumento possui a seguinte composição de cartas:

- Duas cartas de número 1, 2, 3, 4 e 5;
- Uma carta de número 6.



Objetivo do jogo

O objetivo do jogo *FORRÓ ANIMADO* é promover um baile de forró bem alegre, reunindo os forrozeiros em pares para que possam dançar a noite toda ao som de uma banda de forró de raiz ao vivo, proporcionando momentos de paquera e muita diversão.

Nesse jogo cooperativo, os jogadores devem se ajudar a montar 3 pares de forrozeiros de cada naipe (sanfona, zabumba, triângulo, pife e rabeca), em sequência numérica crescente (1, 2, 3, 4, 5 e 6), colocando lado a lado uma carta ímpar e uma carta par subsequente, formando os pares 1-2, 3-4 e 5-6.

⁷ O jogo Forró Animado é uma adaptação do jogo *Hanabi*, de Antoine Bauza. Este manual foi adaptado da versão original, preservando a estrutura e parte de suas regras. O manual de regras do jogo *Hanabi* pode ser acessado por meio do link: <https://papergames.com.br/hanabi/>.

Preparação do jogo

Organize, separadamente, as 8 fichas de dicas, 4 fichas de chateação, 15 fichas de paquera e 3 fichas de diversão, de modo que todos possam vê-las.

Embaralhe as 55 cartas e forme uma pilha virada para baixo. Então, distribua uma mão de cartas a cada jogador:

- Em uma partida de 2 jogadores, cada um recebe 5 cartas;
- Em uma partida com 3 ou 4 jogadores, cada um recebe 4 cartas.

Importante

Os jogadores não podem olhar as cartas que receberem! Eles as seguram na mão, de maneira que os demais jogadores possam vê-las, mas não eles mesmos (elas ficam viradas ao contrário!). Os jogadores não podem olhar suas próprias cartas durante todo o jogo!



Como jogar

A escolha de quem começa, fica a critério dos participantes. Os demais jogadores recebem a vez seguindo o sentido horário ao redor da mesa. Em sua vez, um jogador deve realizar apenas uma, dentre três ações a seguir (é proibido passar a vez):

1. **Dar uma informação**
2. **Descartar uma carta**
3. **Jogar uma carta**

Obs:

durante a vez de um jogador, os demais não podem fazer comentários ou influenciá-lo de maneira alguma.



1. Dar uma informação

Para realizar esta ação, o jogador deve utilizar uma **ficha de dica** da mesa (ele a retira de vista, pois ela não poderá mais ser utilizada até segunda ordem). Então, ele pode dar uma informação a outro jogador sobre as cartas que ele tem na mão.

Importante

O jogador indica de maneira expressiva – apontando com o dedo – a qual(is) carta(s) se refere a informação que está passando.

Dois tipos de informação são possíveis:

- * Informação sobre um (e apenas um) **naipe** – no caso, um instrumento musical.

“Você tem duas cartas de zabumba aqui e aqui” ou “Você não tem cartas de pife”



* Informação sobre um (e apenas um) número.
“Você tem uma carta de número 5 aqui” ou
“Você tem duas cartas de número 2 aqui e
aqui” ou “Você não tem cartas de número 4”



Importante

O jogador deve dar uma informação completa. Se um jogador tem duas cartas de sanfona, o informante não pode dizer que só tem uma!

Obs

Se a mesa não contiver mais nenhuma ficha de dica, esta ação não pode ser efetuada. O jogador deve, obrigatoriamente, realizar outra ação.

Composição dos pares de forrozeiros

- As cartas de forrozeiros devem ser jogadas se iniciando por uma carta ímpar e apenas depois completada com sua carta par subsequentes (por exemplo 1, depois 2, ou então 5, depois o 6).
- Em cada naipe, só pode haver uma única carta de cada número (portanto, no máximo, 6 cartas de forrozeiros ao total).

Completando um par de forrozeiros

Quando um jogador completa um par de forrozeiro de mesmo naipe – ou seja, quando se une uma carta par a uma carta ímpar de mesmo naipe da mesa – ele gera uma pontuação e um bônus para o grupo:

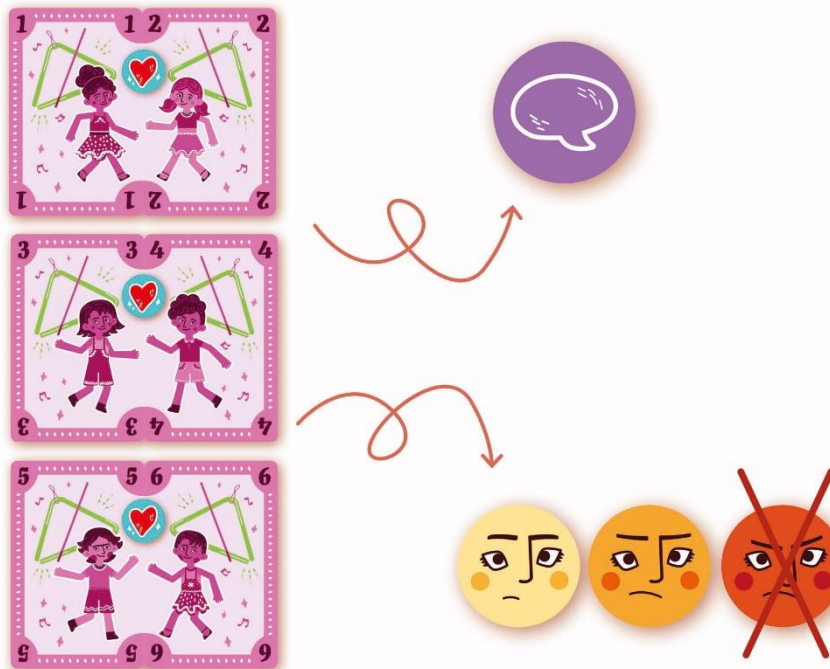
- **Pontuação:** Ele adquire uma *ficha de paquera* para o par completo e a coloca sobre o coração formado pela união das cartas. Esta ficha equivale a 1 ponto no somatório de pontos final a ser realizado no fim do jogo.
- **Bônus:** Ele readquire uma *ficha de dica* para a mesa. Esta reaquisição é gratuita, e o jogador não precisa descartar uma carta. Se todas as fichas de dica já estiverem na caixa, este bônus é ignorado.



Completando pares de forrozeiros de mesmo naipe

Quando um jogador completa uma “coluna” inteira de pares de forrozeiros de mesmo naipe – quando se tem 3 pares completos de um naipe – ele gera dois bônus para o grupo:

- Ele readquire uma **ficha de dica** para a mesa. Esta readquisição é gratuita, e o jogador não precisa descartar uma carta. Se todas as fichas de dica já estiverem na caixa, este bônus é ignorado.
- Ele anula uma **ficha de chateação** que tiver sido adquirida pelo grupo como penalidade anteriormente. Se o grupo ainda não tiver sido penalizado nenhuma vez, este bônus é ignorado.



Obs

Como ao formar um par, o jogador readquire uma ficha de dica para a mesa, ao completar o último par da sequência de 3 pares de mesmo naipe, o jogador readquire então **duas** fichas de dica (uma equivalente ao par formado e outra equivalente a sequência completada).

Completando pares de forrozeiros de naipes diferentes

Quando um jogador completa uma “linha” inteira de pares de forrozeiros de naipes diferentes – quando se tem 5 pares completos de mesmos números nos 5 naipes diferentes – ele gera uma pontuação para o grupo:

- **Pontuação:** Ele adquire uma *ficha de diversão* para sequência completada e a coloca sobre ao lado direito do par de cartas que estiver na extremidade direita da mesa. Esta ficha equivale a 3 pontos no somatório de pontos final a ser realizado no fim do jogo.



Fim da partida

Uma partida de FORRÓ ANIMADO pode terminar de 3 maneiras.

- Se a quarta ficha de chateação for adquirida como penalidade pelo grupo, a partida termina imediatamente e os jogadores perdem.
- Se os jogadores conseguirem completar as 5 sequências de pares de forrozeiros de cada naipe antes de esgotarem o baralho, o forró foi um sucesso e atinge o nível máximo de animação. O grupo recebe a pontuação máxima de 24 pontos.
- Se um jogador pega a última carta da pilha do baralho, a partida aproxima-se do fim: cada pessoa irá jogar mais uma vez, incluindo aquela que pegou a última carta. Durante esta última rodada de jogo, os jogadores não poderão pegar cartas para repor suas mãos (o baralho estará vazio).

Assim, o sucesso do baile dançante é avaliado por meio da escala de “nível de animação” do forró:

Pontuação

Para calcular a pontuação, os jogadores devem:

- Somar os pontos das fichas de paquera que foram adquiridas ao longo da partida (lembrando que cada ficha de paquera equivale a 1 ponto);
- Adicionar a essa soma os pontos das fichas de diversão adquiridas ao longo da partida (lembrando que cada ficha de diversão equivale a 3 pontos);

Assim, o sucesso do baile dançante é avaliado por meio da escala de “nível de animação” do forró:



Mó paia
0 - 3 pontos



Marromeno
4 - 7 pontos



Aprumado
8 - 13 pontos



Massa
14 - 16 pontos



Arretado
17 - 24 pontos

1 estrela: *Mó paia, não deu ninguém!*

2 estrela: *Marromeno, deu pra dar uma dançadinha!*

3 estrela: *Aprumado, bem direitim!*

4 estrela: *Massa, deu foi muita gente!*

5 estrela: *Arretado, todo mundo que foi se divertiu!*

