



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

LARISSA DORNELLES DA SILVA RATES

OUTRO-LUGAR: ANÁLISES E METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE
UM JOGO SÉRIO

FORTALEZA

2022

LARISSA DORNELLES DA SILVA RATES

OUTRO-LUGAR: ANÁLISES E METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE
UM JOGO SÉRIO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Design do Departamento de Arquitetura Urbanismo e Design da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Graduada em Design.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Claudia Teixeira Marinho

FORTALEZA

2022

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)

R182o Rates, Larissa Dornelles da Silva.

OUTRO-LUGAR : ANÁLISES E METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO SÉRIO / Larissa Dornelles da Silva Rates. – 2022.

58 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Tecnologia, Curso de Design, Fortaleza, 2022.

Orientação: Profa. Dra. Claudia Teixeira Marinho.

1. jogos sérios. 2. realidade alterada. 3. capitalismo tardio. 4. utopias. 5. metodologias iterativas. I. Título.

CDD 658.575

LARISSA DORNELLES DA SILVA RATES

*OUTRO-LUGAR: ANÁLISES E METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE
UM JOGO SÉRIO*

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Design do
Departamento de Arquitetura Urbanismo
e Design da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial à obtenção
do título de Graduada em Design.

Orientadora: Prof^a. Dra. Claudia Teixeira
Marinho

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dra. Claudia Teixeira Marinho (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^o Dr. Paulo Jorge Alcobia Simões
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Lucas Mamede Barbalho
Universidade Federal do Ceará (UFC)
Membro externo

Ao meu pai, sempre presente.

AGRADECIMENTO

Agradeço aos meus pais, Carla e Rates, pelo apoio incondicional, carinho constante e presença feliz em minha vida. Agradeço à minha irmã, Isabella, pela eterna implicância e por ser minha pessoa favorita no mundo inteiro. Obrigada à toda minha família, por serem parte importante de mim, menção honrosa aos meus avós que me introduziram ao mundo mágico da fantasia. Obrigada, às minhas três princesas que fazem meu dia a dia mais feliz: Kiki, Íris e Amora; e aos amores agregados: Leozito e Papolinho.

Ao meu melhor amigo e parceiro Afonso: obrigada por escutar meus extensos monólogos, obrigada por me fazer gostar de abraços longos, obrigada por ser calma quando dentro de mim só havia caos. Obrigada aos alinhamentos cósmicos que possibilitaram esse reencontro.

Obrigada especial à todos os meus queridos amigos que há anos me acompanham nessa jornada, cheia de idas e vindas, risos e lágrimas, mas com muito amor. Não citarei todos por nome¹, pois me estenderia mais que o permitido. Saibam que os amo muito, incondicionalmente e com a força de mil sóis, vocês são minha família.

Agradeço, também, à Universidade Federal do Ceará, ao Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Design e à todos os professores, coordenação e servidores que tornaram possível minha formação não só acadêmica, mas pessoal. Em especial agradeço à minha orientadora Professora Dra. Claudia Marinho que mesmo com todos os percalços dessa jornada nunca desistiu de mim, nem do meu projeto. Obrigada pelo apoio, pelo conhecimento e por abrir espaço para minhas ideias malucas(você é tuuuudo!).

¹ Você nem se atreva a me chamar de covarde(você mesmo!!!), fiz dessa forma para não excluir ninguém, então saiba que eu te amo de verdade, aceite meu afeto da forma que vier, criatura.

“Bapanada”

(Iselda, Esposa de Cornifer e ex-guerreira, 2017, s/p)

RESUMO

A presente pesquisa propõe apresentar uma ferramenta para a criação de visões aspiracionais de futuro através do desenvolvimento de um jogo sério experimental do gênero de fantasia e aventura, com a dinâmica dos jogos de realidade alterada. Com esse objetivo, faz-se presente a discussão sobre as dinâmicas de poder dentro do contexto do capitalismo tardio, necessária para compreender o contexto teórico que será explorado pelas atividades do jogo. Para tanto, utiliza-se duas metodologias de pesquisa, primeiramente a bibliográfica para criar o alicerce teórico essencial para fundamentar as decisões temáticas e discussões que serão introduzidas durante o gameplay; e uma de projeto, que consiste em uma metodologia iterativa de design de jogos, que utiliza o gameplay como fonte de feedback para revisões de design e modificações do jogo. Portanto, com foco em facilitar o acesso da comunidade ao projeto, o jogo foi desenvolvido na plataforma de ferramentas Google, de modo que suas telas e interações se dão entre arquivos linkados e páginas da internet.

Palavras-chave: jogos sérios, realidade alterada, capitalismo tardio, utopias, metodologias iterativas

ABSTRACT

In the present study, an experimental serious game of the fantasy and adventure genre with the dynamics of altered reality games is developed in order to provide a tool for creating aspirational visions of the future. The discussion about power dynamics within the context of late capitalism is presented in order to understand the theoretical context that the activities of the game will explore. In this regard, we deploy two research methodologies: a bibliographic one to establish the theoretical basis for the thematic discussions and decisions that will be introduced during gameplay; and a project one consisting of an iterative game design method based on gameplay to provide feedback for design reviews and game modifications. In order to facilitate community access to the project, the game was developed with Google tools, which allows its screens to be accessed through link files and internet pages.

Key words: serious games, altered reality, late capitalism, utopias, iterative methodologies

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Afresco romano da <i>Osteria della Via di Mercurio</i> em Pompéia.....	22
Figura 2 – Diagrama de história linear	25
Figura 3 – Diagrama de história não linear.....	25
Figura 4 – Diagrama de relação de conceitos	30
Figura 5 – Diagrama de fluxo das etapas de projeto	40
Figura 6 – Interior of Woods with Small Stream (from Cropsey Album)	41
Figura 7 – Econen Woods, Graphite on off-white Bristol board	44
Figura 8 – Monocle and Eye, from Jocular Ocular series issued by Kinney Bros, 1889.....	44
Figura 9 – Paleta de cores principal escolhida pela autora	44
Figura 10 – Folha de personagem	45
Figura 11 – Migratory Birds on a Moonlit Night, 1907, Theodorus van Hoytema.....	46
Figura 12 – Diagrama de caminhos narrativos do gameplay.....	53

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	INFORMAÇÕES PRELIMINARES DE PESQUISA	12
2.1	Questão da pesquisa.....	12
2.2	Objetivos	15
2.2.1	Objetivo Geral	15
2.2.1.1	Objetivos Específicos	15
2.3	Justificativa	15
3	REFERENCIAL TEÓRICO	19
3.1	O que é jogo	19
3.1.1	Fundamentos e gêneros de jogos.....	19
3.1.1.1	<i>Os gêneros de jogos</i>	22
3.1.2	Role-playing Games, Live Role-playing e Alternate Reality Games: <i>Histórias e Magia</i>	22
3.2	Contexto Social e Papel do Jogo	26
3.2.1	Serious Games.....	28
3.3	Conceito	30
3.3.1	Jogos como conformação social e jogos como performance e crítica	30
3.3.2	Sociedade e Controle no Capitalismo Tardio	33
4	METODOLOGIA	37
4.1	Metodologia de pesquisa	37
4.2	Metodologia de projeto	38
5	GAME DESIGN DOCUMENT	40
5.1	Narrativa e Descrição do Fluxo Principal	45
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
	REFERÊNCIAS	54

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho surgiu a partir da vontade de contribuir para discussões sobre a construção de possibilidades de mudanças sociais emancipatórias. Apoiado em uma investigação empírica e bibliográfica, tem a meta de examinar a viabilidade e repensar instituições e relações sociais, assim, potencialmente encontrando caminhos para a construção de futuros melhores e possíveis.

Nesse contexto, o que o projeto propõe é apresentar uma ferramenta para a criação de visões aspiracionais, o que Wright(2009) denomina, de utopias reais. Ideais que, além de utópicos, estão fundamentados em potenciais reais de humanidade, capazes de reformular instituições para que estas possam “navegar em um mundo com condições imperfeitas para mudanças sociais”(s/p). Possuir uma visão cognoscível do que é preciso para que tais instituições livres de opressão se tornem realidade, é imprescindível para o fortalecimento da determinação política necessária para transformações efetivas.

Assim sendo, a presente pesquisa traz à discussão o conceito e a importância dos Serious Games, ou jogos sérios, como jogos capazes de fomentar o debate e gerar soluções para problemas sistêmicos reais. O jogo proposto é um híbrido entre Role-playing Game (RPG) e Alternate Reality Game (ARG), conceitos que serão abordados no decorrer do trabalho e, também, no *Game Design Document* anexado.

A proposta foi desenvolvida utilizando a plataforma de aplicativos do Google, como Google Documentos, Formulários, Apresentações, entre outros. Entende-se a importância do acesso e livre compartilhamento do material produzido a fim de permitir o maior número de intervenções e interações possíveis entre jogadores, jogo e o real.

Com esse propósito utiliza-se uma metodologia iterativa de design de jogos, onde o jogo não é entregue finalizado, mas como parte de um processo que será completado conforme o *gameplay* acontece. Permitindo, assim, alterações na própria mecânica do jogo e na sua narrativa, modificando, dessa forma, as separações entre jogador e autor, pois o projeto torna-se uma construção coletiva.

Durante o referencial teórico discute-se, também, questões que são exploradas subjetivamente durante o jogo, como as relações entre o controle da vida humana pelas estruturas do capitalismo tardio. Reflexão necessária para dialogar e expor as dicotomias e hipocrisias do contexto neoliberal, crítica central do jogo produzido.

Como suporte à discussão foi desenvolvido o alicerce teórico explanando o entendimento de jogo que está sendo considerado, autores que estruturam os argumentos levantados e devidas justificativas e escolhas projetuais. O projeto de design, portanto, possui duas principais faces: a crítica e a prática; e as compreende ambas enquanto complementares, necessárias para alcançar as propostas estabelecidas durante a pesquisa.

Ao final será apresentado o documento de design onde consta o que foi desenvolvido para o jogo, em relação à narrativa, gameplay, plataforma e demais especificações necessárias. No Game Design Document está descrito o processo de criação e concepção visual do jogo, bem como explicações de como deve ser jogado, em uma breve apresentação de regras e mecânicas.

2. INFORMAÇÕES PRELIMINARES DE PESQUISA

2.1 QUESTÃO DA PESQUISA

O caráter lúdico "ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade", segundo Huizinga (1949, s/p) o jogo foge à realidade material e encontra-se deslocado da vida cotidiana pelo que chama de círculo mágico, delimitação temporal e espacial onde o jogo acontece.

O ato de jogar atravessa as vivências e relações interpessoais, se mantém como um elemento constante da experiência humana presente desde os primórdios da cultura. Na escrita de Heródoto (1988) podemos entender o jogo não apenas como um ato de escapismo do real, mas como uma atividade proposital que busca tornar a vida suportável:

Eis como se narra o fato: No reinado de Átis, filho de Manes, toda a Lídia se viu flagelada pela fome, suportada com paciência durante algum tempo. Vendo, porém, que a situação não melhorava, o povo começou a procurar um remédio para minorá-la, cada um imaginando-o à sua maneira. Nessa ocasião foram inventados os dados, o jogo da péla e todas as outras espécies de jogos, exceto o das damas, do qual os Lídios não se consideram os autores. Vejamos o uso que os habitantes fizeram de tais invenções para enganar a fome cada vez mais premente. Jogavam alternadamente durante um dia inteiro, a fim de distrair a vontade de comer, e no dia seguinte comiam e não jogavam. (H., História, 1988)

Jogos possuem a capacidade de estruturar o caos e construir relações de poder onde antes havia desamparo e hostilidade (McGonigal, 2014). Apresentando-se como ferramentas eficientes para lidar com o constante aumento da necessidade de abstração das sociedades contemporâneas, onde as demandas cognitivas não se restringem mais somente às emoções, imaginação e ações físicas (Abt, 1970).

Para Heródoto os jogos eram formas de aliviar o sofrimento, conforme é descrito em seus textos, serviam o principal propósito de serem sistemas projetados

para a organização social, tornando os grupos mais resilientes, efetivamente capazes de controlar crises sociais, políticas e econômicas (McGonigal, 2014). Este trabalho, também, parte do princípio que jogos são eficazes em intervenções sociais, entretanto traz-se a perspectiva de transformação e alteração de paradigmas dos sistemas estabelecidos.

O presente trabalho sugere uma intersecção entre os conceitos de Serious Games, *Transition Design* e *Design After Capitalism*, que serão explorados na fundamentação teórica, e procura compreender as conexões entre os diferentes domínios que constituem as várias realidades que coexistem no mundo contemporâneo. Conforme Wisinski (2022) coloca:

This describes both sides of political dimension of design: mediating the everyday lives of unknown others but typically doing so through the authority and financial support of their clients. (WISINSKI, 2022, s/p)

Wisinski (2022), sugere uma transformação drástica nos propósitos dos projetos de design, uma mudança consciente para a alterações sistêmicas no “fazer design”, extrapolando os limites do “recipiente” ideológico capitalista. Esse pensamento encontra paralelo na ideia de *Transition design* que, como coloca Irwin (2015), tem como premissa provocar mudanças qualitativas e profundas, levando a outros e novos futuros, para a construção de projeções sistêmicas. Os paradigmas se deslocam para uma proposta radical e, assim, nos fazem repensar modos de organização social e política.

Tornar essas discussões teóricas em transformações concretas requer, acima de tudo, o fortalecimento do pensamento em design e, como sugere Wasinski(2022), em arranjos, metodologias e processos, utilizando, assim, as estruturas e a linguagem como forma de engajar as pessoas, estimulando o surgimento não de soluções, mas de questionamentos. “Design é um sinônimo de mudança”, diz respeito à alterações de status e disposições e ao fazê-lo estipula formas de ser e estar (Wasinski 2022).

Através do uso de estratégias lúdicas capazes de sensibilizar o público, questionando o alcance emocional dos produtos de design, o designer é capaz, conforme Dunne e Rabby (2013), de criar conceitos e narrativas que abraçam o “lado obscuro” das pessoas, desafiando a percepção do design polido e “belo”,

trazendo o humor, ironia e a negatividade em seus projetos críticos. Aceitando o aspecto complexo do ser humano, abre-se espaço para o uso positivo desses sentimentos complicados como forma de chamar atenção para aquilo que nos assusta e perturba, gerando impulsos para fora do estado de inércia, provocando ação para mudança.

“Dark, complex emotions are usually ignored in design; nearly every other area of culture accepts that people are complicated, contradictory, and even neurotic, but not design. We view people as obedient and predictable users and consumers.” (Dunne e Rabby, 2013, p. 38)²

Partindo do princípio que o objeto de design pode servir como um “termômetro” para ansiedades, valores e preconceitos, o design crítico se apropria de características sociais para criar projetos que espelham essas particularidades, utilizadas para consolidar os argumentos pretendidos. Os jogos serão explorados enquanto propositores de problemas, críticas e possibilidade de intervenção artística e política (FLANAGAN, 2009). Para fazer isso é preciso filtrar valores culturais (ideias normativas sobre como nosso mundo opera) através de uma experiência lúdica.

O jogo é logo associado ao entretenimento e ao distanciamento da realidade, uma das definições de jogo para Huizinga (1949) é não ser sério, porém o presente trabalho discorda dessa percepção e entende o alcance do jogo para além do lazer. Logo, para que seja bem sucedida, essa proposta de projeto deve ser capaz de criar tensão entre suas afirmações e as normas sociais. Distanciando-se da retórica projetual e das suposições presentes nas mecânicas de jogos, uma possível solução é apostar em uma mecânica recursiva, direcionando o jogador, não somente a um modo alternativo de jogar, mas a responder uma série de inferências de design.

Se jogos são inerentemente reflexos dos seus contextos culturais, podemos utilizá-los subversivamente também como crítica social?

² Tradução: Emoções sombrias e complexas são geralmente ignoradas no design; quase todas as outras áreas da cultura aceitam que as pessoas são complicadas, contraditórias e até neuróticas, mas não o design. Vemos as pessoas como usuários e consumidores obedientes e previsíveis.

2.2 OBJETIVOS

2.2.1 Geral

Estudar Serious Games para compreender o papel do jogo enquanto catalisador de transformação social, a fim de desenvolver um artefato lúdico que possa ser utilizado como ferramenta de reflexão sobre as estruturas de poder no capitalismo tardio.

2.2.1.1 Específicos

1. Estudar metodologias de criação e engenharia de jogos;
2. Estudar e discutir a relação entre design, política e modos de ser e viver;
3. Analisar o papel do jogo enquanto transformador social;
4. Analisar jogos como ferramenta e estratégia de ensino;

2.3 JUSTIFICATIVA

Expor as dicotomias de valores, intrínsecas às tecnologias e discursos do capitalismo através da prática do design crítico, deveria ser fundamental para o designer. Segundo Scott Kilinkner(2017), tecnologias não são imparciais, moldam a Psicologia e cultura de uma sociedade. O pensamento de projeto deve, então, sofrer um desvio da centralização no usuário e ser direcionado para uma abordagem centrada no social. Onde o Design não é um resolvidor de problemas, mas um descobridor de oportunidades e propositor de questionamentos, adotando, assim, uma postura proativa em um sistema que recompensa a letargia e complacência. Assim sendo, conforme Wisinki coloca no livro *Design After Capitalism*:

In the act of designing, designers identify “users” and “use case cenarios”, creating idealized subjects and ways of being in the world. In this way designers contribute to determinations about who has what kinds of agency and how those agencies are made possible. (WISINSKI, 2022, s/p)³

³ Tradução: No ato de projetar, os designers identificam “usuários” e “cenários de casos de uso”, criando sujeitos idealizados e modos de estar no mundo. Desta forma, os designers contribuem para as determinações sobre quem tem que tipo de agência e como essas agências são possíveis.

Segundo Yelavich e Adams (2014, s/p), o “fazer design” não é sobre projetar o futuro, mas, sim, transformá-lo em uma possibilidade contemporânea. A ideia do designer como um fazedor de futuros, conforme colocam, sugere a peculiaridade na nossa situação, pois outras sociedades possuem um discernimento de futuro que falta à ocidental. Corroborando com esta ideia, Wright (2009), coloca que a trajetória de transformações é, pelo menos parcialmente, devido à resultados cumulativos e ações humanas nem sempre intencionais, sendo assim, repleto de incertezas onde não é possível discernir o limite do que é alcançável. Portanto, faz-se necessária a construção de utopias reais:

[...] Utopian ideals that are grounded in the real potentials of humanity, utopian destinations that have accessible waystations, utopian designs of institutions that can inform our practical tasks of navigating a world of imperfect conditions for social change. (Wright, 2009, p. 4)⁴

Portanto, o jogo é proposto como essa ferramenta capaz de provocar um processo de reflexão e fomentar ação sobre as condições deste tempo e perspectivas de um futuro possível, de forma a tornar os indivíduos não mais indiferentes aos atos e ideais que os influenciam e definem. Se jogos podem tirar da realidade eles também podem realizar o reverso. McGonigal (2013) apresenta uma proposta que concerne ao design: usar nossos conhecimentos de como criar jogos para projetar estratégias e ferramentas a fim de melhorar a realidade para todos.

De acordo com Peng et al. (2012), as pessoas jogam não apenas pelo sentimento de felicidade ou prazer, mas também para suprir três necessidades básicas: Autonomia, Competência e Familiaridade. A primeira se refere à pré-requisitos do indivíduo como interesse, empatia e suspensão da descrença. A segunda relaciona-se às motivações de escolha e reprodução do final desejado e, por fim, a terceira à necessidade de conexão e envolvimento no ambiente social.

Portanto, o jogo é uma atividade que possibilita ao indivíduo, segundo Silva et al.(2012), “dar uma resposta adequada às situações novas e novas respostas a situações velhas”, conferindo aos seus jogadores as capacidades de expressão e superação, como forma de exprimir sua criatividade e espontaneidade, libertando das normas e expectativas sociais e culturais. O jogar está profundamente

⁴ Tradução: Ideais utópicos que são fundamentados nos potenciais reais de humanidade, destinos utópicos que têm estações acessíveis, projetos utópicos de instituições que podem informar nossas tarefas práticas de navegar em um mundo de condições imperfeitas para a mudança social.

relacionado aos atos inerentes aos seres humanos de experimentar, explorar e aprender(Silva et al. 2012).

No livro *A Book of Surrealist Games*(1993), Alastair Brotchie e Mel Gooding colocam que os Surrealistas realizaram a mais radical crítica da razão, utilizando métodos lúdicos e estratégias sistemáticas para trabalhar com o inconsciente e libertar a criatividade coletiva. Partindo de jogos infantis, os surrealistas pretendiam provocar as normativas burguesas, com técnicas que exploravam a imprevisibilidade de resultados. Huizinga (1949) analisa essa perspectiva quando aborda os jogos performáticos, onde o jogo alcança a crítica através da performance artística, apresentando outros ou novos cenários de organização social.

Temo-nos gradualmente aproximando da conclusão de que a civilização tem suas raízes no jogo, e que para atingir toda a plenitude de sua dignidade e estilo não pode deixar de levar em conta o elemento lúdico.(Huizinga,1949, p.169)

Flanagan(2010) diz que enquanto todo jogo pode ser entendido como performativo, devido às ações realizadas durante as partidas, a performance não está separada de seu contexto, logo deve ser entendida dentro de seu espectro cultural, social e político. Jogos com fundamentos performáticos apresentam-se como uma alternativa crítica, intrinsecamente relacionados à intervenção artística (Flanagan 2010), utilizam estratégias próprias ao teatro e à performance ritualística, evocam mundos imaginários e subvertem a relação e uso de objetos cênicos.

O jogo, assim como a performance, apresenta-se como método de criação, artístico e social, capaz de gerar discussões sobre a ordem e progresso das coisas. Desse modo, considerando o contexto político e pandêmico, que dificulta a ação civil, torna-se fundamental o esforço para criar e fortalecer estratégias de provocação e disrupção, a fim de modificar ideais e crenças, sendo capaz de transformar as expectativas sociais.

Serious games possuem um extenso espectro de possibilidades de atuação, conforme demonstra Susi et al (2007) e King (2021) como, por exemplo, jogos para simulação e treinamentos em áreas militares, saúde, gerenciamento de conflitos, ecossistema e ecologia, impacto social, além de abrangerem projetos de pesquisa e planejamento, marketing e recursos humanos. São capazes de conectar teoria e

prática, indivíduos são encorajados a aprender através do fazer, aplicando seus conhecimentos e subjetividades a cenários que possuem paralelos no mundo real, aprimorando, assim, habilidades de solução de problemas e tomada de decisões.

O projeto de design é desenvolvido a partir de análises históricas e sociais, traçando conexões entre jogos, arte e design. Trazendo uma perspectiva crítica e radical, enquanto releitura do design de jogos da contemporaneidade, explorando a capacidade de intervenção do que é nomeado, segundo Flanagan(2009), Clark C Abt, Sawyer and Rejeski (2002), entre outros, de *Serious Games* ou "jogos críticos". O movimento *gamer* não pode ser ignorado, torna-se fundamental não só compreender, mas também projetar coletivamente a forma como os jogos impactarão nosso mundo real.

Diante disso, a escolha da plataforma onde o projeto prático foi desenvolvido é crucial para entender como a dinâmica de diálogo entre o jogo e o real é realizada. Decidiu-se pelo uso das ferramentas oferecidas pela suite de aplicativos da Google. Essa escolha deu-se pela facilidade de acesso e gratuidade dos aplicativos que são necessários para a construção da proposta de jogo sério.

Outro aspecto importante é a facilidade de compartilhamento, intrínseca à plataforma, sendo possível utilizar diversos métodos de distribuição, tais como *e-mail*, envio de *links* por mensagens diretas, redes sociais, entre outros. Dessa forma, a plataforma alinha-se com os objetivo central do *gameplay* desenvolvido, estes sendo apresentar uma jogabilidade acessível fora da lógica capitalista das atuais plataformas de fornecimento de jogos.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 O QUE É JOGO

3.1.1 Fundamentos e gêneros de jogos

What are games? Are they things in the sense of artifacts? Are they behavioral models, or simulations of social situations? Are they vestiges of ancient rituals, or magic rites? It is assumed that games are many things and at the same time specific games are different from one another - but are they? (Avedon, E.M, 1981)⁵

Conforme Parlett (1999), em seu livro *The Oxford History of Board Games*, o termo jogo é usado para diferentes atividades, não sendo produtivo propor uma única definição. Suits (1967) alterca que o jogo é um contraponto ao trabalho, no sentido que no jogo o jogador busca a ineficiência estruturada, assim como a vitória e, com isso, o fim do jogo só é possível através das diretrizes das regras. Em contrapartida, Adams (2013), argumenta que existe uma multiplicidade de jogos, o que dificulta a determinação de uma única definição e prefere adotar uma descrição mais ampla e menos rigorosa:

Games are a type of play activity, conducted in the context of a pretend reality, in which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, non trivial goal by acting in accordance with rules. (E. Adams, 2013, s/p)⁶

Partlett (1999), entretanto, realiza a separação entre jogos formais e informais, considerando informais aquilo que entendemos por brincadeiras, a qual Silva et al. (2012) chama de atividade lúdica espontânea, surge do prazer natural do indivíduo e encontra nele mesmo sua motivação. O jogo formal, ao contrário, possui estruturas e elementos bem definidos, como objetivos e regras que “regem” as ações dos jogadores, Abt (1970) diz que para que o jogo formal exista é necessário

⁵ Tradução: O que são jogos? São coisas no sentido de artefatos? São modelos comportamentais ou simulações de situações sociais? São vestígios de antigos rituais ou ritos mágicos? Supõe-se que os jogos são muitas coisas e, ao mesmo tempo, jogos específicos são diferentes uns dos outros - mas serão?

⁶ Tradução: Os jogos são um tipo de atividade lúdica, conduzida no contexto de uma realidade fingida, na qual o (s) participante (s) tenta (m) atingir pelo menos um objetivo arbitrário e não trivial agindo de acordo com regras.

ser uma atividade entre duas partes capazes de tomar decisões, que buscam completar um objetivo pré-definido dentro de um contexto limitado por regras.

Para o presente a definição e abordagem que interessa é a do jogo formal, portanto, torna-se imprescindível delimitar seus elementos fundamentais. Assim sendo, emprega-se a definição dos elementos conforme Adams (2013), que determina quatro aspectos: participação, “faz de conta”, objetivo e regras.

Participação refere-se à interatividade e à capacidade do jogador de mudar os acontecimentos do jogo conforme realiza suas escolhas e ações, ou seja, dentro do jogo existe a liberdade de ação e de escolher como acontecerá essa ação. Uma vez que jogar é uma tarefa ativa, onde os participantes são limitados apenas pelas regras, o que exige perspicácia do jogador.

O “faz de conta” é a capacidade de alterar nosso estado de realidade, imergindo em uma realidade separada do cotidiano que Huizinga (1949) chama de círculo mágico, podendo ser tanto um espaço físico, como uma quadra de esportes ou um tabuleiro, quanto um estado mental de “fantasia”. Dentro do círculo mágico os jogadores entram em concordância sobre os conceitos, situações e eventos que irão se desenrolar durante o jogo.

Além disso, o jogo precisa ter um ou mais objetivos que serão o foco da atenção do jogador durante o *gameplay*, continuamente orientando o fluxo de jogo é a partir dele que os desafios são apresentados e onde é possível entender o sistema de *feedback*, com seus níveis, pontos e progresso. Por fim, as regras servem como instruções e delimitações sobre como os jogadores serão capazes de conseguir seus objetivos. Regras criam a estrutura contextual e instigam os jogadores a buscar por novas soluções para os desafios propostos, além de serem importantes para a definição da semiótica do jogo, pois estabelecem as relações entre os elementos e seus significados (Adams, 2013).

Diante disso, faz-se necessária a construção de um panorama histórico, pois os primeiros jogos permanecem relevantes para o design não somente por serem evidências de noções culturais da antiguidade, mas também porque seus fluxos e padrões de jogo continuam a influenciar o desenvolvimento de jogos hoje (Flanagan, 2010). Não é possível saber com certeza como os primeiros jogos eram, muito menos como seus jogadores se comportavam, mas é certo que a evolução

dos jogos está intrinsecamente ligada à evolução da cultura humana (Huizinga, 1949).



Figura 1: Afresco romano da *Osteria della Via di Mercurio* em Pompéia ⁷

Os mais antigos jogos de tabuleiro encontrados são do período Neolítico, foram tabuleiros de Mancala que datam de aproximadamente 6900 AC. Esse período marcou o surgimento da agricultura e a sedentarização dos grupos humanos, logo pode-se inferir que tais comunidades tinham tempo para o lazer e o jogo. A figura 1 apresenta uma ilustração de um grupo de romanos jogando *tabulae lusoriae*, do latim: jogos de mesa, normalmente disputados em público por, em geral, serem jogos de azar.

Os jogos convencionais, ou jogos de tabuleiro, possuem seus ritmos e mediações realizados pelos próprios jogadores por não estarem em plataformas digitais, não possuem Inteligência Artificial intercedendo na jogabilidade. Portanto, a experiência e as transformações, sejam elas no contexto do jogo ou fora dele, vem diretamente do esforço e ação do jogador, não apenas do jogo (Tekinbaş e Zimmerman, 2003).

⁷ Author/Copyright holder: Wolfgang Rieger. Copyright terms and licence: Public Domain.

3.1.1.1 Os gêneros de jogos

Via de regra, os jogos são categorizados em gêneros como forma de facilitar sua catalogação e, principalmente, descrever de forma sucinta como será o *gameplay*, ou seja, é a partir do gênero que pode-se inferir quais tipos de desafios e como será a jogabilidade do jogo. Importante notar que tais classificações não são mutuamente exclusivas, podendo um jogo apresentar mais de um gênero.

Segundo Adams (2013,s.p), gêneros são “categorias de jogos caracterizadas por certos tipos de desafios, independente das configurações ou conteúdos do mundo do jogo”. Porém, estes não devem ser vistos como categorizações imutáveis ou únicas, pois tais classificações sofrem constantes mudanças conforme surgem novas tecnologias, plataformas e, até mesmo, novos gêneros.

Categorias possíveis podem surgir a partir da origem e destino de produção, por exemplo jogos independentes ou jogos feitos para máquinas de *arcade*, de acordo com os gráficos, para jogos digitais, ou estilo da arte, pela sua jogabilidade e pelos seus estilos(ação, aventura, *role-playing game*, estratégia, etc). Adams (2013) esclarece que os gêneros não devem ser entendidos como limitadores do processo de criação, mas sim como *frameworks* do projeto de design, facilitando a formalização de um possível documento de *game design*.

3.1.2 Role-playing Games, Live Role-playing e Alternate Reality Games: Histórias e Magia

Nem todos os jogos são formados apenas por mecânicas e estratégias, um outro elemento importante são as narrativas e o *storytelling*. Histórias, como coloca Adams (2013), são relatos de séries de eventos, reais ou fictícios, que realçam a experiência do jogo e fornecem ingredientes para a construção de mundo. Dessa maneira, *storytelling* pode ser definido como a capacidade ou ação de contar essas histórias, elaborando seu enredo e escolhendo quais recursos serão utilizados para transmitir a mensagem, uma boa história e *storytelling* devem ser credíveis dentro do universo criado e coerentes.

Determinados gêneros de jogos utilizam a história como marcador de progresso para o jogador, por exemplo *Role-playing Games* (RPG) e *Live*

Role-playing (LARP). RPGs são um gênero de jogo onde o jogador, ou grupo de jogadores, avança pela história através de missões principais e secundárias, onde com as primeiras é possível acessar a narrativa central e com as segundas, há, em geral, uma expansão da história e universos apresentados. LARPs possuem uma dinâmica similar aos RPGs, entretanto diferenciam-se em um elemento chave: o nível de imersão no ato de jogar.

Enquanto no RPG os jogadores descrevem, ou recebem a descrição, utilizando a estratégia do relato ou conto sobre de seus personagens ou mundo, assemelhando-se à literatura épica, no LARP há uma total imersão no universo construído e completo aceite das normas sociais estabelecidas. Sendo assim, enquanto o paralelo do RPG encontra-se na literatura, o do LARP possui aproximação com obras teatrais e dramáticas.

Apesar disso, ambas abordagens não devem ser entendidas como opostas, entre elas há uma ponte possível de ser utilizada como recurso para construção de experiências lúdicas complexas e interessantes. As diferenças de linguagem devem ser abraçadas como potenciais de permuta e incremento.

Tanto o RPG quanto o LARP permitem a concepção de narrativas multifacetadas, capazes de abranger os mais diversos temas e caminhos neste trabalho serão consideradas duas direções possíveis, sendo elas a história linear e a não-linear. Na perspectiva linear o jogador não é capaz de alterar os acontecimentos nem o final, o que não quer dizer menos desafios ou imersão. Adams (2013) aponta como pontos positivos da abordagem linear os seguintes:

- Em um jogo, histórias lineares requerem menos conteúdos, pois são diretas e não precisam explorar outras possibilidades;
- É mais fácil de gerenciar o storytelling, por envolver menos elementos e menor sequência de eventos;
- São menos propensas a erros de continuidade e surgimento de situações absurdas.

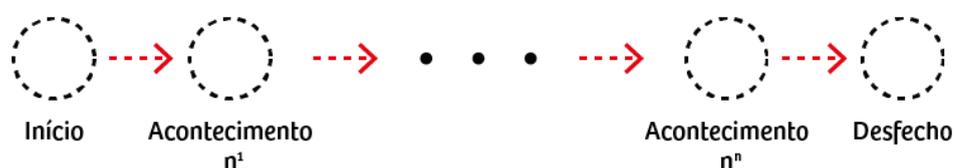
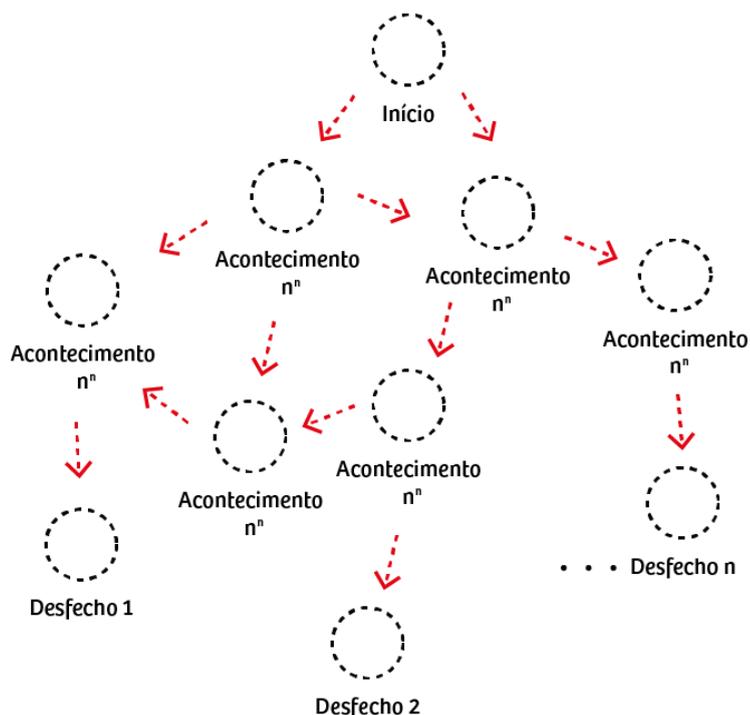


Figura 2: Diagrama de história linear⁸

Propostas não-lineares oferecem a possibilidade do jogador influenciar não apenas os desfechos do jogo, mas também a ordem dos eventos e a direção geral da história. O fluxo de jogo se assemelha às raízes ou galhos de uma árvore, onde cada escolha do jogador definirá por qual ramo a história seguirá, o que complexifica consideravelmente o *gameplay*.

Figura 3: Diagrama de história não linear⁹

Dentro do jogo, independente da abordagem escolhida, o desenvolvimento da história é um processo ativo, ou seja, requer a participação do jogador, pois seu desenrolar, não necessariamente o seu resultado, dependerá das ações e escolhas feitas durante a partida. Nesse contexto é importante destacar os jogos de realidade alternada, ou ARGs (*Alternate Reality Games*), que McGonigal(2013) define como jogos “antiescapistas”(p. 125). Em outras palavras, são jogos projetados para expandir a experiência da vida real, buscam fornecer recompensas que fortalecem as conexões sociais e ressignificam o cotidiano.

Essa abordagem foca em aspectos específicos da vida humana e utiliza estratégias de engajamento a fim de realizar mudanças ativas e reais. Alternate

⁸ Diagrama produzido pela autora.

⁹ Diagrama produzido pela autora.

Reality Games não possuem compromisso em deixar a vida de seus jogadores melhor, mas sim de serem intervenções no real, incorporando esses intermédios como parte do seu *gameplay*. Assim, utiliza da narrativa para construir pontes entre o jogo, suas missões e recompensas, com a realidade e contexto em que está sendo jogado.

Desse modo, retomando a discussão sobre narrativa, é possível definir, segundo Adams (2013), como o discurso produzido a partir do *storytelling* refere-se aos eventos que são narrados e apenas ditos e apresentados ao jogador, sem que haja interação entre ambos. Adams(2013) esclarece que a função da narrativa é revelar acontecimentos que não podem ser alterados, os quais podem ser algo que está acontecendo no tempo presente do *gameplay*, no passado ou futuro. A narrativa dá o contexto da história e introduz o jogador ao universo do jogo.

Apesar de poder enriquecer a experiência do *gameplay*, a história e a narrativa não são elementos essenciais para a construção de um bom jogo. Jogos abstratos como *Tetris*, *Candy Crush*, ou clássicos como Xadrez e Go não precisam de uma sucessão de eventos narrados ou diálogos para serem jogos completos e bem sucedidos em suas propostas.

Contudo, para a proposta deste trabalho a história e narrativa serão componentes centrais para a imersão do jogador nas situações e missões que estarão inseridos. Conforme colocam Bowman e Hugaas (2021), “*when we imagine ourselves becoming someone else, we tap into our latent potential as human beings and as a community.*”¹⁰ Portanto, quando, de forma coletiva, há um acerto de simular uma crença em transformações intrapessoais e comunitárias, cria-se o cenário de expansão de consciência sobre identidades e relações em grupo.

Bowman e Hugaas (2021) ainda acrescentam que, pelo meio da imaginação, o indivíduo torna-se apto para enfrentar ou aflorar capacidades latentes, anteriormente limitadas. Através da imersão na narrativa o indivíduo também consegue acessar seu lado mais sombrio e, assim, ser confrontado com a sua humanidade em sua integralidade.

¹⁰ Tradução: “[...] quando nos imaginamos nos tornando outra pessoa, exploramos nosso potencial latente como seres humanos e como comunidade.”

Desse modo, é possível alcançar a perspectiva mágica da experiência, onde a magia, segundo Bowman e Hugaas(2021), é uma forma de manifestação, uma capacidade de alterar a si mesmo e o arredor com a força da ação criativa. Onde as raízes dessa magia residem na perspectiva da transformação coletiva, na qual cada indivíduo adere a um estado liminar, dando suporte uns aos outros na imersão co-criada. Dessa forma, Bowman e Hugaas (2021), colocam:

They enter into an agreed-upon reality with different rules for a bounded amount of time, thereby creating a new *social contract*. While role-players may not perceive their actions within play as a form of ritual magic, experiences within this magic circle often do impact them in powerful ways that can have lasting effects. (Bowman e Hugaas, 2021, s/p)¹¹

Desse modo, a perspectiva mágica estabelecida durante o gameplay é capaz de durar para além da finalização do círculo mágico. A catarse e dissonância cognitiva experimentadas no gameplay impactam o jogador de forma significativa, caracterizando aqui a magia experienciada como uma metamorfose que se manifesta no real.

3.2 CONTEXTO SOCIAL E PAPEL DO JOGO

Os jogos nascem da capacidade humana de simular (Adams 2013), quando crianças, os indivíduos são estimulados a criar narrativas “faz de conta” para vivenciar, em forma de brincadeiras, situações e desafios futuros. É a partir da criação de uma realidade própria que surge a motivação para o jogo, pois é no jogo que lhes é permitido experimentar, conhecer o mundo e suas interações com o outro, assim, tornando-os sujeitos (Silva et al. 2012).

Esta pesquisa compreende o jogo como elemento substancial para o desenvolvimento intelectual, corporal e afetivo humano, bem como ferramenta de estímulo à criatividade, espontaneidade e aprendizado. Carrega em si simbolismos e elementos fantasiosos que servem como correspondentes, permitindo que o

¹¹ Tradução: “Eles entram em uma realidade acordada com regras diferentes por um período de tempo limitado, criando assim um novo contrato social. Embora os *role-players* possam não perceber suas ações dentro do jogo como uma forma de magia ritual, as experiências dentro desse círculo mágico geralmente os impactam de maneiras poderosas que podem ter efeitos duradouros.”

indivíduo se torne capaz de integrar sua vivência no jogo à sua vivência no real a partir da criação de questionamentos, experiências e envolvimento efetivo em suas ações dentro do jogo.

Em diferentes momentos da história o jogo possuiu diferentes papéis como o aprendizado de conceitos, processos ritualísticos, socialização e até demonstração de poder e status (Flanagan, 2010). O uso dos jogos enquanto crítica começou a ter destaque no século XIX, quando produções americanas e européias focaram suas temáticas em moralidade, comportamento e eventos históricos, pois desde o surgimento de tabuleiros pictóricos os jogos ganharam força enquanto ferramenta de educação, com o que podemos entender como Jogos Persuasivos (Flanagan, 2010).

Durante o movimento surrealista, artistas jogavam não apenas por diversão, mas com o intuito de pesquisa, buscando entender como os jogos estão conectados às estruturas e ideais do seu tempo. Apesar da produção de jogos surrealista não ter sido extensa, suas intervenções artísticas, irreverentes, absurdas e questionadoras traziam em si elementos dos jogos (Brotchie e Gooding, 1993).

Tekinbaş e Zimmerman (2003) argumentam que o jogo é significativo quando seus desfechos e ações estão integradas à contextos maiores que o jogo, pois como enfatiza Huizinga (1949) “toda brincadeira quer dizer algo”, ou seja, o significado não emerge apenas dos elementos materiais e simbólicos do jogo, mas também do contexto em que é jogado. Logo, se o contexto influencia o jogo, o jogo pode influenciar o contexto.

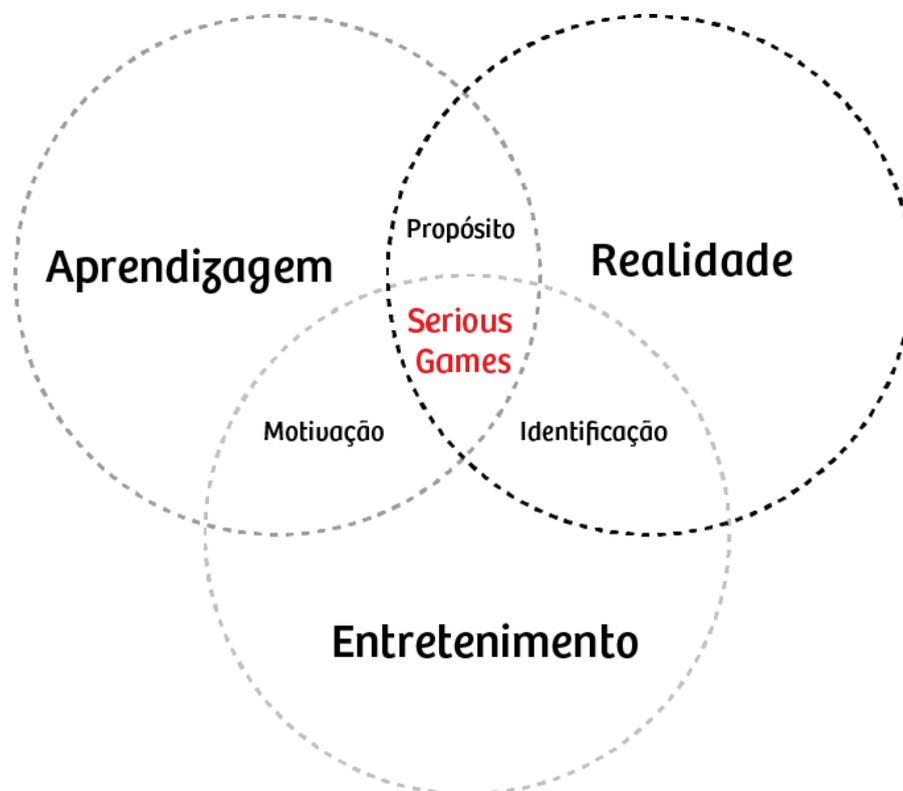
3.2.1 Serious Games

O contexto que será explorado conecta-se com a discussão sobre Serious Games, jogos que possuem objetivos para além do entretenimento. Segundo Djaouti et al. (2011) serious games é um oxímoro que data do período da Renascença, onde referenciava à literatura *serio ludere*, escritos cômicos que abordavam assuntos sérios. Entretanto, apenas na década de 1970 o termo começou a ser utilizado com conotação mais próxima ao que tem-se hoje. Em seu

livro chamado *Serious Games*, Clark Abt, pesquisador e designer de jogos atuante na guerra fria, nos apresenta a seguinte definição de serious games:

Games may be played seriously or casually. We are concerned with serious games in the sense that these games have an explicit and carefully thought-out educational purpose and are not intended to be played primarily for amusement. This does not mean that serious games are not, or should not be, entertaining. (Serious Games, Abt, C. 1970, s/p)¹²

Serious games, portanto, são jogos que possuem propósitos focados em educar, debater, conscientizar, etc seus jogadores, a fim de impulsionar uma mudança na realidade. Segundo Abt (1970), a diversidade de interações e vontades humanas resultam em relações lúdicas, jogos expandem as experiências e possibilidades dos indivíduos, são capazes de abarcar certos aspectos da vida, com suas estruturas e características formais. É nos jogos que as realidades começam, através da imaginação, dos fluxos intrínsecos ao jogo, da oportunidade de experimentar infinitas alternativas e alcançar o que era inacessível.



¹² Tradução: Os jogos podem ser jogados de forma séria ou casual. Estamos preocupados com jogos sérios no sentido de que esses jogos têm um propósito educacional explícito e cuidadosamente pensado e não se destinam a ser jogados principalmente para diversão. Isso não significa que os jogos sérios não sejam, ou não devam ser, divertidos.

Figura 4: Diagrama de relação de conceitos¹³

Ao desenvolver e jogar serious games é possível potencializar três habilidades que McGonigal (2013) apresenta como cruciais para construção de novos mundos possíveis: visão de longo prazo, pensamento ecossistêmico e experimentação piloto. O conjunto dessas habilidades permite que o indivíduo lide com o planejamento de ações presentes que impactarão o futuro, entenda o mundo como uma rede complexa de ecossistemas interligados e exercite processos de design e testes de diferentes soluções e estratégias, a fim de descobrir o melhor caminho a ser seguido e, assim, maximizar suas chances de sucesso.

3.3 CONCEITO

3.3.1 Jogos como conformação social e jogos como performance e crítica

A prática do design é análoga à do jogo, ambos são ferramentas e interfaces simultaneamente, capazes de criar e modificar o mundo ao redor. Wisinski (2022) identifica o Design e, conseqüentemente, o designer como contribuidores das determinações físicas, simbólicas e experienciais que regem a sociedade. De modo semelhante, o jogo, conforme já explicitado, é componente fundamental para a formação do corpo social, abrangendo âmbitos afins.

Incontestavelmente o ato de jogar e as brincadeiras comuns à infância são anteriores à consolidação do Design enquanto disciplina. Entretanto, posto isto, considerando os campos de inserção do Design no contexto capitalista e no mundo contemporâneo, é apropriado entender o jogo como um possível produto da prática de design. Segundo Wisinski (2022 s/p), “em todos os lugares onde o Design está presente ele representa e encena políticas, economias e culturas”.

Portanto, retomando ao texto de Heródoto (1988), onde coloca que a superação de uma grave crise de fome no Reino da Lídia, atualmente uma região na porção ocidental da Turquia, que teve duração de dezoito anos foi possível

¹³ Diagrama produzido pela autora.

através do jogo enquanto prática coletiva. Nesta ocasião o escapismo oferecido pelo ato de jogar foi utilizado de forma intencional a fim de assegurar a resiliência da população. McGonigal (2014, s/p) expõe que “os jogos deram a sensação de poder à uma população faminta em meio a uma situação em que eram impotentes, uma percepção de estrutura em meio ao caos”.

Da mesma forma, os jogadores contemporâneos também utilizam do escapismo oferecido para suportar e aliviar as pressões da vida dentro do sistema capitalista. O jogo é, então, remédio e alimento, suprimindo os anseios por melhores e mais livres condições de existência. Proporcionando, o que McGonigal (2013) chama de exodus da realidade, incentivando o surgimento de mundos virtuais cada vez mais complexos e imersivos, verdadeiras alternativas ao real.

Conforme McGonigal (2013), jogos viabilizam aos jogadores experimentarem o que anseiam de forma segura, barata e confiável, assim sendo, são produtivos à medida que possibilitam a produção de uma outra, e melhor, vivência. Dessa forma, é possível inferir que *gamers* estão ativamente empenhados em deixar a vida mais satisfatória através da busca por recompensas em uma atividade autotélica.

Nessa perspectiva, jogos, assim como o Design, podem ser entendidos como mantenedores dos paradigmas e normas sociais estabelecidas pelo sistema existente, pois proporcionam o escape necessário para a preservação do controle e das instituições. Os indivíduos tornam-se complacentes, seus desejos de revolta são atendidos em um universo paralelo ao real. Permitindo, assim, um passatempo altamente estruturado, auto-motivado e recompensador que causa a impressão de felicidade em quem interage.

Entretanto, por causa de sua característica imersiva, jogos tornam-se excelentes ferramentas de subversão. Diferente de outras mídias, como fotografia ou cinema, o jogo estimula a interação e performance, mecanismos que podem ser utilizados por designers e artistas como meios manipuláveis de acordo com objetivos exteriores ao jogo, dialogando, por exemplo, com o contexto em que está inserido. Visto que, conforme Flanagan (2014), estilos, regras, códigos e percepções são, também, propriedades materiais que carregam consigo possibilidades, limitações e convenções.

A dinamicidade dos jogos é o que permite a concepção de um jogar crítico, ocupando-se de questões que ultrapassam o divertimento e acessam temas abstratos da vida humana. Flanagan (2013), salienta que o objetivo do jogo enquanto crítica deve ser impulsionar o interesse do jogador em ativamente aderir às propostas do *gameplay*, e não do uso da crítica encerrada em si mesmo. Brootchie e Gooding, em *A Book of Surrealist Games*, agregam:

Playful procedures and systematic stratagems provided keys to unlock the door to the unconscious and to release the visual and verbal poetry of collective creativity. (Brootchie, A. e Gooding, M. s/p)¹⁴

Todos os jogos são performáticos; assim eram tratados pelos surrealistas e, da mesma forma, por Flanagan (2013) que reitera a necessidade da performance durante o *gameplay*, seja pelas negociações necessárias às ações ou durante os próprios atos de pensar, correr, adivinhar, arremessar, etc. Todavia, a performance não deve ser retirada de seu contexto, deve, portanto, ser entendida enquanto contexto, ou seja, a performance constitui um espectro de práticas culturais que incluem o teatro, a dança, música e ritual.

Assim, interessa a este trabalho a definição de jogos performáticos tal qual Huizinga (1938) sustenta: são jogos que alcançam o *gameplay* crítico como esforço para influenciar a sociedade ou promover visões utópicas sobre o mundo. Logo, jogos e performance estão intrinsecamente conectados, permitindo a intervenção e experimentação por parte do designer ou artista.

If historic avant-garde practices are consistently focused on decentering authority, game projects based on performance have created critical alternatives not only to other games, but to street culture as well. (Flanagan, M., 2013, p. 150)¹⁵

As intervenções realizadas através da performance se dão por meio de um processo ativo. Os jogadores são incorporados no fluxo de forma que suas ações influenciam diretamente os acontecimentos do jogo. Sendo assim, o *gameplay* não é possível sem ação voluntária, direta e presente dos jogadores, modificando, dessa

¹⁴ Tradução: Procedimentos lúdicos e estratégias sistemáticas forneceram chaves para abrir a porta do inconsciente e liberar a poesia visual e verbal da criatividade coletiva.

¹⁵ Tradução: Se as práticas de vanguarda históricas estão consistentemente focadas em descentralizar a autoridade, projetos de jogos baseados em performance criaram alternativas críticas não apenas para outros jogos, mas também para a cultura de rua.

forma, os parâmetros de autoria na medida em que o gameplay se desenvolve. O jogo, então, torna-se uma construção coletiva.

Assim, o envolvimento emocional e as conquistas sociais provocam, além do completo empenho, a experiência de impactos verdadeiramente transformativos, sendo eles previstos na etapa de design do jogo, ou não. Ao assumir diferentes alter-egos e identidades dentro de universos ficcionais se estabelece, o que Bowman e Hugaas (2021), chama de Containers Transformacionais, espaços onde ocorre os processos de transformação primeiramente interna, ou seja, *“they strengthen and extend the magic circle, providing support for individuals and groups undergoing powerful and sometimes confusing processes”*(online).

Containers Transformacionais não são necessariamente espaços físicos, eles podem estar contidos dentro do círculo mágico de Huizinga, mas é componente crucial para viabilizar os processos de transformação. Estes são essenciais para que seja possível a criação de realidades alternadas, de fato forçando os limites de quais formas o jogo é capaz de influenciar o real.

3.3.2 Sociedade e Controle no Capitalismo Tardio

Os indivíduos são como máquinas de produção e nem mesmo a constante desvalorização do trabalho corporal modificou os parâmetros capitalistas das fronteiras entre vida privada e profissional, onde estas se tornam cada vez mais dissolvidas pela constante necessidade de movimentação produtiva (Crary, 2014). Logo, o mundo se torna um lugar de produção e vigilância constantes, onde o descarte, também sem pausas, exacerba a condição de esgotamento dos recursos.

Sendo assim, o controle das relações biológicas humanas são também consequências da modernização ocidental neoliberal. Contexto onde Crary(2014, s/p) situa a condição da vida humana, uma constante sem descanso, tal qual máquina de funcionamento contínuo em um ritmo estático 24/7¹⁶. Essa configuração cria a ilusão de ser um modelo social quando, na verdade, representa uma interrupção da vida, “um mundo 24/7 iluminado e sem sombras é a miragem capitalista final da pós-história, [...], um tempo de indiferença”.

¹⁶ vinte quatro horas por dia sete dias por semana

Transformações sociais fundamentais tornam-se ideias improváveis, pois as regras e paradigmas aprendidos estão fortemente internalizados, vistos como naturais. A tecnologia, incentivada pelo senso de possibilidade e vontade de acumulação, é utilizada como método. Constitui-se, assim, uma realidade onde o natural e o artificial não são mais opostos de um sistema binário, mas sim uma justaposição.

Para Foucault (1990) o poder não é uma coisa em si, nem está limitado à uma única instituição, ele concebe o poder enquanto algo que permeia, ou seja, o foco não é o resultado de uma ação, mas seu desenvolvimento. A partir da análise das estruturas disciplinares, sendo possível entendê-las enquanto ferramentas e estratégias de domínio e controle, conclui-se que seus objetivos são principalmente, mas não apenas, transformar o humano em útil e dócil. Apesar disso, Foucault (1990) pondera que o poder não é apenas repressivo:

O que faz com que o poder se mantenha e que seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso. (Foucault, M., 1990, p. 8)

Portanto, o poder encontra-se em rede, distribuído e flexibilizado, incidindo sobre todos os aspectos da vida, não como forma de barrá-la ou eliminá-la, mas com o objetivo de gerenciamento e otimização da vida. A transformação do poder a fim de governar massas de indivíduos, invadindo as mais profundas camadas da subjetividade humana, é o que Foucault (1990) chama de Biopolítica. Esta transição, que ocorreu nos séculos XVIII e XIX junto com a consolidação dos conceitos do liberalismo econômico, marca o surgimento do ser biológico enquanto não apenas constituinte, mas também instrumento biopolítico:

O controle da sociedade sobre os indivíduos não se efetua somente pela consciência ou pelo ideológico, mas também no corpo e com o corpo. Para a sociedade capitalista, é o biopolítico que importava antes de mais, a biológica, o somático, o corporal. O corpo é uma realidade biopolítica. (Foucault, M., 1990)

Foucault (1988) afirma que o biopoder é “elemento indispensável ao desenvolvimento do capitalismo”, a partir disso podemos retomar o debate com Crary (2014, s/p) que coloca o espaço do sono como esse limite inacessível ao

capitalismo, impossível de ser colonizado e, por isso, é um “lembrete ubíquo, de uma pré-modernidade” que, portanto, deve ser extinguido. O controle do sono, é uma depreciação e inadequação do tempo humano, anuncia a “conveniência do acesso perpétuo” e anula os ritmos cíclicos e circadianos que há milênios regiam o ritmo das culturas, agora em declínio.

Crary(2014, s/p) aponta para um cenário onde o ritmo 24/7 é um processo homogeneizador através da ação “ininterrupta do estímulo monótono”, contribuindo, assim, para um esgotamento do futuro. A inovação, dentro da perspectiva capitalista, é um fingimento, onde o aparente progresso social e tecnológico mascara a conservação das mesmas estruturas e relações de poder.

Segundo Wright(2009, s/p) tornar credível o argumento de “um novo mundo possível” não é uma tarefa simples. O fatalismo sobre prospectos de futuro e, o que chama de mudanças emancipatórias, é um dos grandes desafios a serem superados. Do mesmo modo, Yelavich e Adams (2014), no livro *Design as Future-Making*, colocam que:

If we are going to attempt to move from nihilistic despair (however disguised this might be by technological enthusiasm), we need to understand that the totality of what we are experiencing today is not just more of the same, or a continuity with what was only with newer technology, but represents a qualitatively new historical condition. (YELAVICH E ADAMS, 2014, s/p)¹⁷

Byoung-chul Han(2014) argumenta que antes de ser possível considerar a revolução é necessário compreender as novas relações de poder e dominação do neoliberalismo. Byoung-chul(2014, *online*) afirma que “o caráter estabilizador do sistema já não é opressor, mas sedutor; ou seja cativante”. O trabalhador entende a si mesmo, não como um oprimido, mas um empreendedor, transformando a luta de classes em uma disputa também interna, não tão visível quanto fora outrora. Onde o fracasso do sistema é assimilado como uma falta individual, a culpa e a vergonha, então, acompanham esse processo que se manifesta de forma subjetiva, perversa.

¹⁷ Tradução: Se vamos tentar sair do desespero niilista (por mais disfarçado que isso possa ser pelo entusiasmo tecnológico), precisamos entender que a totalidade do que estamos vivendo hoje não é apenas mais do mesmo, ou uma continuidade com o que era apenas com tecnologia mais recente, mas representa uma condição histórica qualitativamente nova.

Em vista disso, o economista Frederick A. Hayek, em seu livro *The Fatal Conceit: The Errors of Socialism* (1991), afirma que indivíduos e grupos radicais e revolucionários comumente atormentam-se com o que chama de “presunção fatal”, ou a noção de que apenas através de um cálculo racional e grandioso a sociedade poderá ser política e socialmente alterada para o melhor.

Indiscutivelmente, remodelar um sistema a partir de ações grandiosas parece ser a única solução para superar o capitalismo de forma definitiva. Entretanto, avanços significativos podem surgir a partir da priorização de ações focadas no cotidiano. Tal prática pode não ser a resposta aspiracional esperada, mas é, em certas ocasiões, a resposta possível.

It would be undesirable, I think, for the task of constructing an image of utopia, as we are doing, to be seen as an attempt to find definitive institutional answers to various problems. We can perhaps determine what kinds of social institutions negate our goals and which kind of institutions seem to at least move towards those goals, but it would be impossible to come up with detailed plans of actual institutions which would fully embody all of our ideals. Our real task is to try to think of institutions which themselves are capable of dynamic change, of responding to the needs of the people and evolving accordingly, rather than of institutions which are so perfect that they need no further change. (Erik O. Wright, 2009, p. 5)¹⁸

Estes métodos têm sido aplicados de várias maneiras por inúmeras iniciativas anticapitalistas. Wright(2022), no livro *Design After Capitalism*, menciona exemplos notáveis, como a Escola de Frankfurt, onde ocorreu a crítica da cultura de consumo, um pensamento voltado à produção em massa que deu origem à cultura de massa, que intervinha nos parâmetros de consumo e comportamento dos indivíduos ao mesmo tempo que reforça o sistema econômico vigente. O trabalho produzido foi primariamente intelectual, porém de grande influência na produção criativa anticapitalista no século XX.

¹⁸ Tradução: Seria indesejável, penso eu, que a tarefa de construir uma imagem de utopia, como estamos fazendo, fosse vista como uma tentativa de encontrar respostas institucionais definitivas para vários problemas. Talvez possamos determinar que tipos de instituições sociais negam nossos objetivos e que tipo de instituições parecem pelo menos se mover em direção a esses objetivos, mas seria impossível apresentar planos detalhados de instituições reais que incorporassem plenamente todos os nossos ideais. Nossa verdadeira tarefa é tentar pensar em instituições que sejam elas próprias capazes de mudanças dinâmicas, de responder às necessidades das pessoas e evoluir de acordo, em vez de instituições que sejam tão perfeitas que não precisem de mais mudanças.

Posteriormente, na Paris de 1957, surgiu a Internacional Situacionista, um movimento político e artístico que criticava a alienação, exploração e fetichização da produção capitalista. O movimento priorizava as atividades ligadas ao real, ou seja aquelas relacionadas ao cotidiano das pessoas, pois consideravam este um espaço de contínua experimentação. O objetivo era conseguir o fim do sistema capitalista através da “revolução do cotidiano”, negando o espetáculo da cultura de consumo através de intervenções que se apropriavam do espaço urbano, subvertendo a sua lógica funcional e comercial.

Em vista disso, o presente trabalho se apodera das ideais aqui apresentadas a fim de propor uma discussão dentro desses parâmetros alcançáveis do real, em uma tentativa de contribuir nas discussões de propostas alternativas aos presentes paradigmas sociais. Propondo, assim, o desenvolvimento de iniciativas objetivas, ao invés de planos abrangentes e abstratos, capazes de criar tensões imediatas.

4. METODOLOGIA

A metodologia para o desenvolvimento do presente trabalho de conclusão de curso será tomada como a descrição das técnicas e regras gerais que serão utilizadas para o desenvolvimento do projeto. Para tanto, a metodologia está dividida em duas fases principais, Pesquisa e Projeto , onde cada está subdividida em etapas com objetivos e procedimentos definidos, bem como suas respectivas justificativas.

4.1 METODOLOGIA DE PESQUISA

Primeiro definiu-se o contexto de pesquisa, os principais conceitos a serem tratados e o que Treinta et al (2014) chama de ambiente contextualizador, de onde é possível definir o problema de pesquisa e seus objetivos. A fim de alcançar os propósitos do presente trabalho, bem como consolidar sua argumentação teórica e obter uma boa representação do estado da arte, entende-se como necessário a realização de pesquisa bibliográfica sobre conceitos, definições e abordagem do projeto de design.

Para consolidação da etapa conceitual os seguintes tópicos são assimilados: aspecto antropológico dos jogos (Huizinga, 1949; Heródoto, 1988; Suits, 1978), conceitos e definição de Serious Games (Abt, 1970; Djaouti et al., 2011; Grace, 2014; Susi et al., 2007; Adams, 2013; Flanagan, 2010; McGonigal, 2011; Stanitsas et al. 2018) e o papel do jogo no processo de aprendizagem (Silva et al., 2012) e transformação política e social (Flanagan, 2010; McGonigal, 2011; Stanitsas et al. 2018). Com relação a abordagem de design, adota-se a perspectiva do Transition Design, conforme apresentado por Irwin (2015) e Design After Capitalism segundo Wizinsky (2022).

Dessa forma, inicia-se o processo de pesquisa científica, onde é definido as estratégias que serão utilizadas e a formação do banco de dados que servirá de referência e argumentação teórica. Os principais materiais utilizados para coleta são periódicos, revistas, livros, artigos e fóruns referentes ao assunto Serious Games. Em seguida, faz-se uma análise para entender se aquilo que foi coletado atende às necessidades do projeto, caso afirmativo parte-se para a priorização das referências e refinamento da pesquisa.

Finalmente, com o intuito de garantir que a proposta desenvolvida seja única realiza-se, também, a pesquisa de similares, assim é possível realizar uma comparação e análise de outras produções. Deste modo consegue-se identificar boas práticas e outros dados relevantes que poderão ser adaptados e incorporados ao escopo do projeto. Após consolidação da pesquisa pode-se avançar para a etapa prática de desenvolvimento do jogo.

4.2 METODOLOGIA DE PROJETO

O trabalho possui caráter fundamentalmente prático, com o objetivo de resultar em um artefato lúdico. Tekinbaş e Zimmerman (2003), no livro *Rules of Play*, consolidam um modelo de fazer jogos, apresentando-os enquanto sistemas e entidades transmedia, que visa fomentar a inovação de métodos e conceitos englobando aspectos formais, experienciais e culturais. Definem o processo de criação como algo dinâmico, estratégias e necessidades podem se alterar conforme o jogo toma forma. Sendo assim, a prototipação torna-se elemento essencial para o desenvolvimento do projeto, presente durante todo o processo de concepção.

Rules of play não apresenta uma metodologia direta, mas sugere um conjunto de estruturas organizadas em três níveis de regras: Constitutivas, operacionais e implícitas. Regras constitutivas são as “regras matemáticas básicas” do jogo, ou seja, sua lógica interna. As operacionais são as regras do gameplay, que vão guiar o jogo e determinar o comportamento do jogador e, por fim, as implícitas são regras que não se encontram nos manuais de instrução, mas são internamente aceitas pelos jogadores sem necessidade de verbalização.

No primeiro capítulo, Tekinbaş e Zimmerman (2003) introduzem o framework Regras, interação e Cultura como não apenas um modelo para começar a pensar o projeto de design, mas uma forma de análise deste mesmo projeto. Portanto, partindo da abordagem sistêmica e interrelacionada, será utilizada a metodologia iterativa de construção de jogos.

Conforme coloca Schreiber (2009), consiste em uma construção cíclica, onde realiza-se uma concepção geral de design, divide-se o projeto em módulos que serão prototipados, testados e aperfeiçoados conforme a coleta de dados de cada teste, de acordo com diagrama a seguir:

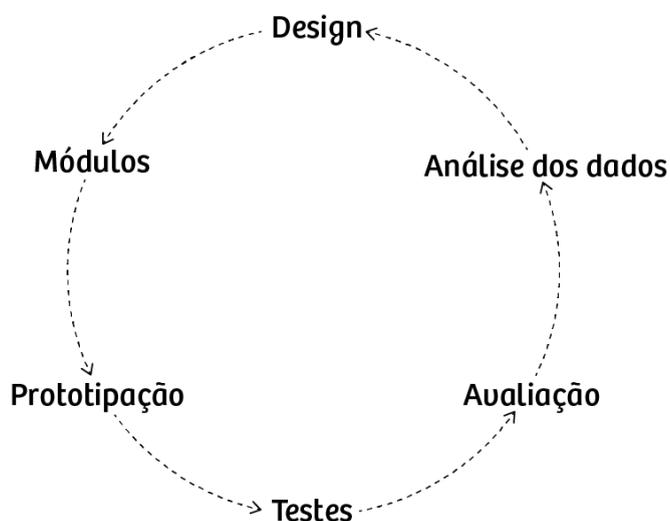


Figura 5: Diagrama de fluxo das etapas de projeto¹⁹

A presente proposta constitui-se de um jogo na plataforma digital Google Docs, portanto a metodologia apresentada foi adaptada para desenvolvimento do projeto. Durante a etapa de design ocorreu a ideação do jogo, em um primeiro momento de forma analógica, com esquematização em papel das etapas e fluxo de

¹⁹ Diagrama produzido pela autora.

jogabilidade, bem como definição de estratégias de engajamento e acessibilidade, levando em conta as limitações da plataforma selecionada.

O jogo foi então dividido em módulos de produção conforme a seguir: narrativa e história, estratégias de engajamento, fluxo de jogabilidade, itens e missões e elementos visuais. A prototipação e testes foram executados de forma síncrona, onde a estrutura de páginas e links foi testada conforme foi sendo produzida.

As etapas de avaliação e análise de dados serão realizadas de forma constante até o encerramento do fluxo do jogo, ou seja, dados serão constantemente obtidos e analisados para servirem de insumo para a revisão e construção do gameplay.

Assim, a abordagem escolhida parte do princípio da criação com intervenção coletiva, onde o *feedback* dos *stakeholders* é argumento central para justificar as escolhas de design. Retoma os processos de criação de jogos surrealistas, partindo da lógica dos jogos e brincadeiras infantis, explorando o inesperado e a construção coletiva. Contribuindo para a consolidação de modelos jogáveis o mais cedo possível durante o processo de desenvolvimento.

5 GAME DESIGN DOCUMENT



Figura 6: *Interior of Woods with Small Stream (from Cropsey Album)*²⁰

Declaração conceitual:

É um jogo sobre uma terra cheia de criaturas mágicas, sobre amor, perda, beleza e perigo... Acima de tudo é um jogo sobre transformação e sonhar futuros.

Papel do jogador:

O papel do jogador será embarcar nessa aventura, resolver as missões e descobrir a história da floresta e seus habitantes e, com isso, desenvolver uma visão coletiva de um futuro possível. Cada jogador terá um Avatar único e personalizado de forma livre, o jogo não proverá um biblioteca de customização, portanto estimulando que cada jogador crie seu personagem da forma que se sentir melhor representado, sendo possível desenho, colagem, texto, animações etc. Para a criação do avatar pode ser utilizado recursos do próprio software do jogo, como formas e colagem, ou então a importação de peças gráficas feitas em outros softwares ou analogicamente.

²⁰ Graphite on off-white wove paper, 1854, MET Museum Archive, public domain

Gênero do jogo:

Híbrido, livro-jogo de ficção interativa, inspirado em RPG e ARG de fantasia e aventura, modo multiplayer assíncrono

Público-alvo:

Pessoas de todos os gêneros, a partir dos 16 anos de idade, interessadas em jogos em geral, que tenham afinidade com gêneros de fantasia ou estejam dispostas a experimentar uma experiência interativa com literatura poética fantástica.

Plataforma:

Digital, Google Docs, Drive, Google Presentations, Google Forms e softwares de edição de imagens.

Modo de Gameplay:

A jogabilidade se dará, primariamente, através da navegação em *hiperlinks* e atividades no mundo *offline*, sendo auxiliada pelo preenchimento de formulários e inserção de comentários ou *input* de textos, imagens ou *links*. A comunicação entre jogo e jogador, além dos textos contidos nas telas do jogo, se dará através do recebimento de *e-mails*.

O gameplay de cada partida transcorrerá por sete capítulos que serão disponibilizados conforme recolhimento de dados, análises e nova etapa de design. Durante os capítulos o jogador receberá missões e instruções que poderá cumprir de modo *online* ou *offline* e deverão gerar *feedback* para o jogo. As missões irão abordar de forma prática os assuntos teóricos abordados na pesquisa, dessa forma o jogador será estimulado a passar por um processo de assimilação e mudança interna, que poderá resultar em mudanças de sua relação com seu contexto.

O jogo é cooperativo, ou seja, não deverão haver vencedores ou perdedores, sendo de interesse do coletivo que as missões sejam cumpridas. A proposta é assíncrona, ou seja, os jogadores não precisam interagir com o jogo ao mesmo tempo, bem como a comunicação entre si não precisa ocorrer de forma simultânea, contribuindo para o compasso do gameplay.

Alterações na jogabilidade poderão acontecer entre um capítulo e outro do jogo conforme feedback e dados obtidos durante cada período de gameplay. A livre

interação dentro e fora da plataforma será encorajada. Estratégias e recompensas são utilizadas para favorecer a completa imersão na aventura.

Em alguns momentos dentro do jogo a interação entre jogadores será incentivada, para tanto, em cada etapa em que a ação seja necessária o jogo instruirá o jogador.

Modo de competição:

Cooperativo com multijogadores.

Configuração do mundo:

O jogo se passa na floresta de Outro-lugar, um mundo liminal, um mundo “entre” mundos, um não-lugar, onde o jogador transitará a todo momento entre o fantástico e o real. A floresta é viva e sempre mutante, lar de criaturas mágicas que farão parte da aventura.



Figura 7: *Econen Woods*, Graphite on off-white Bristol board, 1861²¹

Estética:

A estética transitará pelo fantástico e bizarro, com elementos de realismo mágico. Para a ilustração a proposta consiste na utilização de imagens retiradas de acervos livres de museus.

²¹ Graphite on off-white Bristol board, Gift of Emma Avery Welcher and Amy Ogden Welcher, 1965; MET Museum Archive, public domain

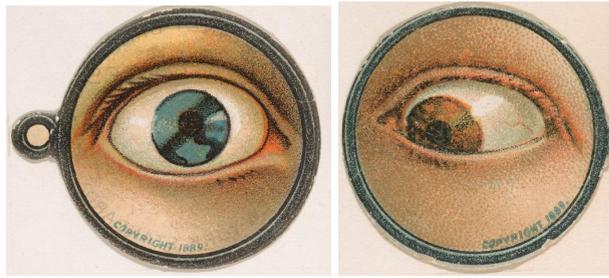


Figura 8: *Monocle and Eye*, from *Jocular Ocular series* issued by Kinney Bros, 1889²²

A tipografia é limitada pela disponibilidade das fontes no sistema da Google, poderá variar conforme tom e voz dos personagens e situações. As cores predominantes são escuras e remeterão ao onírico, com a presença de pretos, azuis, roxos e verdes.

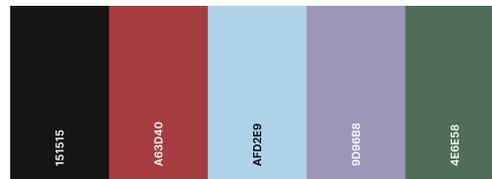


Figura 9: Paleta de cores principal escolhida pela autora

²² Commercial color lithograph, The Jefferson R. Burdick Collection, Gift of Jefferson R. Burdick; *MET Museum Archive*, public domain

Folha de personagem:

A Figura 10 ilustra a folha de criação de personagem que é fornecida aos jogadores. A proposta é de liberdade total sobre a persona que será o avatar do jogador no decorrer do gameplay. A folha de personagem ficará disponível através de link dentro do fluxo principal do jogo e deverá permanecer acessível a todos os momentos. Nesta tela será possível realizar modificações no avatar e também em seus itens, amuletos e demais notas.

Nome: <i>escreva aqui</i>	Idade: <i>00</i>	Aparência: <i>escreva, desenhe, faça uma colagem...</i>
Raça: <i>escreva aqui</i>	Gênero: <i>escreva aqui</i>	
Classe: <i>escreva aqui</i>		
Personalidade: <i>escreva aqui</i>		
Talentos: <i>escreva aqui</i>		
Itens: <i>adicione aqui os itens que irá carregar, organize como quiser, mas não extrapole</i>	Amuletos: <i>adicione aqui os amuletos que receber</i>	
Origem: <i>escreva aqui</i>	Informações/Notas: <i>escreva aqui</i>	
Poderes: <i>escreva aqui</i>		

Figura 10: Folha de personagem²³

²³ Peças gráficas elaboradas pela autora.

5.1 Narrativa e Descrição do Fluxo Principal



Figura 11: *Migratory Birds on a Moonlit Night*, 1907, Theodorus van Hoytema ²⁴

[Prefácio - início]

Tenha cuidado com o caminho da floresta... atrás da montanha, entre os arbustos cheios de espinhos... existem criaturas que vem dançar. Seu fogo ilumina a mata, sua música enfeitiça os ouvidos e, assim, eles bebem e comem até o sol surgir. Essas criaturas louvam e gritam pelo seu rei quimérico, ele está embaixo da montanha entre as pedras, dormindo. Em sua câmara secreta muitas riquezas você poderá encontrar, se for bravo o suficiente. Cuidado para não ser pego, pois as criaturas buscam por prisioneiros, para viverem para sempre em seu mundo “meio-termo”... Lembre-se, viajante: quando sentires um calafrio eventual, foi por causa de um coelho que atravessou seu futuro túmulo.

Essas criaturas possuem um estranho poder: elas aparecem, também, quando você não as espera, no exato momento entre um início e outro, na saída da vida comum, quando você, viajante, decidir cruzar o limiar do tortuoso caminho do Por-vir. Este é o caminho para além da ordem estabelecida do ‘mundo dos homens’, de volta para o “Outro”.

²⁴ Color lithograph on chine collé; proof, Charles Z. Offin Fund, 2016; MET Museum Archive, public domain

[Ação: continuar]

[Primeiro “room”]

Veja, caro viajante, você deve estar atento por onde caminha... não há como saber o que no escuro se esconde.

[Ilustração]

Poderá encontrar os mais belos prados, com os mais belos animais, as criaturas mais doces que já viu,

[Nova página]

[Ilustração]

mas todas as criaturas possuem garras...

[Ritmo onírico, textos distribuídos entre as páginas]

[Nova página]

O caminho não será amistoso, temo que poderá perder-se...

[espaçamento, mas ainda mesma página]

afinal de contas você é um estranho aqui...

[espaçamento, mas ainda mesma página]

Você é um estranho.

[espaçamento, mas ainda mesma página]

Por isso cuidado por onde vaga, pois a estrada é antiga, e está faminta.

[Nova página]

Onde está agora?

[Nova página]

Por onde passou?

[Nova página]

Consegue prosseguir?

[Ações: sim (jogador segue para próxima página do fluxo de jogo) **não** (jogador é direcionado à página com a visão da profecia, sendo logo aprisionado por uma das “criaturas” introduzidas no prefácio e permanecendo lá até decidir jogar a aventura)]

[Nova página]**[Profecia]**

Aqui está seu sinal e aqui está uma visão
Três mentiras definitivas e uma antiga omissão
Três guardiões espectrais
Guardam sabedorias ancestrais
Sete pés abaixo, sete semanas de busca
Através do amanhã que a sorte ofusca

[Ações:continuar]**[Nova página]**

Seu consciente desperta como se fugisse de um meio-sonho, meio-pesadelo...

[espaçamento, mas ainda mesma página]

À sua frente uma floresta lentamente se abre e as árvores convidam à entrar... suas raízes, antes entrelaçadas, emolduram um caminho claro para a escuridão.

[espaçamento, mas ainda mesma página]

Há entalhes nos troncos, avisos e listas provavelmente deixados por aqueles que passaram aqui antes, mas há quanto tempo é impossível dizer.

[Ações:continuar]**[Nova página]**

Você sente como se seu corpo ainda não fosse completamente seu e o percebe se aproximando do tronco à beira do caminho, nele consegue ler:

[espaçamento, mas ainda mesma página]

“Nomes são importantes, nunca dê e nunca esqueça. Nunca dê nada, a menos que tenha certeza absoluta de que vale a pena. Nunca aceite nada também, a menos que tenha certeza de que vale a pena - Eles podem parecer com você, mas você não é como eles. Durante a jornada encontrará aqueles que pertencem a Antigos Chamados passados de geração em geração, porque são Outro e isso significa que não são, pertencem a qualquer lugar, seja Aqui ou em Outro-Lugar. Você não deve pertencer à ninguém além de si mesmo.”

[Ações:Mas também é preciso saber quem é, para saber quem poderá se tornar (link para página do personagem)]

[Nesse momento um link em nova aba abre com Google apresentações onde está a ficha editável do personagem que o jogador deverá copiar e inserir suas informações conforme indicado, essa página deverá permanecer aberta durante o gameplay, lá será possível editar atributos, itens etc]

[A partir da página do personagem, de volta ao Google Docs: Nova página]

Como em um sonho o perfume doce, húmido e amadeirado preenche o ar ao seu redor, as sombras esticam-se para além do razoável e lentamente a mata o envolve...Muito mais antiga e mais astuta, sem paciência para negócios fracos e sem compromisso para aqueles que ousam roubar.

[Nova página]

No próximo tronco é possível ler:

“A floresta possui regras que deverá seguir:

1. Não siga as pegadas grandes e profundas, sua trilha levará à tristeza;
2. Certifique-se de manter todos os seus pertences muito bem guardados, sinos e conchas serão uteis, seu tilintar afastará ladrões e zombeteiros;
3. Procure abrigo antes que a noite caia;
4. Caso decida continuar seu trajeto pela escuridão não olhe para as estrelas. Apesar de belas podem trazer morte e destruição;
5. Se animais cruzarem seu caminho não olhe em seus olhos. Existem criaturas capazes de roubar sua alma se olhar por tempo o bastante;
6. Não passe por baixo dos galhos e tronco de uma árvore retorcida, não há como saber qual delas é um portal para um mundo que parece com o seu, mas não é;
7. Se avistar um círculo das fadas não adentre, mas conte-o sobre seus sonhos. Elas adoram ouvir histórias e recordarão de você no futuro;
8. Caso escute a melodia de uma flauta junto à correnteza de um rio, pode parar e escutar a música por um momento, mas lembre-se de não se demorar, ou para sempre lá irá ficar;
9. Ignore os quitutes e objetos brilhantes que esperam ansiosamente em cima de montes de pedras, não aceite estes presentes;

10. Por fim, lembre-se de seu caminho, mas não faça cortes nas árvores nem amarre fitas em seus galhos, ou elas virão atrás de você.”

[Nova página]

Alguns passos à frente em uma árvore mais alta que as outras e mais larga também você encontra:

“Porque decidimos ir embora? Avançar em um caminho sem a esperança de saber o final? Estaríamos nós fugindo? Não. O motivo de ir embora é sempre o de poder voltar.”

[Ações:continuar]

[Nova página]

Seus passos são seguros por hora, continue prestando atenção ao caminho, não há promessas de levá-lo sempre onde deseja ir, mas sim onde deve estar.

[espaçamento, mas ainda mesma página]

[Ilustrações]

Em uma clareira distante você vê uma fera estranha descansando em uma sepultura quebrada – esperando, com olhos cansados e sem medo.

[Nova página]

[Ilustração]

Conforme se aproxima percebe a fera se transformar, diminuindo de tamanho até tornar-se uma gralha azul que diz:

[espaçamento, mas ainda mesma página]

“Devo alertá-lo que a memória não concede à tudo um igual valor, certas lembranças esticam-se infinitamente, nos envolvem em suas cores e transformam meses e anos em vazio. Injusto, não? Para cada momento revivido, outro já se perdeu...”

[espaçamento, mas ainda mesma página]

O belo pássaro então canta:

“Uma vez eu amei por inteiro
aquela que mora entre as árvores
seu nome cheirava a primavera

mas então um feitiço sorrateiro
transformou o pobre pássaro, em quimera”

[Nova página]

Em silêncio a gralha parece contemplar o céu.

[Opções interativas]

- a. (perguntar o nome)
- b. (elogiar a música)
- c. (permanecer em silêncio)

[Cada escolha leva a uma opção específica em páginas diferentes]

- a. Nome? Ora! Não te disseram que nomes são arbitrários? Não possuo nome, sou aquilo que os outros me chamam, minha língua materna é aquela dos adjetivos, sem advérbios ou sujeitos, apenas poesia... Aqui, nesta jornada, sou O Guardião de Mistérios, A Grande Gralha Azul, aquele que veio das planícies ensolaradas cobertas por sempre-vivas.
- b. Agradeço a apreciação, viajante... Poucos são aqueles que param para ouvir uma velha gralha cantar... Pela sua candura concedo uma escolha: poderá saber quem sou ou poderá enviar uma solicitação ao Arquivista, ele encontra-se na biblioteca, mas esta situa-se nos transitórios espaços do “Entre”, impossível dizer quando cruzarão caminho... **[Ações:(saber quem é o pássaro) (pedir solicitação ao Arquivista)] [Caso o jogador escolha saber quem é o pássaro ele será direcionado para uma página de diálogo onde o pássaro irá contar um pouco mais da história dele e apresentará uma missão e interação secreta. A escolha de solicitar o arquivista levará o jogador a uma página do Google forms onde será possível entrar em contato com o Arquivista e receber uma missão extra e/ou um item]**
- c. Ouça, caro viajante, nesta floresta há também um espectro... tão antigo quanto o próprio Caminho, uma garota alta como as árvores, de longos cabelos lisos e negros, com a pele da cor da terra depois de chover, seus olhos como duas grandes jabuticabas, brilhantes como o orvalho em uma manhã no final do inverno. Dizem que esse espectro ainda coleta lembranças daqueles que vêm entrando n’O Caminho, as compartilha com o vento e as

árvores. Se der sorte poderá ouvir o eco das conversas entre eles: uma língua estrangeira sussurrada e melódica... Devo seguir meu caminho, quem sabe nos cruzaremos novamente... **[Ações: (deixar ir) (espere)]***[Deixar ir levará o jogador à próxima página prevista e esperar liberará duas novas ações surpresa ao jogador]*

[Nova página]

A gralha graciosamente alça voo, e logo é seguida por pássaros enferrujados, com asas mergulhadas em vermelho...

[espaçamento, mas ainda mesma página]

Por alguns minutos as copas das árvores balançam furiosamente e, então, você está sozinho...

[Nova página]

Um sentimento distante preenche o ar, um tipo específico de melancolia, a mesma sentida quando, enrolado em um cachecol, você vaga pelo charco cinzento.

[Ilustração]

[Nova página]

Entretanto você precisa continuar caminhando, o lugar é estranho o suficiente durante o dia e você não sabe quando escurecerá, mas sabe que não deverá permanecer por muito tempo no mesmo lugar.

[Nova página]

[Ilustração]

Na sua frente o caminho se divide em dois, o da direita é escuro, forrado com folhas mortas, arbustos e ervas desconhecidas, o da esquerda está brilhantemente iluminado por flores amarelas pálidas e ervas também desconhecidas, mas mais amigáveis. Você deve escolher um caminho: **[Ações:(direita) (esquerda) (opção escondida fazer nova trilha)]**

Cada opção de caminho trará um item com uma missão diferente e um acesso ao arquivista, com isso o capítulo 1 de encerra e o jogador deverá aguardar contato do arquivista. Na figura 12 apresentada abaixo segue o fluxo da narrativa

principal citada acima, o diagrama corresponde ao *gameplay* e possibilidades de caminhos projetados e escolhas que o jogador poderá fazer nessa fase inicial.

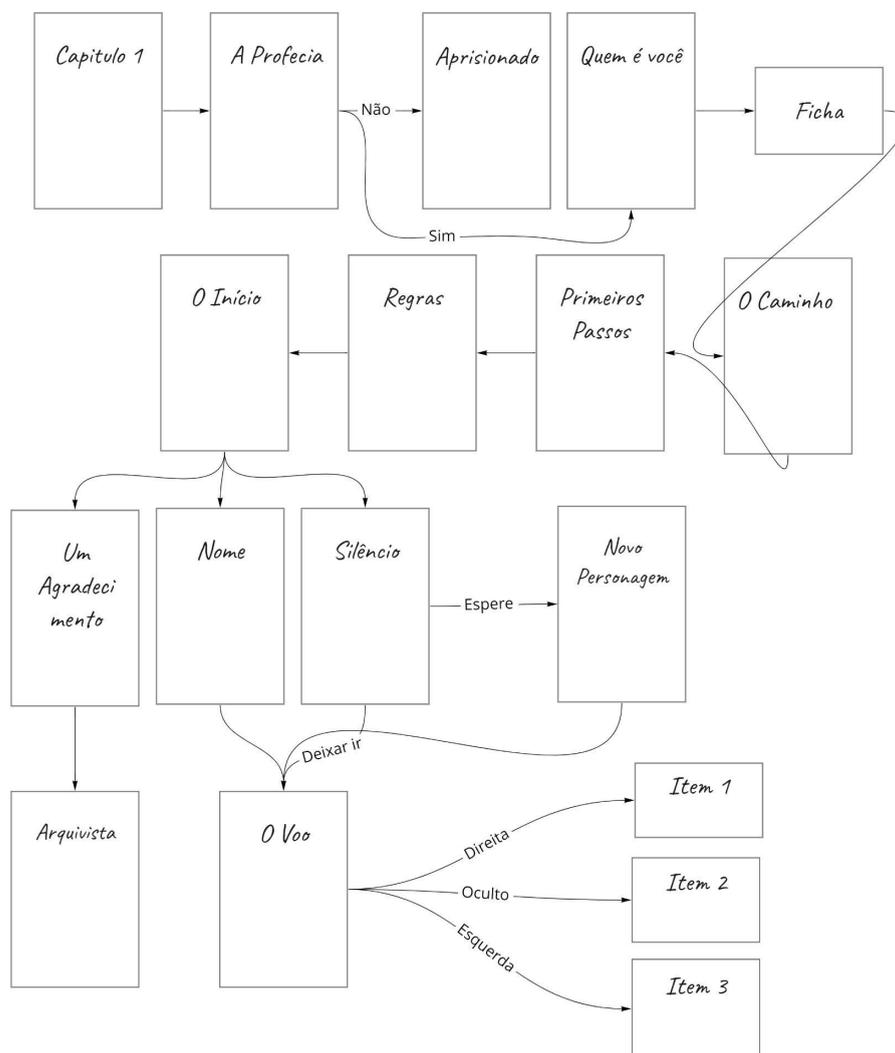


Figura 12: Diagrama de caminhos narrativos do gameplay²⁵

²⁵ Diagrama projetado pela autora.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa desenvolvida procurou elaborar, através da criação de um jogo sério, uma ferramenta para a geração de utopias reais e reformulação das instituições de controle no contexto do capitalismo tardio. Assim sendo, o principal objetivo desse trabalho foi entender como o jogo é capaz de se tornar um catalisador para transformações sociais. Para tanto foram realizadas pesquisas sobre o que é jogo, seus gêneros, mecânicas e possibilidades de aplicação.

A partir disso foi dado início à produção de um artefato lúdico digital, utilizando mecânicas de Role-playing Games e Alternate Reality Games de fantasia e aventura. A abordagem do jogo permite a introdução de reflexões profundas a partir de estratégias lúdicas que motivam mudanças internas e coletivas. Com essa finalidade foi selecionada uma metodologia iterativa de *game design*, que utiliza do próprio *gameplay* como fornecedor de *feedback* para as etapas de desenvolvimento.

Em conclusão, o trabalho cumpriu com os objetivos estabelecidos, pois além de realizar a pesquisa teórica necessária para o suporte à criação do jogo, foi possível, também, apresentar o artefato em si. Entretanto, faz-se necessário a distribuição e interação com jogadores, uma vez que será a partir das trocas e *inputs* fornecidos através do *gameplay* que o jogo poderá ser concluído.

Por fim, o presente projeto não deverá encerrar-se com o término da graduação em design. O jogo deverá ser expandido, com a adição de novos capítulos, missões e itens, bem como quaisquer alterações necessárias na narrativa e mecânica. Dessa forma espera-se que o trabalho possua uma duração indefinida, proporcionando que novas interações e reflexões se tornem possíveis.

Referências Bibliográficas

Abt, C.C.: Serious Games. Viking Press, New York (1970)

Adams, E., Fundamentals of Game Design, Third Edition. Released December 2013. Publisher(s): New Riders. ISBN: 9780133435726.

Avedon, E.M. & Sutton-Smith, Brian: The Study of Games. John Wiley & Sons, Inc., New York, 1981. 6. Crawford, Chris: The Art of Computer Game Design. 1982.

BOWMAN, Sarah L., HUGAAS, Kjell H. Magic is Real: How Role-playing Can Transform Our Identities, Our Communities, and Our Lives. Nordiclarp, 2021.

Disponível em:

<<https://nordiclarp.org/2021/03/09/magic-is-real-how-role-playing-can-transform-our-identities-our-communities-and-our-lives/>>. Acesso em: 14/06/2022

BROUGÈRE, G. Jogo e educação. Porto Alegre: Artes Médias, 1998.

Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.-P., & Rampnoux, O. (2011). *Origins of Serious Games. Serious Games and Edutainment Applications*, 25–43.

doi:10.1007/978-1-4471-2161-9_3

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. Speculative Everything: design, fiction and social dreaming. Cambridge: MIT Press, 2013

Flanagan, M. (2009). Critical Play: Radical Game Design. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Flanagan, M. (2010). Creating Critical Play. In Artists Re:Thinking Games

FOUCAULT, Michel. Nietzsche, a genealogia e a história. In: Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Graal, 1990,.

Grace, L. (2011). Discomfort design: Critical reflection through uncomfortable play, in proc 17th International Symposium on Electronic Art (ISEA2011), Istanbul Turkey

Grace, L. (2014). Critical Games: Critical Design in Independent Games.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2015. 80 p.

HAN, Byung-Chu, Por que hoje a revolução não é possível? El País, Brasil, 2014.

Disponível em:

<https://brasil.elpais.com/brasil/2014/09/22/opinion/1411396771_691913.html> .

Acesso em: 05/06/2022

HAYEK, Frederick A. *The Fatal Conceit: The Errors of Socialism* (Chicago: University of Chicago Press, 1991)

Haller, M., Forlines, C., Koeffel, C., Leitner, J., & Shen, C. (2010). Tabletop Games: Platforms, Experimental Games and Design Recommendations. *Art and Technology of Entertainment Computing and Communication*, 271–297.

doi:10.1007/978-1-84996-137-0_11

HERÓDOTO. *História*. Tradução, introdução e notas de Mário da Gama. Kury. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1988.

Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens - A Study of the Play-element in Culture*. London

I. Schreiber, *Game Design Concepts*, 2009. Disponível em:

<https://gamedesignconcepts.wordpress.com> . Acesso em 08 de Agosto de 2021.

Mandryk, R. L., & Maranan, D. S. (2002). False prophets. *CHI '02 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems - CHI '02*.

doi:10.1145/506443.506523

McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. , 2011. The Penguin Press, New York.

PARLETT, David. *The Oxford History of board games*. Oxford and New York: Oxford University Press, 1999.

Sawyer, B.: The “Serious Games” landscape. Presented at the Instructional & Research Technology Symposium for Arts, Humanities and Social Sciences, Camden (2007)

Sawyer, B., Rejeski, D.: *Serious Games: Improving Public Policy Through Game-Based Learning and Simulation*. Woodrow Wilson International Center for Scholars, Washington, DC (2002)

SCHICK, L. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*.

Prometheus Books, Buffalo, N.Y., 1991

Suits, B. (1978). *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*. University of Toronto Press

Surrealist games. Boston : Shambhala Redstone Editions, 1993. Documents.

SUSI, Tarja; JOHANNESSON, Mikael; BACKLUND, Per. *Serious Games: An Overview*.

Technical Report HS- IKI -TR-07-001, Sweden, p. 1-24, 5 fev. 2007. Disponível em:

<https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A2416&dsid=8591>.

Acesso em: 5 ago. 2021.

TOLKIEN, J. R. R. *Sobre histórias de fadas*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

Stanitsas, M., Kirytopoulos, K., & Vareilles, E. (2018). Facilitating sustainability transition through serious games: A systematic literature review. *Journal of Cleaner Production*. doi:10.1016/j.jclepro.2018.10.157

Silva, C.D, Tahim, A.P, Marinho, G.S. e Lima, Dr. M.A . *O JOGO: PROCESSO CRIATIVO E ESPONTÂNEO PARA O ATO DE APRENDER*. Universidade Federal do Ceará, 2012.

Terry Irwin (2015) *Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research*, *Design and Culture*, 7:2, 229-246, DOI: 10.1080/17547075.2015.1051829

Tekinbaş, Katie S, and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2003.

Treinta, F. T., Farias Filho, J. R., Sant'Anna, A. P., & Rabelo, L. M. (2013). Metodologia de pesquisa bibliográfica com a utilização de método multicritério de apoio à decisão. *Production*, 24(3), 508–520. doi:10.1590/s0103-65132013005000078

WASKULL, Dennis D. *THE ROLE-PLAYING GAME AND THE GAME OF ROLE-PLAYING: The Ludic Self and Everyday Life*. *Gaming as Culture: Essays on*

Reality, Identity and Experience in Fantasy Games. United States of America, p.(19-25). 2006

WIZINSKY, Matthew. Design after Capitalism: Transforming Design Today for an Equitable Tomorrow. MIT Press, United States of America. 2022

WRIGHT, Erik Olin. Envisioning Real Utopias. 2010. Learn more about these citation styles: APA (6th ed.) | Chicago

YELAVICH, Susan. ADAMS, Barbara. Design as Future-Making. Bloomsbury Publishing PLC. United Kingdom, 2020