

ORGANIZADORES

Hélia Vannucchi

Paulo Lenço



o JOGO no Arena Lúdica

o lúdico
como experiência
de criação,
vivência
e aprendizado



Arena Lúdica



pimenta
cultural

ORGANIZADORES

Hélia Vannucchi

Paulo Lenço



o JOGO no Arena Lúdica

o lúdico
como experiência
de criação,
vivência
e aprendizado



Arena Lúdica

| São Paulo | 2024 |



DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

J64

O jogo no Arena Lúdica: o lúdico como experiência de criação, vivência e aprendizado / Organização Hélia Vannucchi, Paulo Lenço. – São Paulo: Pimenta Cultural, 2024.

Livro em PDF

ISBN 978-85-7221-181-9

DOI 10.31560/pimentacultural/978-85-7221-181-9

1. Jogo de Tabuleiro. 2. Lúdico. 3. Processo Criativo. 4. Gamificação. I. Vannucchi, Hélia (Org.). II. Lenço, Paulo (Org.). III. Título.

CDD 794

Índice para catálogo sistemático

I. Jogo de Tabuleiro

Simone Sales – Bibliotecária – CRB: ES-000814/0

Copyright © Pimenta Cultural, alguns direitos reservados.

Copyright do texto © 2024 os autores e as autoras.

Copyright da edição © 2024 Pimenta Cultural.

Esta obra é licenciada por uma Licença Creative Commons:

Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional - (CC BY-NC-ND 4.0).

Os termos desta licença estão disponíveis em:

<<https://creativecommons.org/licenses/>>.

Direitos para esta edição cedidos à Pimenta Cultural.

O conteúdo publicado não representa a posição oficial da Pimenta Cultural.

Direção editorial	Patricia Bieging Raul Inácio Busarello
Editora executiva	Patricia Bieging
Coordenadora editorial	Landressa Rita Schiefelbein
Assistente editorial	Júlia Marra Torres
Estagiária editorial	Ana Flávia Pivisan Kobata
Diretor de criação	Raul Inácio Busarello
Assistente de arte	Naiara Von Groll
Edição eletrônica	Andressa Karina Voltolini Milena Pereira Mota
Estagiárias em edição	Raquel de Paula Miranda Stela Tiemi Hashimoto Kanada
Imagens da capa	Freepik
Tipografias	Acumin, Euphorigenic, Lavoir, Acumin Variable Concept
Revisão	Gabriel Azevedo
Organizadores	Hélia Vannucchi Paulo Lenço

PIMENTA CULTURAL

São Paulo • SP

+55 (11) 96766 2200

livro@pimentacultural.com

www.pimentacultural.com



2 0 2 4

CONSELHO EDITORIAL CIENTÍFICO

Doutores e Doutoradas

Adilson Cristiano Habowski
Universidade La Salle, Brasil

Adriana Flávia Neu
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Adriana Regina Vettorazzi Schmitt
Instituto Federal de Santa Catarina, Brasil

Aguimario Pimentel Silva
Instituto Federal de Alagoas, Brasil

Alaim Passos Bispo
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil

Alaim Souza Neto
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Alessandra Knoll
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Alessandra Regina Müller Germani
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Aline Corso
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil

Aline Wendpap Nunes de Siqueira
Universidade Federal de Mato Grosso, Brasil

Ana Rosângela Colares Lavand
Universidade Federal do Pará, Brasil

André Gobbo
Universidade Federal da Paraíba, Brasil

Andressa Wiebusch
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Andreza Regina Lopes da Silva
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Angela Maria Farah
Universidade de São Paulo, Brasil

Anísio Batista Pereira
Universidade Federal de Uberlândia, Brasil

Antonio Edson Alves da Silva
Universidade Estadual do Ceará, Brasil

Antonio Henrique Coutelo de Moraes
Universidade Federal de Rondonópolis, Brasil

Arthur Vianna Ferreira
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Ary Albuquerque Cavalcanti Junior
Universidade Federal de Mato Grosso, Brasil

Asterlindo Bandeira de Oliveira Júnior
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Bárbara Amaral da Silva
Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil

Bernadette Beber
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Bruna Carolina de Lima Siqueira dos Santos
Universidade do Vale do Itajaí, Brasil

Bruno Rafael Silva Nogueira Barbosa
Universidade Federal da Paraíba, Brasil

Caio Cesar Portella Santos
Instituto Municipal de Ensino Superior de São Manuel, Brasil

Carla Wanessa de Amaral Caffagni
Universidade de São Paulo, Brasil

Carlos Adriano Martins
Universidade Cruzeiro do Sul, Brasil

Carlos Jordan Lapa Alves
Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, Brasil

Caroline Chioquetta Lorenset
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Cássio Michel dos Santos Camargo
Universidade Federal do Rio Grande do Sul-Faced, Brasil

Christiano Martino Otero Avila
Universidade Federal de Pelotas, Brasil

Cláudia Samuel Kessler
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Cristiana Barcelos da Silva.
Universidade do Estado de Minas Gerais, Brasil

Cristiane Silva Fontes
Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil

Daniela Susana Segre Guertzenstein
Universidade de São Paulo, Brasil

Daniele Cristine Rodrigues
Universidade de São Paulo, Brasil

Dayse Centurion da Silva
Universidade Anhanguera, Brasil

Dayse Sampaio Lopes Borges
Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, Brasil

Diego Pizarro
Instituto Federal de Brasília, Brasil

Dorama de Miranda Carvalho
Escola Superior de Propaganda e Marketing, Brasil

Edson da Silva
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Brasil

Elena Maria Mallmann
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Eleonora das Neves Simões
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Eliane Silva Souza
Universidade do Estado da Bahia, Brasil

Elvira Rodrigues de Santana
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Éverly Pegoraro
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

Fábio Santos de Andrade
Universidade Federal de Mato Grosso, Brasil

Fabrcia Lopes Pinheiro
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Felipe Henrique Monteiro Oliveira
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Fernando Vieira da Cruz
Universidade Estadual de Campinas, Brasil

Gabriella Eldereti Machado
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Germano Ehlert Pollnow
Universidade Federal de Pelotas, Brasil

Geymeesson Brito da Silva
Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

Giovanna Ofretorio de Oliveira Martin Franchi
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Handerson Leylton Costa Damasceno
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Hebert Elias Lobo Sosa
Universidad de Los Andes, Venezuela

Helciclever Barros da Silva Sales
*Instituto Nacional de Estudos
e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, Brasil*

Helena Azevedo Paulo de Almeida
Universidade Federal de Ouro Preto, Brasil

Hendy Barbosa Santos
Faculdade de Artes do Paraná, Brasil

Humberto Costa
Universidade Federal do Paraná, Brasil

Igor Alexandre Barcelos Graciano Borges
Universidade de Brasília, Brasil

Inara Antunes Vieira Willerding
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Jaziel Vasconcelos Dorneles
Universidade de Coimbra, Portugal

Jean Carlos Gonçalves
Universidade Federal do Paraná, Brasil

Jocimara Rodrigues de Sousa
Universidade de São Paulo, Brasil

Joelson Alves Onofre
Universidade Estadual de Santa Cruz, Brasil

Jónata Ferreira de Moura
Universidade São Francisco, Brasil

Jorge Eschriqui Vieira Pinto
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil

Jorge Luís de Oliveira Pinto Filho
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil

Juliana de Oliveira Vicentini
Universidade de São Paulo, Brasil

Julierme Sebastião Morais Souza
Universidade Federal de Uberlândia, Brasil

Junior César Ferreira de Castro
Universidade de Brasília, Brasil

Katia Bruginski Mulik
Universidade de São Paulo, Brasil

Laionel Vieira da Silva
Universidade Federal da Paraíba, Brasil

Leonardo Pinheiro Mozdzenski
Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

Lucila Romano Tragtenberg
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil

Lucimara Rett
Universidade Metodista de São Paulo, Brasil

Manoel Augusto Polastreli Barbosa
Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil

Marcelo Nicomedes dos Reis Silva Filho
Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Brasil

Marcio Bernardino Sirino
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Marcos Pereira dos Santos
Universidad Internacional Iberoamericana del México, México

Marcos Uzel Pereira da Silva
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Maria Aparecida da Silva Santandel
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Brasil

Maria Cristina Giorgi
*Centro Federal de Educação Tecnológica
Celso Suckow da Fonseca, Brasil*

Maria Edith Maroca de Avelar
Universidade Federal de Ouro Preto, Brasil

Marina Bezerra da Silva
Instituto Federal do Piauí, Brasil

Mauricio José de Souza Neto
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Michele Marcelo Silva Bortolai
Universidade de São Paulo, Brasil

Mônica Tavares Orsini
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

Nara Oliveira Salles
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Neli Maria Mengalli
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil

Patricia Biegging
Universidade de São Paulo, Brasil

Patricia Flavia Mota
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Raul Inácio Busarello
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Raymundo Carlos Machado Ferreira Filho
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Roberta Rodrigues Ponciano
Universidade Federal de Uberlândia, Brasil

Robson Teles Gomes
Universidade Católica de Pernambuco, Brasil

Rodiney Marcelo Braga dos Santos
Universidade Federal de Roraima, Brasil

Rodrigo Amancio de Assis
Universidade Federal de Mato Grosso, Brasil

Rodrigo Sarruge Molina
Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil

Rogério Rauber
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil

Rosane de Fatima Antunes Obregon
Universidade Federal do Maranhão, Brasil

Samuel André Pompeo
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Brasil

Sebastião Silva Soares
Universidade Federal do Tocantins, Brasil

Silmar José Spinardi Franchi
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Simone Alves de Carvalho
Universidade de São Paulo, Brasil

Simoni Urnau Bonfiglio
Universidade Federal da Paraíba, Brasil

Stela Maris Vaucher Farias
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Tadeu João Ribeiro Baptista
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Taiane Aparecida Ribeiro Nepomoceno
Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Brasil

Taíza da Silva Gama
Universidade de São Paulo, Brasil

Tania Micheline Miorando
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Tarcísio Vanzin
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Tascieli Feltrin
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Tayson Ribeiro Teles
Universidade Federal do Acre, Brasil

Thiago Barbosa Soares
Universidade Federal do Tocantins, Brasil

Thiago Camargo Iwamoto
Universidade Estadual de Goiás, Brasil

Thiago Medeiros Barros
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil

Tiago Mendes de Oliveira
Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Brasil

Vanessa Elisabete Raue Rodrigues
Universidade Estadual de Ponta Grossa, Brasil

Vania Ribas Ulbricht
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Wellington Furtado Ramos
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Brasil

Wellton da Silva de Fatima
Instituto Federal de Alagoas, Brasil

Yan Masetto Nicolai
Universidade Federal de São Carlos, Brasil

PARECERISTAS E REVISORES(AS) POR PARES

Avaliadores e avaliadoras Ad-Hoc

Alessandra Figueiró Thornton
Universidade Luterana do Brasil, Brasil

Alexandre João Appio
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil

Bianka de Abreu Severo
Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

Carlos Eduardo Damian Leite
Universidade de São Paulo, Brasil

Catarina Prestes de Carvalho
Instituto Federal Sul-Rio-Grandense, Brasil

Elisiene Borges Leal
Universidade Federal do Piauí, Brasil

Elizabete de Paula Pacheco
Universidade Federal de Uberlândia, Brasil

Elton Simomukay
Universidade Estadual de Ponta Grossa, Brasil

Francisco Geová Goveia Silva Júnior
Universidade Potiguar, Brasil

Indiamaris Pereira
Universidade do Vale do Itajaí, Brasil

Jacqueline de Castro Rimá
Universidade Federal da Paraíba, Brasil

Lucimar Romeu Fernandes
Instituto Politécnico de Bragança, Brasil

Marcos de Souza Machado
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Michele de Oliveira Sampaio
Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil

Pedro Augusto Paula do Carmo
Universidade Paulista, Brasil

Samara Castro da Silva
Universidade de Caxias do Sul, Brasil

Thais Karina Souza do Nascimento
Instituto de Ciências das Artes, Brasil

Viviane Gil da Silva Oliveira
Universidade Federal do Amazonas, Brasil

Weyber Rodrigues de Souza
Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Brasil

William Roslindo Paranhos
Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Parecer e revisão por pares

Os textos que compõem esta obra foram submetidos para avaliação do Conselho Editorial da Pimenta Cultural, bem como revisados por pares, sendo indicados para a publicação.



*Não há jogo sem vontade de jogar
ou vontade de continuar jogando. A
voluntariedade remete ao princípio
de autonomia e coloca o sujeito como
responsável por suas decisões e atos
(Retondar, 2007, p. 56).*



*Dedicamos este livro a todos que
jogam e que pensam jogos.*

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos e todas que, em algum momento, dispuseram do seu tempo para testar e jogar nossos jogos, contribuindo com suas valiosas percepções.

Agradecemos ao professor Yuji Gushiken pelo incentivo sem o qual o projeto não teria iniciado.

Agradecemos ao Gabriel Azevedo, pelo cuidado com a revisão e à Editora Pimenta Cultural, em especial à Landressa Schiefelbein por todo auxílio na elaboração deste livro.

SUMÁRIO

<i>Hélia Vannucchi</i> <i>Paulo Lenço</i>	
O projeto Arena Lúdica	16

OS JOGOS

<i>Alexandre Palma</i> <i>Hellen Silvano</i> <i>Hélia Vannucchi</i> <i>Paulo Lenço</i> <i>Willian Cocito</i>	
Amota.....	30

<i>Hélia Vannucchi</i> <i>Paulo Lenço</i>	
Constelar.....	43

<i>Dôuglas Ferreira</i> <i>Ana Flávia Santos Balieiro</i> <i>Pedro Henrique de Paiva Arthur</i> <i>Matheus Carlos da Silva</i> <i>Willian Cocito</i> <i>Paulo Lenço</i> <i>Hélia Vannucchi</i>	
P do quê?	55

APRENDIZADOS.....

<i>Alexandre Palma</i> <i>Dôuglas Ferreira</i> <i>Hélia Vannucchi</i> <i>Paulo Lenço</i>	
O projeto, na visão dos professores.....	71

<i>Pedro Henrique de Paiva Artur</i> <i>Maria Amiden dos Santos</i> <i>Willian Cocito</i>	
O projeto, na visão dos estudantes	82



DESDOBRAMENTOS	90
<i>Willian Cocito</i> <i>Hélia Vannucchi</i>	
Trapacear faz parte do jogo	91
<i>Maria Amiden dos Santos</i> <i>Hélia Vannucchi</i>	
Virou Gato.....	108
Anexos	118
Sobre a organizadora e o organizador.....	132
Sobre os autores e as autoras.....	133
Índice Remissivo.....	135

PREFÁCIO

Quando recebi o convite da querida professora Hélia Vannucchi para compor este prefácio, era uma bela tarde em um dos vários SBGames em que tivemos oportunidade de nos encontrar - eu, um uruguaio vindo de Minas Gerais, ela, representando um grupo de pesquisa com o simpático nome de Arena Lúdica, do Mato Grosso (um dos poucos estados que ainda não tive o prazer de conhecer neste Brasilão lindo). Início este prefácio dessa forma para ambientar melhor vocês sobre o que está por vir: um verdadeiro convite a uma imersão neste maravilhoso projeto que está exposto nas páginas a seguir.

Ao ler o manuscrito deste livro, senti-me “tragado” para um mágico ambiente acadêmico amplamente favorável à criação de jogos de tabuleiro. No entanto, era como se eu estivesse ali experimentando os jogos e vivendo cada momento de reflexão, de inflexão, sobrevivendo ao mundo *online* e pandêmico, participando presencialmente dos inúmeros *playtests* e recebendo mimos como um jogo de fim de ano... Interessante que eu lembrei, na hora, de um dos meus livros favoritos, aquele que me despertou para a prática de roteiros (lineares e não lineares): Como Contar Um Conto, de Gabriel García Márquez. Lá no longínquo 2000, ao ler as páginas daquele livro, o pequeno e iniciante estudante de cinema *La Carretta* se teletransportava para San Antonio de los Baños, em Cuba, onde o professor Gabriel García Márquez, o Gabo, magistralmente oferecia uma oficina de roteiro cinematográfico para poucos e felizardos alunos. Cada estrofe te levava a um questionamento, um levantar de mão, quase o que hoje diríamos ser uma experiência em metaverso: de fato, hoje não consigo distinguir se estava ou não em Cuba, absorvendo cada oxigênio daquela experiência única. Detalhe: também nunca estive em Cuba...



Pois bem, vejo-me novamente na mesma situação. Primeiro, senti-me pertencente e presente nas várias citações à minha pesquisa sobre uma metodologia ágil para criação de Jogos de Tabuleiro, batizada de Quest 3x4 e publicada no livro Como Fazer Jogos de Tabuleiro. Inclusive, desde já, quero agradecer pelo enorme carinho e cumplicidade na aplicação desse método, que desde seu início teve como pedra fundamental democratizar o ensino de jogos de tabuleiro para além dos muros da PUC Minas. São momentos como esses que me reorientam, me enchem de esperança, e me fazem lembrar que valeu a pena. Confesso que, ao ler estas páginas e me ver nelas, me bateu uma inveja saudável: queria estar fisicamente ali, coisa que o meu livro conseguiu antes de mim! É uma experiência de vida bem maluca essa nossa vida de professor...

Por outro lado, vi-me igualmente transportado ao mundo do Arena Lúdica ao ler estas páginas, tal qual Gabo o fez em Como Contar Um Conto. Hélia, seus colegas e seus alunos me levaram ao mundo das suas experimentações lúdicas, e, uma vez dentro dele, me vi participando ativamente, como um atento aluno que levanta a mão, faz anotações, indaga junto ao grupo... enfim, respira a experiência. Inclusive, adorei ter a oportunidade de adentrar e percorrer pelos pensamentos que nortearam a criação destes jogos: seja através de reuniões de *brainstorm* para decidir o nome do jogo, seja pelos percalços de uma malfadada escolha de uma antagonista que não correspondia corretamente, o que obrigou a um aprofundamento na pesquisa de referências. Aliás, em um certo trecho do livro, vi-me em pensamentos indignados ao lembrar do jogo que menos gosto de jogar: Batalha Naval, exatamente porque envolve uma honestidade intrínseca ao jogar. Para entender melhor o que estou dizendo, leiam o excelente capítulo "Trapacear faz parte do jogo". Me senti representado!

Enfim, como resumo desta viagem *metavérsica* pelas páginas deste livro (acho que eu acabo de inventar esse termo), digo que me senti um felizardo, ao acompanhar a criação passo a passo de excelentes jogos de tabuleiro, cada um mais interessante que o outro. Obrigado por isso.

No final, fiquei surpreso e feliz ao visitar nas referências não só a Bibliografia, mas também uma *Gameografia*, o que me reacendeu a esperança de um dia ver Ludotecas espalhadas pelo mundo...

Mas, um sonho de cada vez.

Acomode-se na sua melhor poltrona, abra este livro e pegue um bloco de anotações, pois a viagem *metavérsica* para o grupo de pesquisas Arena Lúdica vai começar.

Boa leitura e bons jogos!

Belo Horizonte, verão de 2024

Prof. Dr. Marcelo La Carretta

Professor de *Design*, *GameDesign* e Técnicas Audiovisuais

PUC Minas



*Hélia Vannucchi
Paulo Lenço*

O projeto Arena Lúdica



O processo de criação de jogos coloca em correlação a pesquisa (ciência) e a arte (criação). Enquanto pesquisadores, buscamos um resultado final, mas os jogos, ao se colocarem à fruição do público, se abrem às diversas interpretações, baseadas nos repertórios particulares de cada um. Como coloca Plaza (2003, p. 43), “a pesquisa tem um compromisso com a verdade (relação signo-objeto) do conhecimento de seu objeto e a arte com as qualidades do objeto que cria: objeto-finalidade-sem-fim”.

Quando pensamos em jogos, temos a sensação de que eles fazem parte do nosso cotidiano desde sempre. Isso é corroborado por Huizinga (1980), em seu livro *Homo ludens*, em que o autor interpreta o jogo como um dos elementos mais importantes da cultura humana, e logo na primeira frase do livro afirma

O jogo é de fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica (Huizinga, 1980, p. 1).

De fato, encontramos referências a jogos em diversas fontes ao longo da história da Humanidade. Podemos encontrá-los em registros do antigo Egito, nos quais há uma representação de Nefertari jogando *Senet* em uma pintura da tumba da própria rainha, datada de um período entre 1295 e 1255 a.C., e em registros da Grécia antiga, onde temos a pintura em uma ânfora com figuras negras pintadas por Exéquias, cerca de 540 a.C., que traz as figuras de Ajax e Aquiles jogando *damas*, para citar alguns exemplos.

Os jogos são importantes para a socialização e criam momentos de descontração, mas também podem ser utilizados para outros fins. Não é incomum vermos jogos sendo utilizados para fins educacionais e empresariais. Como Lopes (2005, p. 3), entendemos que “a essência da ludicidade pode ser localizada nos processos relacionais e interativos empreendidos pelo indivíduo ao longo de sua vida, e no qual ele investe suas ações com um significado lúdico”.



O projeto Jogos de Tabuleiro e Gamificação: Poéticas da Criação no Campo Comunicacional, que carinhosamente chamamos de **Arena Lúdica**, de caráter interdisciplinar, tem origem no projeto de extensão Tardes Lúdicas, realizado ininterruptamente desde 2013. Esse espaço lúdico que por meio de jogos de tabuleiro vem permitindo aos participantes relacionar jogos ao campo da comunicação e da cultura. Ao mesmo tempo relaciona-se, na UFMT (Universidade Federal do Mato Grosso), com a disciplina Gamificação do curso de graduação em Publicidade e Propaganda, completando assim o vínculo ensino-pesquisa-extensão, pois permite mais subsídios teóricos e técnicos a respeito dos elementos dos jogos, em especial suas mecânicas, ampliando o acervo de elementos que podem ser utilizados para o desenvolvimento de atividades gamificadas. Além desta disciplina, em 2023, muito do que é trabalhado no projeto foi apresentado em um Tópico Especial para o curso de Publicidade e Propaganda, cujo tema foi os aspectos lúdicos dos jogos na comunicação.

TARDES LÚDICAS, A EXTENSÃO COMO GÉRMEN DE TODO O PROCESSO

Desde 2013, desenvolvemos na UFMT o projeto de extensão Tardes Lúdicas, como o qual se criou um espaço para o lúdico por meio de jogos de tabuleiro, permitindo que os participantes se desliguem momentaneamente dos problemas e afazeres diários e se concentrem apenas em divertimento e descontração, transformando o cotidiano, brincando com a realidade. Mensalmente são disponibilizados cerca de 40 jogos, durante quatro horas. Os monitores atuam como mediadores e facilitadores, incentivando a participação e explicando as regras e as mecânicas dos jogos.



O espaço lúdico criado pelo projeto Tardes Lúdicas objetiva a integração de alunos, professores, técnicos-administrativos e pessoas externas à UFMT de forma lúdica, descontraída, possibilitando que estes percebam a Universidade como um ambiente humano e acolhedor. Ao mesmo tempo, trabalha a partir do lúdico e por meio dos jogos a estimulação de raciocínios lógicos, integração, socialização e criatividade de seus participantes. Assim, permite que aproveitem momentos de alegria, criatividade e imaginação presentes num círculo mágico regido pela descontração e seriedade típicas do ato de jogar.

Ao longo desses anos, a grande maioria dos participantes tem sido de pessoas de 18 anos ou mais, estudantes de graduação da Universidade Federal de Mato Grosso ou alunos de um dos cursos de extensão promovidos pelo Instituto de Linguagens. Observamos que, no início, os jovens, a maioria com idades entre 18 e 25 anos, muitas vezes apresentavam pouca ou nenhuma familiaridade com jogos de tabuleiro, embora logo se animassem a participar e muitas vezes passassem a tarde toda jogando. No entanto, de uns anos para cá, muitos dos que participam já tem familiaridade com jogos, ao contrário do que acontecia quando o projeto começou.

Os jogos disponibilizados pelo projeto de extensão Tardes Lúdicas pertencem ao acervo pessoal dos coordenadores. Esses jogos também são utilizados como referência para o **Arena Lúdica**. Vale ressaltar que objetos particulares estão sendo emprestados para fins públicos como forma de viabilização destes projetos.

Não temos registro da quantidade de jogos existentes no acervo pessoal dos coordenadores quando o projeto começou, em 2013. Mas, desde 2014 quando o registro começou a ser feito, foram adquiridos mais de 150 novos jogos e o acervo conta atualmente com 224 títulos diferentes.



Esse acervo conta com diversos tipos de jogos, incluindo alguns milenares, cujas regras ou tabuleiros remontam ao tempo dos faraós egípcios, como *Senet* e o jogo *Real de Ur* (precursores ou antepassados do *Gamão*), jogos considerados clássicos, por serem os mais conhecidos da maioria dos jogadores brasileiros, como *Banco Imobiliário* e *War*, jogos de tabuleiro modernos, como *Colonizadores de Catan*, *Azul*, *One Key* ou *Dixit* e jogos colaborativos como *Hanabi* e *Pandemic*. Tal variedade possibilita aos participantes do projeto o acesso a uma gama de experiências com diferentes tipos de jogos alinhados a suas preferências.

A partir do estudo de diversos títulos do acervo dos coordenadores do Tardes Lúdicas, no **Arena Lúdica** podemos experimentar e verificar muitas características dos jogos, como a adequação às diversas faixas etárias, as regras, a jogabilidade e o balanceamento. Isso permite aprimorar o repertório dos participantes do projeto de pesquisa, responsáveis pela criação de novos jogos, uma vez que, para criar jogos, é preciso primeiro desenvolver um repertório de jogos e mecânicas, tanto para entender o funcionamento dos jogos quanto para apreender e se acostumar a pensar em sua estrutura.

A RELAÇÃO DO PROJETO COM DISCIPLINAS DA GRADUAÇÃO

A disciplina Gamificação, de acordo com o PPC de Publicidade e Propaganda (2016, p. 174), objetiva possibilitar que os estudantes aprendam já na graduação “como os jogos capturam a atenção, motivam seus jogadores e engajam multidões em todo o mundo”, de forma que possam “aplicar as melhores práticas dos jogos nas relações de comunicação para engajar clientes, colaboradores e parceiros”.



A correlação que se estabelece entre o projeto de pesquisa e a disciplina Gamificação se estabelece nos subsídios que o projeto fornece a respeito dos elementos dos jogos, em especial suas mecânicas, ampliando o acervo de elementos de jogos que podem ser utilizados para o desenvolvimento de atividades gamificadas.

Mas, para além da disciplina de Gamificação, em 2023, um dos Tópicos Especiais do curso de Publicidade e Propaganda foi voltado para os aspectos lúdicos dos jogos na comunicação. Essa disciplina teve por objetivo compreender como os jogos, em seus diversos aspectos lúdicos, podem ser utilizados como ferramentas comunicacionais, estudando suas diversas formas, como os próprios jogos de tabuleiro e os videogames, jogos educacionais, dinâmicas, *newsgames* e *advergames*. Mesmo com a maioria dos estudantes sendo do curso de Publicidade e Propaganda, a disciplina contou com estudantes dos três cursos de graduação do Departamento de Comunicação da UFMT e teve a participação de alunos de Jornalismo e de Cinema e Audiovisual.

Muito do que é trabalhado no projeto de pesquisa foi levado para esta disciplina, incluindo a experiência de criação de jogos, ao se propor aos alunos a criação de um jogo como atividade final da disciplina. Em grupos, os alunos criaram um total de 12 jogos. Poucos foram adaptações de jogos existentes - a maioria desenvolveu um jogo novo. Desses destaca-se o **Virou Gato**, que foi premiado em um evento realizado pelo Centro Universitário de Várzea Grande (Univag).

UM POUCO MAIS SOBRE O PROJETO E SOBRE ESTE LIVRO

Como já dissemos, denominamos o projeto Jogos e gamificação, carinhosamente, de **Arena Lúdica**, que é também o nome que adotamos para nos comunicar com o público via redes sociais e que usamos para “assinar” os jogos desenvolvidos dentro do âmbito do projeto.

Esses jogos podem ser considerados artefatos lúdico-poéticos, perpassados por processos comunicacionais desde a sua concepção até a sua fase final, quando são compartilhados e apreciados pelo público. Eles nos permitem estabelecer uma interrelação, abrindo esses produtos criativos, os jogos, à fruição e interpretação diversa do público. Ao mesmo tempo, buscamos apreender essa recepção para embasar a criação de outros jogos, a partir da percepção de elementos que se mostram engajadores, proporcionando maior imersão dos jogadores ao círculo mágico criado pelo ato de jogar. A reflexão de todo esse processo é o que apresentamos neste livro.

Não há um método único entre os diversos possíveis nos processos criativos que possa servir de guia para a criação de jogos de tabuleiro. Isso porque, por serem diversos, exigirão estratégias diversas para seu desenvolvimento. Em nossos jogos, usamos pelo menos três processos que se entrelaçam e se mesclam durante seu desenvolvimento.

Utilizamos a metodologia Quest 3x4, de La Carreta (2018), as seis etapas do processo criativo elencadas por Plaza e Tavares (1998; com base em Moles, 1971): apreensão, preparação, incubação, iluminação, verificação e comunicação, e o processo de *design* iterativo, conforme descrito por Salen e Zimmerman (2012). Cada jogo será apresentado em um capítulo, e em cada um explicaremos uma dessas metodologias. Isso não significa que cada jogo foi desenvolvido necessariamente com a metodologia descrita.



Além da criação de jogos e das reuniões onde conceitos de jogos e metodologias de criação eram discutidos, foram organizados alguns documentos que normatizam os procedimentos do projeto. Desenvolvemos um regulamento que normatiza as atividades internas do projeto e os termos de cessão e de renúncia de direitos, para que os jogos possam ser distribuídos gratuitamente, em formato *print and play*, sob a licença *Creative Commons* de Atribuição-NãoComercial-Compartilhual (CC BY-NC-AS). Estes documentos estão disponíveis nos anexos.

Esse projeto foi avaliado e aprovado eticamente pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da área das Ciências Humanas e Sociais (CEP Humanidades), CAAE nº 39476120.0.0000.5690, em 09 de novembro de 2020.

Os jogos

O projeto, proposto no final de 2021, planejado para iniciar em 2022, teve seu início em plena pandemia da Covid-19. As atividades começaram *online*, e foi preciso desenvolver estratégias para contornar o problema do distanciamento social. O jogo **Amota** foi desenvolvido nesse contexto e o capítulo dedicado a ele conta, também, um pouco do momento do projeto. O **Amota** é um jogo colaborativo, em que os jogadores precisam construir barreiras para evitar que a água que está transbordando inunde a vila. Foi finalista no Festival de Jogos do SBGames de 2022, realizado em Natal/RN.

Em 2023, criamos o **Constelar**, um jogo abstrato que desafia os jogadores a repetirem o padrão específico de cada carta em um tabuleiro em forma de octagrama. **Constelar** tem como objetivo a criação de constelações com base em padrões pré-estabelecidos e foi selecionado para a área de protótipos do Diversão *Offline* (Doff) de 2023. O capítulo sobre ele conta a história do seu desenvolvimento e a repercussão dele no maior evento de jogos de tabuleiro da América Latina.



Ainda em 2023, unidos ao professor Dôuglas Ferreira, criamos o primeiro jogo com características lúdicas e educativas do projeto, o **P do quê?**. Concebido com o objetivo de combinar entretenimento com aprendizado, ele pode ser aplicado com finalidade pedagógica em contextos corporativos, acadêmicos com estudantes de marketing, bem como em situações informais entre amigos. O **P do quê?** tem como propósito elucidar aos jogadores a significativa influência que cada um dos quatro elementos do Composto de Marketing (Produto, Preço, Praça e Promoção) pode exercer na prosperidade e no sucesso de uma organização. Os detalhes de seu desenvolvimento e de sua apresentação em Rio Grande/RS, como finalista do Festival de Jogos do SBGames de 2023, estão no capítulo reservado a esse jogo.

Todos os jogos desenvolvidos no projeto foram testados de forma *online* na Oficina das Ligadas, um espaço exclusivo para mulheres jogarem, testarem e estudarem jogos de tabuleiro com o suporte de várias outras mulheres. Aproveitamos para deixar registrado nosso muito obrigado a todas as participantes da Oficina pelos *feedbacks* essenciais.

No final de 2023, desenvolvemos mais um jogo. **Desejos de Ano Novo** foi concebido como um presente de final de ano, e é um jogo de cartas para ser jogado entre amigos que trabalha com alguns dos votos de ano-novo mais comuns. É despretensioso, leve, colaborativo, que usa mecânicas de gerenciamento de mãos e construção a partir de um modelo. Seu objetivo principal é a interação entre as pessoas, que coletivamente devem construir um quadro de desejos para o ano que começa.



Figura 1 - Imagens do jogo



Fonte: acervo do projeto (2023).

Baixe o seu em <https://bit.ly/desejosanonovo>.

Todos os nossos jogos estão disponíveis para serem baixados, impressos e jogados a partir de links constantes na biografia do Instagram do projeto (@arena.ludica) ou diretamente pelo drive do projeto (<https://bit.ly/arenaludica>).

Aprendizados

Suits (2017, p.82) nos diz que “jogar um jogo é procurar voluntariamente superar obstáculos desnecessários”. Desnecessários por serem condição essencial para a existência do jogo, uma vez que, numa definição mais completa, Suits diz que

Jogar um jogo é procurar alcançar um estado de coisas específico [fim prelusório], usando apenas meios permitidos pelas regras [meios lusórios], sendo que estas regras proibem o uso de meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes [regras constitutivas], e aceitando-se as regras somente porque estas tornam possível essa atividade [atitude lusória] (Suits, 2017, p. 81-82).



Durante esse percurso, nos dispusemos a jogar o jogo de criar jogos. E, tal qual se faz necessário para que um jogo seja um jogo, fizemos isso voluntariamente.

As experiências ao longo do processo estão descritas pelos docentes que participaram do projeto no capítulo **O projeto, na visão dos professores** e pelos estudantes, no capítulo **O projeto, na visão dos estudantes**.

Tentamos, nesses capítulos, oferecer uma visão do trabalho desenvolvido, buscando avaliar nossa experiência no processo e, principalmente, os aprendizados decorrentes dele. De antemão, podemos dizer que foi uma experiência lúdica e significativa para todos os integrantes que abraçaram o projeto e se dispuseram a jogar este instigante jogo de criar jogos.

▪ Desdobramentos

Vinculado ao projeto de pesquisa **Jogos de tabuleiro e gamificação: Poéticas da criação no campo comunicacional**, o estudante Willian Cocito desenvolveu um projeto de iniciação científica que buscou esclarecer o limite entre a habilidade/sagacidade de um jogador e a trapaça propriamente dita no âmbito de um jogo de tabuleiro. O resultado dessa pesquisa se encontra no capítulo **Trapacear faz parte do jogo**.

O Tópico Especial sobre os aspectos lúdicos dos jogos na comunicação, já citado quando falamos da relação do projeto com a graduação, é também um desdobramento do projeto, uma vez que sua oferta foi ensejada pela visibilidade que os jogos desenvolvidos no programa estavam recebendo. Um pouco de como foi a disciplina e o desenvolvimento do **Virou Gato** é contado no capítulo que leva o nome do jogo.

Além de ser um registro do projeto, esperamos que os relatos inspirem mais pessoas a se interessarem pelo universo dos jogos de tabuleiro, seja jogando ou criando novos jogos.

REFERÊNCIAS

Creative Commons Brasil. Disponível em: <https://br.creativecommons.net/licencas/>. Acesso em: 11 fev. 2024.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** Haarlem, The Netherlands: H.D. Tjeenk Willink & Zoon NV, 1938. Tradução brasileira com o título: Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LA CARRETTA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro:** manual prático. Curitiba: Appris, 2018.

LOPES, Maria Conceição. "Ludicity – a theoretical term". **Sixth Annual Convention of Media Ecology Association.** New York: Fordham University, Lincoln Centre Campus, 2005. Disponível em: https://studyofplay.org/wp-content/uploads/2021/07/2006_HANDOUT_04_Lopes_Ludicity.pdf. Acesso em: 27 jan. 2023.

NDE. **Projeto Pedagógico de Curso:** Publicidade e Propaganda. Cuiabá: UFMT, 2016.

PLAZA, Júlio; TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos:** poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.

PLAZA, Júlio. **Arte/ciência:** uma consciência. Ars, São Paulo, v1, n. 1, p. 37-47, 2003.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo:** fundamentos do *design* de jogos. São Paulo: Blücher, 2012. v. 4.

SUITS, Bernard. **A cigarra filosófica** - A vida é um jogo?. Lisboa: Gradiva, 2017.

GAMEOGRAFIA

Banco Imobiliário. São Paulo: Estrela, 1944. [Tabuleiro]

Damas, c. 1150. [Tabuleiro]

Gamão, c. 3.000 AEC [Tabuleiro]

Real de Ur, c. 2.500 AEC. [Tabuleiro]

Senet, c. 3.500 AEC. [Tabuleiro]

BAUZA, Antoine. **Hanabi.** São Paulo: PaperGames, 2010. [Tabuleiro]

KIESLING, Michael. **Azul.** São Paulo: Galápagos, 2017. [Tabuleiro]

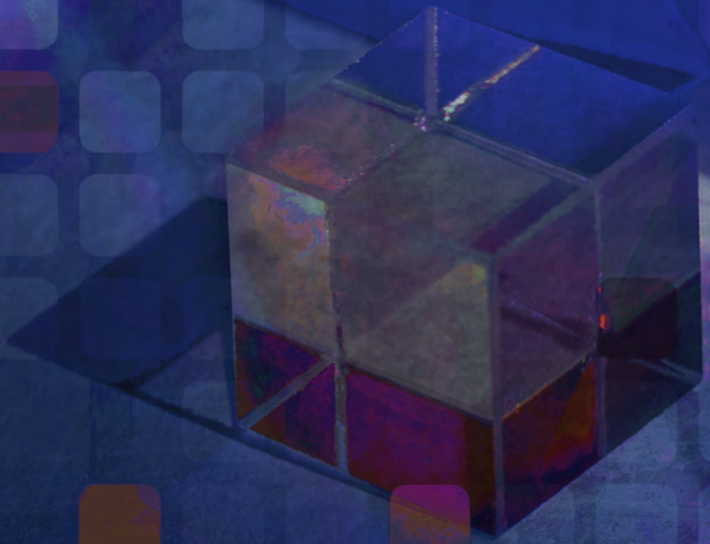
L'ATELIER. **One Key.** São Paulo: Galápagos, 2019. [Tabuleiro]

LAMORISSE, Albert; LEVIN, Michael I. **War.** São Paulo: Grow, 1972. [Tabuleiro]

LEACOCK, Matt. **Pandemic.** São Paulo: Galápagos, 2008. [Tabuleiro]

ROUBIRA, Jean-Louis. **Dixit.** São Paulo: Galápagos, 2008. [Tabuleiro]

TEUBER, Klaus. **Colonizadores de Catan.** São Paulo: Grow, 1995. [Tabuleiro]



Os jogos



*Alexandre Palma
Hellen Silvany
Hélia Vannucchi
Paulo Lenço
Willian Cocito*

Amota



O jogo **Amota** foi o primeiro a ser desenvolvido pelo **Arena Lúdica** e sua elaboração começou no primeiro ano do projeto, ainda dentro do contexto da pandemia de covid-19.

Durante esse primeiro ano, as reuniões eram *online*, e utilizamos diversas ferramentas, cada qual com uma finalidade. Esse aspecto reflete a natureza de um ‘problema pernicioso’, em que sua definição – nesse caso o *design* exato do jogo – não é clara desde o início, mas emerge progressivamente durante o processo criativo (Rittel; Webber, 1973). Para as reuniões, optamos pelo *Discord*, por ser uma plataforma que permite o uso de imagem e voz durante as reuniões e possibilita o arquivo e compartilhamento de dados e arquivos. Para a criação do jogo, utilizamos as plataformas *Miro* e *Tabletopia*. *Miro* é um ambiente *online* com um quadro branco interativo que permite a criação de diagramas e mapas mentais, facilitando a organização visual das ideias e do fluxo de informação em tempo real. Durante o processo criativo, utilizamos essa ferramenta como espaço de *brainstorming* e elaboração dos primeiros esboços. A plataforma *Tabletopia* possibilita a criação/inserção de jogos de tabuleiro para serem testados e/ou jogados *online*.

Esse processo iterativo e adaptativo também é característico de ‘problemas perniciosos’, em que não há uma solução única ou definitiva, mas um contínuo aperfeiçoamento e adaptação (Rittel; Webber, 1973). Esse aspecto do desenvolvimento do **Amota** também ressoa fortemente com as concepções de Nigel Cross (1982) sobre o *design*. Cross enfatiza a importância da abordagem iterativa e adaptativa nesse processo, entendendo o *design* mais como uma jornada exploratória do que como um destino fixo. Tal abordagem é claramente evidenciada na maneira como o jogo **Amota** foi desenvolvido, com sua forma final emergindo progressivamente através de sucessivas iterações e adaptações.



Durante o processo de criação do Amota, utilizamos principalmente a metodologia Quest 3x4, de La Carreta (2018), que consiste em

fazer uma leitura não-linear de um tema e fazer uma interpretação de seus sentidos, ou mesmo partir do oposto: pensar mecânicas possíveis, e só depois pensar em uma temática que abrace esse sistema, completando-o em sentido. (La Carreta, 2018, p.29)

e parte do condicionamento de uma ideia aos quatro aspectos da *Quest* (espaço, atores, itens e desafios) e ao uso de um dos três *design tricks* de cada aspecto. Vamos, então, apresentar a ideia de Quest para depois passarmos para os *design tricks*. Nesse contexto, as soluções exploradas não são categorizadas como corretas ou incorretas, mas avaliadas pela sua eficácia e adequação ao jogo, uma característica também intrínseca aos 'problemas perniciosos' (Rittel; Webber, 1973).

A utilização da metodologia Quest 3x4 no desenvolvimento do **Amota** alinha-se com as ideias de Nigel Cross (1982) sobre a natureza não-linear e exploratória do *design*. Cross sugere que o processo de *design* é um ato de descoberta e inovação, no qual a solução emerge da interação com o problema, e não é imposta a ele. Essa abordagem é refletida na metodologia *Quest 3x4*, que promove uma exploração profunda e diversificada das possibilidades de design.

Em seu livro *Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático*, La Carreta (2018, p. 19) coloca em prática "um entendimento sobre os apontamentos de Jeff Howard em *Quests*" e explica que "*Quest* vem do latim *Questare* e significa procurar, dar uma olhada".

Ao apresentar a definição de *Quest*, baseado em Howard, La Carreta chama a atenção para a ideia de que a definição

sustenta a existência de um mundo a ser explorado, a presença de um ator (que pode ser uma definição de protagonista ou uma versão participativa dos jogadores



em forma de avatares) e finaliza citando a existência de um objetivo significativo, uma meta a ser alcançada (La Carreta, 2018, p. 19).

O método de La Carreta (2018) trabalha, como foi dito, com 4 aspectos da *Quest*:

- **Espaço:** deve indicar onde o jogador está, de onde ele veio e, por vezes, para onde ele deve ir para completar sua partida;
- **Atores:** são a representação do jogador. No entanto, “se o jogo não tem peças, *decks* ou cartas que representam o jogador, tenha em mente que o *ator é o próprio jogador*” (La Carreta, 2018, p. 36);
- **Itens:** são objetos (materiais ou não) que oferecem opções estratégicas de movimentação, ajudam a executar determinadas ações, equipam os atores ou abrem determinados espaços. Ao falar dos itens, La Carreta chama atenção para a questão do balanceamento do jogo e alerta para

a alma do que chamamos de balanceamento: um jogo no qual só existe estratégia pode se tornar extremamente burocrático; por outro lado, um jogo no qual só existe o elemento sorte/ revés tira o protagonismo de tomada de decisão por parte dos jogadores, o que pode desanimar uma partida inteira (La Carreta, 2018, p. 42).

- **Desafios:** se configuram como um problema ou um perigo iminente que precisa ser resolvido.

Para cada um dos aspectos da *Quest*, o autor propõe três *design tricks*, que são “soluções e truques iniciais de *gamedesign* para o jogo”, e incluem aspectos de gênero (ou categorias), mecânica, gameplay e condições de vitória/derrota (La Carreta, 2018).



O **espaço** pode se apresentar como um espaço de progressão, que indica para o jogador o caminho a ser seguido; de exploração, que se configura como um mundo aberto a ser explorado ou um espaço de combate, implicando em um cenário a ser conquistado.

Os **atores** podem se separar em três variáveis: marcadores, que indicam a posição do jogador no jogo, dando a ele uma visualização do seu desenvolvimento; personagens, que se apresentam com “nome e sobrenome” e que, por terem características diferentes entre si, implicam em ônus e bônus para o jogador; e customizáveis, no qual um jogador pode coletar itens para se diferenciar dos outros e obter vantagens únicas para si. La Carreta (2018, p. 39) aponta ainda que, em um jogo de coleta de itens, o fato de cada marcador ser sorteado com uma cartela de itens a serem conquistados já pode ser considerado como ator customizável.

Os **itens** podem se apresentar como power-ups, que são objetos que permitem ações especiais ao serem jogados, mas que são temporários, de uso único; como inventário, que correspondem a objetos colecionáveis de uso tático e envolve o gerenciamento de recursos; ou como uma forma de status, ou seja, algo como um marcador de situação da partida, que permite ao jogador identificar a sua situação e a dos demais participantes durante o jogo.

Os **desafios** podem se apresentar com o que o autor denomina kill quest, que consiste em “eliminar algo para avançar”, ou seja, são desafios competitivos; ou como uma coop quest, ou jogos cooperativos, em que os jogadores cooperam uns com os outros contra um único oponente, que pode ser, inclusive, o próprio tabuleiro; e como fedex quest, em que o jogador precisa “carregar algo de um lugar para outro” (La Carreta, 2018, p. 49).



Quadro 1 - Metodologia Quest 3x4, de La Carreta, diagrama adaptado

Espaço	Atores	Itens	Desafios
Progressão Caminho linear ou etapas a serem seguidas	Marcadores Posição visual no jogo	Power ups Objeto para ações especiais temporárias	Kill quest Eliminar algo ou alguém para avançar
Exploração Mundo aberto para descoberta	Personagens Entidade com características únicas	Inventário Objetos colecionáveis para uso estratégico	Coop quest Desafios que requerem cooperação entre os jogadores
Combate Cenários de confronto ou competição	Customizáveis Atores modificáveis com itens coletáveis	Status Marcadores que refletem a situação do jogo	Fedex quest Transportar itens de um ponto para outro

Fonte: adaptado pelos autores.

Para uma melhor compreensão dos aspectos envolvidos nessa metodologia, recriamos, para uso privado, os jogos criados por La Carreta, "Os 6 essenciais", na plataforma *Tabletopia*, uma vez que, em virtude da pandemia, não nos era permitido realizar encontros presenciais para experimentarmos os jogos disponibilizados no livro de La Carreta (2018).

Para a criação do nosso primeiro jogo, seguindo o preceito da simplicidade, também proposto por La Carreta (2018), nos impusemos como limitador a utilização de apenas quatro *design tricks*, sendo um de cada categoria que deveriam ser sorteados e não escolhidos pelo grupo. Os *design tricks* sorteados utilizados no **Amota** definiram que o jogo deveria ser cooperativo, de combate, com marcadores e de inventário.



Quadro 2 – Elementos sorteados para a criação do jogo **Amota**

Espaço	Atores	Itens	Desafios
Progressão	Marcadores	Power ups	Kill quest
Exploração	Personagens	Inventário	Coop quest
Combate	Customizáveis	Status	Fedex quest

Fonte: elaborado pelos autores.

Embora, à primeira vista, pareça contraditório um jogo ter características cooperativas e de combate, esta mistura não é inédita, já tendo sido utilizada em jogos como *Pandemic*, por exemplo. E as definições de La Carreta (2018, p. 35-48) já nos fornecem pistas de como conciliá-las. Um jogo de combate traz como condição de vitória a eliminação do adversário e os jogos cooperativos “precisam da cooperação entre os jogadores para alcançar a condição de vitória”. E, assim como em *Pandemic*, no nosso jogo, o adversário a ser batido é o próprio jogo. A singularidade dessa abordagem reforça a ideia de que cada “problema pernicioso” é único, assim como o processo de criação de cada jogo de tabuleiro (Rittel; Webber, 1973).

Logo de início, para atendermos a proposta de um jogo colaborativo que houvesse combate, pensamos em colocar os jogadores contra o tabuleiro. No primeiro *brainstorming*, escolhemos aplicar aos temas sorteados o tema de formigas, que rapidamente foi substituído por abelhas, ao pensarmos em um tabuleiro hexagonal. O jogo seria um combate entre abelhas e fungos que estão tentando invadir a colmeia, com o objetivo de impedir que os fungos tomem a colmeia.

Com uma pesquisa rápida, buscando elementos e subsídios para o tema, identificamos que fungos não são necessariamente “inimigos” das abelhas, muitas vezes atuando como aliados. Para não incorrer em um erro conceitual, trocamos os fungos por traças da cera, mas a ideia não agradou, uma vez que a traça da cera não é um inseto tão conhecido. Além disso, ao longo das experimentações, o jogo foi adquirindo uma mecânica que nos agradou muito, mas que se distanciou da ideia inicial de considerar o tabuleiro como uma



colmeia. Essa reconsideração e ajuste de tema, refletindo a adaptabilidade e a resposta a desafios subjacentes mais amplos, é um exemplo de como um 'problema pernicioso' muitas vezes simboliza questões mais profundas ou complexas (Rittel; Webber, 1973).

Diante de tal dilema, procuramos mais uma vez um novo tema que se adequasse melhor à estrutura que encontramos e, alguns *brainstormings* depois, chegamos ao tema adotado. Em **Amota**, as águas estão subindo e barreiras precisam ser construídas para evitar que a vila seja inundada.

O fato do jogo se adequar a diferentes temas atende à proposta de La Carreta, que defende que

A 'história a ser contada' entra na maior parte das vezes em um segundo momento; na verdade, a *Lore* deve entrar logo após definirmos como o jogo abordará os quatro aspectos da Quest, e fecharmos o sistema do jogo.

Mas a *Lore* não deve entrar de forma apenas ilustrativa: a história deve servir ao *gameplay* do jogo, integrando-se aos aspectos escolhidos e até modificando sua mecânica original (La Carreta, 2018, p. 20).

A adaptabilidade e flexibilidade temática demonstrada na evolução do tema do jogo **Amota** exemplificam outra faceta crucial do *design*, segundo Nigel Cross (1982). Cross argumenta que a natureza dinâmica e mutável dos problemas de *design* exige uma abordagem flexível, capaz de se adaptar às novas informações e *insights* que emergem durante o processo de *design*. Essa capacidade de adaptar-se e evoluir é fundamental para enfrentar eficazmente os desafios complexos inerentes ao *design*.

Em **Amota**, tanto o tema quanto o nome do jogo, que significa "aterro ou dique à borda de um rio, destinado a impedir inundações", foram levados em consideração ao incluirmos a regra de que os jogadores devem sempre colocar os marcadores de barreiras o mais próximo possível dos marcadores de água.



Foi a partir desse percurso que chegamos ao **Amota**, um jogo colaborativo, de 2 a 4 jogadores, com grade hexagonal, que utiliza como mecânicas a colocação de peças e a construção a partir de um modelo. Pode ser definido como familiar, por ser um jogo em que crianças e adultos podem praticar juntos.

Fazendo referência a uma brincadeira normalmente feita com o jogador desatento, que nunca sabe quando é a sua vez, definimos que a escolha do primeiro jogador seguiria esta lógica, portanto, o jogo começa com quem pergunta!

Figura 2 - Protótipo do jogo



Fonte: acervo do projeto (2022).

Em cada rodada, um jogador por vez abre uma carta de avanço das águas e deve colocar os marcadores desse avanço obedecendo a figura impressa na carta. A posição da figura pode ser rotacionada, mas não espelhada. Após a colocação dos marcadores de água, o jogador da vez escolhe uma carta de ação, dentre as que estão na sua mão, descarta, aplica os efeitos da carta e passa vez ao próximo, que abre outra carta de avanço das águas, a não ser que o jogador anterior tenha jogado uma carta que evita essa situação.



Os efeitos presentes nas cartas são: permitir que um jogador (incluindo ele mesmo) compre uma ou mais cartas; colocar um ou mais marcadores de barreiras no tabuleiro, para evitar que a água chegue na vila; retirar um marcador de avanço das águas ou mover um marcador de barreira; pular o avanço das águas na vez do próximo jogador; permitir que o próximo jogador jogue duas cartas ao invés de uma, na sua vez.

Podemos, então, observar que os marcadores de água e de barreiras mostram aos jogadores a situação do jogo (o *status* do jogo), permitindo uma rápida visualização da área que está sendo inundada e das barreiras que impedem o avanço das águas. As cartas de ação permitem que os jogadores definam estratégias para conter o avanço das águas, atendendo à característica de inventário em que eles possuam “objetos colecionáveis de uso tático” (La Carreta, 2018, p. 44-45).

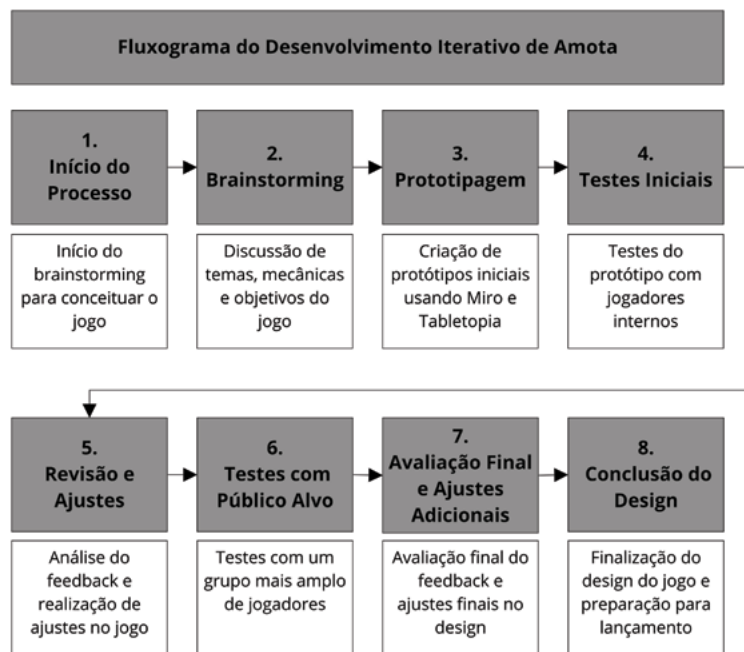
Além disso, para que os jogadores vençam a “inteligência artificial” das águas, caracterizada pelas cartas que definem a entrada de marcadores de água a cada rodada, eles precisam desenvolver uma estratégia para controlar o avanço das águas e impedir o inundamento da vila. Tais elementos estão presentes na mecânica de combate inclusa no jogo.

O jogo termina quando os jogadores conseguem cercar toda a água que está avançando (e então os jogadores vencem!), ou quando a água invadir a vila (nesse caso, os jogadores perdem).

Nos testes realizados com jogadores de diversas faixas etárias, percebemos um forte engajamento deles, relatando uma certa aflição com a água subindo, o que causava uma tensão interessante para o envolvimento com o jogo.

Os testes realizados apontam que o jogo tem uma duração média de 20 minutos, independentemente de ser jogado por dois, três ou quatro jogadores e se o jogo terminou em vitória ou derrota.

Figura 3 - Linha do tempo do desenvolvimento do jogo



Fonte: elaborado pelos autores (2022).

O **Amota** foi finalista no Festival de Jogos do SBGames de 2022 e durante os três dias em que foi apresentado no evento, em Natal/RN, foram performadas 35 partidas, com cerca de 120 pessoas e 68% delas terminaram com a vitória dos jogadores. A duração média das partidas, também no SBGames, foi de cerca de 20 minutos. Alguns participantes jogaram mais de uma vez, incluindo uma estudante de segundo grau que permaneceu na mesa por cinco partidas seguidas. Alguns dos que jogaram no primeiro dia retornaram nos dias posteriores para jogar novamente. A opinião geral foi que o jogo era divertido, envolvente, de fácil aprendizado e que a tensão em conseguir vencê-lo era uma característica positiva e excitante para a partida.

O resultado do jogo nos testes e no Festival de Jogos do SBGames de 2022 nos forneceram indícios de que o projeto estava no caminho certo.

REFERÊNCIAS

CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing. **Design Studies**, [S.L.], v. 3, n. 4, p. 221-227, out. 1982. Elsevier BV. [http://dx.doi.org/10.1016/0142-694x\(82\)90040-0](http://dx.doi.org/10.1016/0142-694x(82)90040-0).

LA CARRETTA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. Curitiba: Appris, 2018.

RITTEL, H.W.J.; WEBBER, M.M. Dilemmas in a general theory of planning. **Policy Sciences**, v. 4, Iss. 2, p. 155-169. 1973.

GAMEOGRAFIA

LEACOCK, Matt. **Pandemic**. São Paulo: Galápagos, 2008. [Tabuleiro]

Amota



<https://bit.ly/jogoamota>





Hélia Vannucchi
Paulo Lenço

Constelar



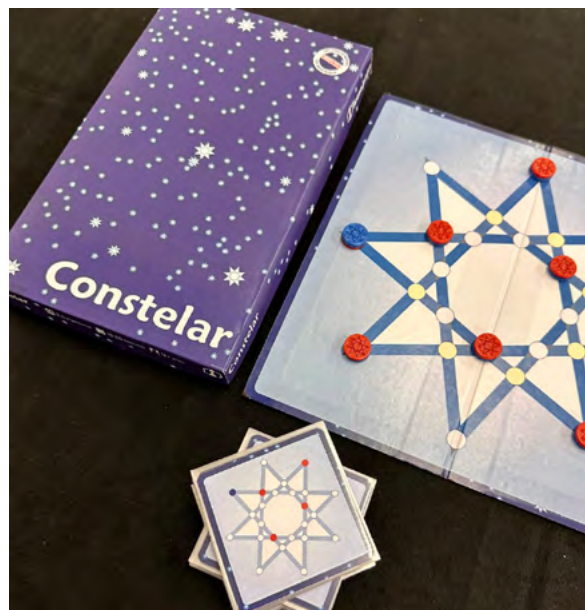
Constelar foi o segundo jogo desenvolvido dentro do âmbito do projeto Arena Lúdica. É um jogo abstrato que desafia os jogadores a repetirem o padrão específico de cada carta em um tabuleiro em formato de octagrama. É um jogo leve que usa mecânicas de deslizar/empurrar e construção a partir de padrões. Pela simplicidade de suas regras, se adequa ao público iniciante no *hobby* e também pode ser utilizado com um jogo *filler*¹, já que é rápido para ensinar e para jogar, podendo ser montado rapidamente e tem uma baixa complexidade, ao mesmo tempo em que se revela desafiador e pode ser jogado de dois a quatro participantes.

Constelar é um jogo sobre criar constelações com base em padrões pré-estabelecidos. Começa com cada jogador recebendo uma carta com um padrão exclusivo que deve ser repetido no tabuleiro. Nenhuma das 60 cartas é igual, mas cada uma delas tem o seu oposto em termos de cores, ou seja, se uma carta tem duas peças azuis e três vermelhas em um determinado padrão, haverá uma outra, com o mesmo padrão, mas com cores opostas. A grande quantidade de cartas garante uma boa rejogabilidade ao **Constelar**.

O tabuleiro, em formato de octagrama, tem pontos circulares que são as “casas” que as peças do jogo podem ocupar. Esses pontos estão nos encontros das linhas do octagrama, que definem os percursos a serem realizados pelos jogadores, utilizando a mecânica de deslizar/empurrar, para tentar colocar as peças nas posições estabelecidas por sua carta. Os jogadores competem entre si para ver quem será o primeiro a completar três padrões, cada um estabelecido por uma carta. O jogo requer uma certa habilidade espacial para identificar a melhor maneira de conseguir montar o seu padrão, podendo, a cada rodada, ser atrapalhado pelos jogadores adversários. É nessa busca por repetir o padrão de sua carta no tabuleiro que podemos observar a mecânica de construção a partir dos modelos.

1 Um jogo *filler* é caracterizado por sua rapidez e simplicidade, sem, contudo, ser monótono; é assim denominado por ser um jogo que pode ser jogado entre partidas de jogos mais demorados ou simplesmente por ser um jogo rápido.

Figura 4 - Protótipo do Constelar



Fonte: acervo do projeto (2023).

Observando os aspectos da *Quest*, utilizados por La Carreta (2018), o **Constelar** trabalha um espaço de exploração, que permite aos jogadores escolher seu caminho pelo tabuleiro. O jogo utiliza marcadores para definir seu status, ou seja, as peças, embora de uso coletivo, sinalizam para os jogadores o quão perto estão de conquistar seu objetivo e é em função de suas posições que é possível definir se um objetivo foi ou não conquistado. Em termos de desafio, para utilizar a nomenclatura proposta por La Carreta (2018), **Constelar** é um jogo do tipo *kill quest*, já que os jogadores, ao movimentarem suas peças para alcançarem seus objetivos, acabam, invariavelmente, atrapalhando os adversários.

Para esse jogo, além do método Quest 3x4, de La Carreta (2018), foram utilizadas as seis etapas do processo criativo elencadas por Plaza e Tavares (1998; com base em Moles, 1971): apreensão,



preparação, incubação, iluminação, verificação e comunicação. Embora o processo criativo descrito pelos autores seja voltado à criação de obras de arte eletrônicas, se aplica a qualquer processo criativo.

De acordo com Plaza e Tavares (1998), os processos não são estanques, mas sua apresentação de forma linear facilita sua compreensão. Essas fases serão resumidamente apresentadas aqui.

A fase da apreensão é “o estímulo para criar ou o impulso de querer produzir algo” (Plaza; Tavares, 1998, p.74), sendo o momento em que a formulação do problema a ser resolvido não pode ser traduzido concretamente. É na fase de preparação em que se recolhe o material necessário e se procuram os diferentes métodos para tratá-lo. O período de incubação é o “momento de que a mente necessita para atingir a iluminação, é quando ocorrem as operações mentais de seleção e combinação, no intuito de alcançar a ordem formal. É a fase em que a obra se configura inconscientemente” (Plaza; Tavares, 1998, p. 74-75). É no período de iluminação que se atinge a solução do problema, que será colocado à prova na fase de verificação, na qual a solução encontrada é passível de alteração e correção. Todo o processo só se encerra com a comunicação, no momento em que a obra (no nosso caso, o jogo) se insere no domínio público.

Vejamos mais detalhadamente como cada uma dessas fases se aplica à criação de um jogo:

1. Apreensão: Essa fase se circunscreve à proposição do projeto de criação de um jogo, que surge do impulso de querer realizar algo, e pode ser iniciada a partir de um tema ou elemento que deverá fazer parte do jogo.
2. Preparação: inclui a pesquisa sobre o tema para ter subsídios sobre o assunto que será tratado no jogo, bem como buscando outros jogos já publicados que se relacionam ao mesmo tema. Eventualmente, a proposta do jogo pode ser baseada em um elemento específico ou em uma mecânica



que será utilizada como base do novo jogo a ser criado; nesse caso, é importante fazer uma pesquisa para saber como o elemento escolhido é utilizado em outros jogos.

3. Incubação: essa é uma fase subjetiva, de internalização dos conhecimentos adquiridos, antes de passar à fase seguinte.
4. Iluminação: momento em que o jogo é concebido, com a definição de todos os seus principais elementos.
5. Verificação: a verificação inclui a fase de testes, em que se elaboram correções e alterações para se chegar à melhor condição de jogabilidade dentro da proposta elaborada. Os primeiros testes dos jogos são feitos pelos próprios desenvolvedores para, posteriormente, contar com a colaboração de outros testadores.
6. Comunicação: momento em que os jogos serão disponibilizados publicamente. Essa disponibilização pode ser feita em uma plataforma digital, no formato *print and play* (ou seja, serão disponibilizados em arquivo digital de forma que permitam que o jogo possa ser impresso em casa para ser jogado), ou ainda por meio de impressão e distribuição física.

Para o **Constelar**, a fase de apreensão circunscreve-se aos desejos dos autores de criar um jogo com um tabuleiro em formato de estrela, e uma estrela de oito pontas permite mais intersecções do que uma de cinco, por exemplo. O formato desejado do tabuleiro levou à definição do tema, que faz parte da preparação, que, por sua vez, incluiu uma busca por jogos existentes sobre o tema escolhido.

Verificamos que existem vários jogos com temática similar, o que nos permitiu inferir que o tema de estrelas e constelações seja de boa aceitação. Dentre os jogos encontrados, destacamos o *Stellarium*, financiado via Catarse em 2022, lançado em 2023, e dois jogos com o mesmo título, *Constellations*, nenhum deles lançado no



Brasil. Embora *Stellarium*² também seja um jogo abstrato, como o **Constelar**, as mecânicas são diferentes. O *Stellarium* traz uma mecânica de reconhecimento de padrões e um tabuleiro modular, enquanto o **Constelar** utiliza as mecânicas de deslizar/empurrar e de construção a partir de padrões. O *Constellations* lançado em 2017³ é um jogo de cartas/quebra-cabeça que utiliza as mecânicas de colecionar conjuntos, colocação de peças e tabuleiro modular. Já o *Constellations*, lançado em 2022⁴, é um jogo de observação e consciência espacial, onde cada jogador recebe um tabuleiro e cartas que precisam colocar com base nas cores mostradas nos três dados, em que o jogador mais rápido vence a rodada. Embora os jogos tenham o mesmo tema e títulos semelhantes, eles são bastante diferentes entre si.

O título foi escolhido para diferenciá-lo dos jogos já citados e porque **Constelar** significa “dispor em constelação ou de forma semelhante a uma constelação” e é exatamente isso que os jogadores fazem no decorrer da partida, dispondo suas peças para formar constelações.

As fases de incubação e iluminação são sempre bastante particulares e os mesmos autores as vivenciam diferentemente a cada produção. O renomado criador de jogo Reiner Knizia⁵, em um ensaio elaborado para o livro *Regras do Jogo*, de Katie Salen e Eric Zimmerman (2012), diz que primeiro cria o jogo e o joga repetidamente em pensamento antes de construir o primeiro protótipo. Para ele,

- 2 *Stellarium* é um jogo para jogadores de 14 anos ou mais, com duração de cerca de 20 minutos e para ser jogado de 1 a 4 jogadores. Designers: Jorge Luís Rocha e Sabrina do Valle. Artista: Diego Sá. Editora: Precisamente Jogos.
- 3 O *Constellations* lançado em 2017 é um jogo para jogadores de 8 anos ou mais, com duração de entre 30 e 60 minutos e para ser jogado de 2 a 4 jogadores. Designers: Dante Lauretta e Ian Zang. Artista: Ashley Kenawell. Editora: Xtronaut Enterprises.
- 4 O *Constellations* lançado em 2022 é um jogo para jogadores de 8 anos ou mais, com duração de cerca de 20 minutos e para ser jogado de 1 a 4 jogadores. Designer: Fabien Chevillon. Artista: Annabelle Buxton. Editora: Djeco.
- 5 Reiner Knizia é natural da Alemanha e atualmente vive no Reino Unido, com mais de 200 jogos publicados.



A decisão de entrar no estágio de protótipo é crucial. Avançar cedo demais sem um claro conceito desperdiça muito tempo, pois é bem mais fácil mudar as coisas na mente do que em um protótipo físico. Avançar tarde demais pode não revelar as fraquezas do *design* com antecedência suficiente e pode exigir um completo redesign (Knizia, in Salen; Zimmerman, 2012, p. 40).

No desenvolvimento do **Constelar**, conseguimos alcançar esse *timing*. A versão de seu primeiro protótipo é muito próxima da atual. No modelo inicial, as cartas de objetivos tinham de três a sete pontos que definiam o padrão a ser montado no tabuleiro pelos jogadores. Poucos testes foram suficientes para tomarmos a decisão de utilizarmos apenas padrões com cinco pontos.

A fase de verificação é uma das mais longas no desenvolvimento de um jogo. Os testes iniciais indicaram que não há muita diferença se o jogo for performado por dois, três ou quatro jogadores. Embora aqueles com dois jogadores tenham sido os mais rápidos (12 minutos em média), também foram os jogos que demandaram mais rodadas (em média, 9,5 rodadas). Já os jogos com três ou quatro jogadores apresentaram médias de valores mais similares, com 7,3 e 8,0 rodadas, respectivamente, e partidas médias de 19,5 e 20 minutos. Esses testes nos permitiram definir a faixa de tempo média das partidas entre 15 e 20 minutos.

A maior parte dos testes foi com jogadores de mais de 18 anos, uma vez que esse é o público mais usual do projeto Tardes Lúdicas, no qual muitos dos primeiros testes acontecem. No entanto, tivemos a oportunidade de testar com uma adolescente de 12 anos e o jogo funcionou perfeitamente. A jovem não teve nenhuma dificuldade e relatou tê-lo considerado divertido.

Nesses primeiros testes, buscamos identificar se o jogo estava fácil de aprender e de jogar. Cem por cento dos jogadores dessa primeira fase consideraram o jogo fácil de aprender, mas apenas 87,5%



o consideraram fácil de jogar. Aos que responderam que o jogo era fácil de aprender, mas não era fácil de jogar, perguntamos o que os levou a fazer essa distinção. A resposta mais comum foi que, apesar de ser fácil de entender como o jogo funciona, é preciso mais tempo para dominar suas estratégias.

A apresentação do jogo na área de protótipos do Diversão Offline (Doff), principal evento de jogos de tabuleiro da América Latina, para o qual o **Constelar** foi selecionado em 2023, pode ser considerada a inauguração da fase de comunicação.

Figura 5 – O jogo Constelar no Diversão Offline 2023



Fonte: acervo do projeto (2023).

Durante os dois dias do evento⁶, mais de 120 pessoas jogaram o **Constelar**. Desses, 111 se dispuseram a preencher uma ficha simples de avaliação do jogo.

6

Em 2023, o Diversão *Offline*, Doff, foi realizado no Centro de Eventos Pró-Magno, em São Paulo/SP, durante os dias 10 e 11 de junho.



Nessa ficha, pedimos que avaliassem entre positivo, neutro ou negativo os seguintes quesitos: funcionamento dos mecanismos, clareza das regras, temática/estética, e originalidade.

Com relação ao funcionamento dos mecanismos, 96% os avaliaram positivamente e 4% foram neutros. Com relação à clareza das regras, a avaliação foi 100% positiva. As poucas críticas apareceram com relação à temática e estética (64% avaliaram positivamente, 35% foram neutros e 1% avaliou negativamente). Entendemos, pelos testes anteriores e pelos comentários durante as partidas no *Doff*, que a principal crítica recaiu sobre seu layout, considerado por alguns simples demais. Já em relação à originalidade, 88% das avaliações foram positivas e 12% neutras.

Também procuramos saber se a experiência de jogar o **Constelar** foi positiva, se o jogariam novamente e se comprariam o jogo e, se sim, por quanto.

É interessante notar que um único respondente considerou a experiência não satisfatória, mas que 100% dos respondentes disseram que jogariam o jogo novamente. Noventa por cento disseram que comprariam o jogo se estivesse disponível para venda. Apenas 78% dos respondentes definiram um valor para o jogo, que variou de R\$ 30,00 a R\$ 300,00, chegando a uma média de cerca de R\$ 90,00.

Também é interessante mencionar a avaliação recebida durante a seleção para a área de Protótipos do Diversão *Offline*. Três avaliadores anônimos emitiram pareceres para cada um dos jogos enviados para a seleção. Esse retorno foi repassado para todos os inscritos, independente de terem sido ou não selecionados para a área de Protótipos. A seguir, apresentaremos um compilado das avaliações recebidas pelo **Constelar**.

Com relação às regras, os três avaliadores as consideraram fluidas e simples, proporcionando uma experiência de jogo acessível. O avaliador três expressou uma dúvida de que o jogo pudesse se



tornar repetitivo e exaustivo, uma vez que todos os jogadores realizam suas ações utilizando as mesmas peças e o mesmo tabuleiro. O avaliador um considerou que o jogo funciona bem como *filler*, por ser de fácil jogabilidade, sendo, ao mesmo tempo, competitivo. Já o avaliador dois destacou a possibilidade de cumprir objetivos no turno do oponente como uma estratégia para manter a atenção dos participantes entre-turnos. O avaliador um destacou ainda a falta de elementos de sorte que poderiam atrapalhar, focando na interação entre os jogadores como fator determinante.

Com relação à integração entre tema e mecânica, os avaliadores apontaram que, embora a temática seja apenas um suporte lúdico para a mecânica — uma vez que a mecânica poderia se encaixar em outras temáticas — a integração funciona, simulando o conceito de constelação.

No aspecto da clareza do manual, todos os avaliadores consideraram o manual claro e acessível, com fluxo simples de informações.

No quesito inovação, embora os avaliadores tenham apontado que a temática de estrelas é recorrente, não há uma saturação no mercado, como afirmou o avaliador três. O avaliador um considerou que a união “tão bem-feita” entre tema e mecânica torna a ideia inovadora.

Com relação à apresentação/desenvolvimento, os avaliadores fizeram a mesma crítica recebida durante a apresentação do jogo no evento a respeito do *design*, que, embora esteja interessante, poderia receber mais atenção e ser aprimorado.

Consideramos que as avaliações recebidas durante o processo de seleção para o Diversão *Offline* foram bastante positivas. Somadas aos retornos obtidos nas fases de teste e durante a apresentação do jogo no evento (já mencionados anteriormente), avaliamos que conseguimos criar um jogo com regras simples e boa integração entre tema e mecânica, que gerou interesse e engajamento



por parte dos jogadores. Vale destacar que 100% dos que jogaram no *Diversão Offline* afirmaram que jogariam novamente.

Para nós, a criação do **Constelar** nos deu a oportunidade de visualizar de forma clara as etapas do processo criativo elencadas por Plaza e Tavares (1998), além de explorar outros aspectos da *Quest 3x4*, trabalhadas por La Carreta (2018).

Vale ressaltar ainda que, durante as sessões do projeto de extensão *Tardes Lúdicas*, o jogo *Constelar* foi uma presença constante, sendo jogado em todas as oito sessões realizadas ao longo de 2023. Isso indica que o objetivo de criar um jogo rápido, divertido e com boa rejogabilidade foi alcançado pelo grupo.

REFERÊNCIAS

LA CARRETTA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. Curitiba: Appris, 2018.

PLAZA, Júlio; TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: fundamentos do *design* de jogos. São Paulo: Blücher, 2012. v. 4.

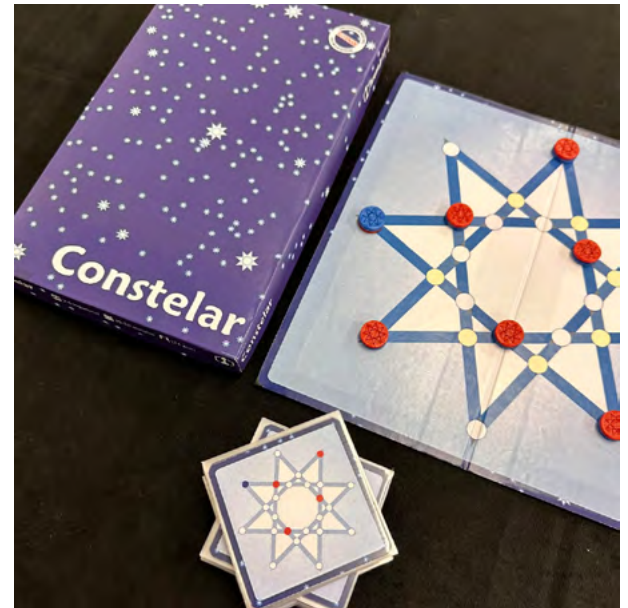
GAMEOGRAFIA

ROCHA, Jorge Luís; VALLE, Sabrina do. **Stellarium**. São Paulo: Precisamente Jogos, 2023. [Tabuleiro]

LAURETTA, Dante; ZANG, Ian. **Constellations**. Xtronaut Enterprises, 2017. [Tabuleiro]

CHEVILLON, Fabien. **Constellations**. Djeco, 2022. [Tabuleiro]

Constelar



[https://bit.ly/jogoconstelar.](https://bit.ly/jogoconstelar)





Dôuglas Ferreira
Ana Flávia Santos Balieiro
Pedro Henrique de Paiva Arthur
Matheus Carlos da Silva
Willian Cocito
Paulo Lenço
Hélia Vannucchi

P do quê?



P do quê? é um jogo de tabuleiro concebido com o objetivo de combinar entretenimento com aprendizado, baseado nos preceitos do Composto de Marketing, também conhecido como “os 4 P’s do Marketing”, uma metodologia desenvolvida pelo acadêmico Philip Kotler (2001). Esse jogo tem como propósito elucidar aos jogadores a significativa influência que cada um dos quatro elementos do Composto de Marketing (Produto, Preço, Praça e Promoção) pode exercer na prosperidade e no sucesso de uma organização.

“Os 4 P’s” é um conceito central no campo do marketing e tem influenciado significativamente o pensamento e as práticas nessa área porque esse modelo oferece uma estrutura para entender e implementar estratégias de negócios eficazes. Isso justifica a criação de um jogo com essa temática, afinal a compreensão do Composto de Marketing é crucial para estudantes de marketing, negócios e áreas relacionadas terem uma base sólida para análise estratégica e tomada de decisões.

Dessa forma, a criação de um jogo como o **P do quê?**, que se concentra em ensinar tais conceitos de maneira interativa e prática, representa uma abordagem inovadora e lúdica de aprendizado, permitindo que qualquer pessoa aplique e experimente esses conceitos de marketing em um ambiente simulado.

No processo do jogo, os participantes assumem o papel de gestores em uma empresa fictícia. Essa configuração os obriga a tomar decisões conscientes, em que escolhas estratégicas relacionadas ao local, preço, promoção e características do produto são feitas, visando competir no mesmo mercado com outras empresas fictícias. Durante cada etapa do jogo, os jogadores coletam informações sobre seus concorrentes, projetam táticas e estratégias com o objetivo de superá-los, conquistar a liderança de mercado e, assim, acumular mais pontos.



O **P do quê?** começou como uma atividade lúdica desenvolvida dentro da disciplina de Planejamento de Marketing. Na oportunidade, o docente regente da disciplina propôs uma atividade em grupo, simulando uma concorrência de mercado entre empresas fabricantes do mesmo produto.

A atividade fazia parte do tópico Composto de Marketing, que integra a ementa da disciplina em questão. O Composto de Marketing, também conhecido como 4 P's (Produto, Preço, Praça, Promoção), introduzido por Philip Kotler, é uma ferramenta fundamental para a compreensão e definição de estratégias de mercado (Kotler, 2001).

De acordo com Kotler (2001), o Produto é o primeiro componente do composto. Ele é o objeto, o serviço, uma ideia ou um *mix* desses que será oferecido ao mercado. Ele deve ser criado e ajustado continuamente para atender às necessidades e expectativas dos consumidores.

O Preço é o segundo elemento do composto de marketing. De acordo com Kotler e Armstrong (2010), o preço deve ser estabelecido de maneira a equilibrar tanto as expectativas do cliente quanto a rentabilidade da organização. Ele pode ser alterado para estimular a demanda em períodos de baixa procura ou para maximizar os lucros em períodos de alta demanda.

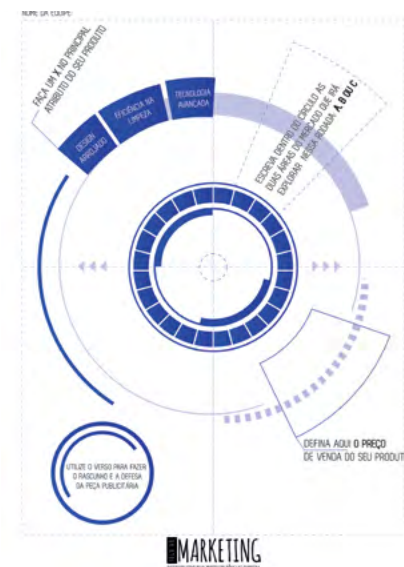
A Praça, ou distribuição, é o terceiro componente. Kotler, Bowen e Makens (2014) salientaram que a praça envolve não apenas a localização física onde um produto é vendido, mas também o canal de distribuição escolhido para chegar ao mercado-alvo.

O último item do composto de marketing é a Promoção. Kotler, Armstrong, Saunders e Wong (2005) afirmaram que ela engloba todas as atividades que comunicam as características e benefícios do produto ao mercado-alvo, tais como publicidade, venda pessoal, relações públicas, promoção de vendas e marketing direto.

Para a prática das decisões que envolviam os 4P's, os alunos recebiam o tabuleiro abaixo:



Figura 6 - Tabuleiro do “Jogo do Marketing”



Fonte: material da disciplina Planejamento de Marketing.

Por meio de uma apresentação de slides, o professor orientador explicava as regras e definia as atividades semanais. Basicamente, as ações do jogo incluíam a escolha de duas das três áreas de mercado para colocar seus produtos e estabelecer um preço de venda com base em um custo de produção estipulado pelo docente, que sugeria um valor mínimo e máximo de comercialização.

Além disso, as equipes eram incentivadas a escolher um entre três atributos (conforto, durabilidade e *design*) para o produto e criar uma peça promocional para feriados específicos, acompanhado de uma defesa conceitual.

Nas rodadas seguintes, as equipes recebiam um relatório com pontuação e análise de praça, preço, produto (atributo) e promoção, e era definido que os vencedores deviam manter o preço na mesma área, podendo mudar de atributo. Outras equipes tinham



livre escolha de área e de preço, mantendo seu atributo. Utilizando a lousa da sala, o professor, a cada semana, anunciava os vencedores e seus atributos. Após, um “vazamento de informação” acontecia, permitindo que as equipes descobrissem o preço de um dos vencedores da última semana.

Apesar da boa aceitação do jogo nas turmas em que ele foi aplicado, sentiu-se a necessidade de que ele fosse aprimorado, tornando-o mais independente da figura de um mediador (professor), permitindo que fosse utilizado em outros ambientes, para além da sala de aula.

Pensando nisso, o jogo foi apresentado aos membros do nosso projeto e o **Arena Lúdica** foi um espaço propício para ajustes e reformulações.

Foi nesse período que o “Jogo do Marketing” se transformou em **“P do quê?”** e chegou ao formato que tem hoje. Entre as principais mudanças em relação ao modelo original, podemos citar a transformação em um jogo de cartas sem a exigência de um avaliador ou mediador, a inclusão de novos recursos, a adoção de uma contagem de pontos mais objetiva feita pelos próprios jogadores e a implementação de etapas e mecânicas que possibilitaram a jogabilidade sem a necessidade exclusivamente educacional, tornando o jogo mais divertido e dinâmico.

O principal desafio nessa fase foi equilibrar os aspectos educativos com a jogabilidade para garantir que o jogo fosse tanto informativo quanto divertido. A equipe realizou várias sessões de *brainstorming* e consultou literatura acadêmica sobre jogos para desenvolver um conceito sólido que alinhasse aprendizado e diversão.

Todas as ideias de melhorias foram alcançadas por meio de reuniões com os membros do projeto. Nelas, foram feitas leituras de textos de apoio, discussões sobre desenvolvimento de jogos de tabuleiro, debates sobre possibilidades de aplicações no jogo em



questão, compartilhamento de ideias e anotações que acreditávamos ser as mais efetivas para a aplicação. A metodologia de desenvolvimento de jogo baseou-se, como nos outros jogos do projeto, na *Quest 3x4*, de La Carreta (2018), nas seis etapas do processo criativo elencadas por Plaza e Tavares (1998; com base em Moles, 1971) e no processo de *design* iterativo, conforme descrito por Salen e Zimmerman (2012).

Um dos aspectos marcantes do **P do quê?** reside na sua flexibilidade de uso, pois pode ser aplicado com finalidade pedagógica em contextos corporativos, acadêmicos com estudantes de marketing, bem como em situações informais entre amigos. Apesar de se basear em um conceito essencial para o marketing, o jogo se transforma em um desafio lúdico e divertido, no qual os participantes são incentivados a criar slogans originais e bem-humorados.

Nessa perspectiva, **P do quê?** se torna uma experiência atrativa tanto para profissionais e estudantes da área de marketing quanto para leigos. Isso ocorre porque ele promove a competitividade, requer pensamento estratégico de planejamento, proporciona diversão e oferece dinamismo.

Para a elaboração do jogo **P do quê?** foram consultados outros jogos de referência para incorporar mecânicas lúdicas e educativas. Entre os jogos de tabuleiro referenciados, destacam-se *Academia*, *O Jogo da Enciclopédia*, *Tsukiji* e *Dixit*.

Os jogos *Academia* e *O Jogo da Enciclopédia* foram utilizados como modelos para a introdução de elementos de criatividade e participação ativa dos jogadores. Em ambos os jogos, os participantes empregam papel e caneta para elaborarem textos que são submetidos à votação do grupo. No entanto, a principal distinção entre esses jogos e o **P do quê?** reside na natureza da votação. Em *Academia* e *O Jogo da Enciclopédia*, a votação visa



identificar a resposta correta. Já no **P do quê?**, a votação visa avaliar a originalidade e a criatividade das estratégias de marketing elaboradas pelos jogadores.

O jogo *Tsukiji* apresenta uma dinâmica em que os jogadores utilizam um conjunto de cartas fixo para influenciar secretamente os lotes em um mercado. Os jogadores devem considerar o valor que estão dispostos a pagar pelo lote, a valorização dos peixes no mercado e o aumento de sua própria coleção. O **P do quê?** incorpora essa mecânica de cruzamento de informações, incentivando os jogadores a considerar o que cada participante planeja jogar e como podem se beneficiar alterando o posicionamento de suas próprias cartas. No entanto, ao contrário do *Tsukiji*, no **P do quê?** o objetivo é o acúmulo de pontos de vitória, e não o aumento de uma coleção pessoal.

Por fim, o jogo *Dixit* também serviu como inspiração para o **P do quê?**. O *Dixit* é um jogo que promove a criatividade, a interpretação e a interação entre os jogadores. Em *Dixit*, os participantes precisam fornecer dicas visuais ou verbais sobre suas cartas, e os outros jogadores precisam adivinhar quais são essas cartas. Essa mecânica de dar dicas e interpretá-las foi adaptada para o **P do quê?** de modo a estimular os jogadores a pensar estrategicamente sobre seus movimentos, promovendo uma competição entre eles sem perder de vista a importância das informações disponibilizadas pelos demais. Afinal, um jogador, ao mesmo tempo que compete, precisa do adversário para definir suas estratégias.

O jogo **P do quê?** implementa diversas mecânicas de jogabilidade, como a seleção simultânea de ações, na qual os jogadores escolhem cartas para estabelecer suas estratégias; a utilização de papel e caneta para elaboração de slogans; a dedução, quando tentam prever as escolhas dos oponentes; e a votação para eleger o melhor slogan. O jogo também inclui uma ação cronometrada, limitando o tempo disponível para pensar e redigir um slogan, além de estabelecer habilidades que podem ser utilizadas uma vez por



partida, como a ação de vantagem, que concede acesso a informações inicialmente sigilosas. No final dessa etapa inicial de planejamento e busca de referências, começamos a colocar em prática nossas ideias por meio de um protótipo.

Nosso desafio foi criar um protótipo jogável. Para tanto, foi utilizado um processo iterativo de *design*, em que o protótipo passava por constantes ajustes baseados em *feedback* de testes iniciais no próprio grupo.

Para Salen e Zimmerman (2012, p. 27, v. 1), o *design* iterativo consiste em um método cíclico que se move entre a criação de protótipos, a realização de testes, a avaliação dos resultados e o aprimoramento contínuo. Os autores explicam:

O *design* iterativo é um processo de *design* baseado na interação lúdica (*play-based design process*). Enfatizando o *playtesting* (testes de jogabilidade) e a prototipagem, o *design* iterativo é um método em que as decisões são tomadas com base na experiência de jogar um jogo durante o seu desenvolvimento. Em uma metodologia iterativa, uma versão rudimentar do jogo é rapidamente prototipada logo no início do processo. Esse protótipo não tem nenhum dos benefícios estéticos do jogo final, mas começa a definir suas regras fundamentais e mecanismos centrais. Não é um protótipo visual, mas interativo. Esse protótipo é jogado, avaliado, ajustado e novamente jogado, permitindo que o *designer* ou equipe de *design* fundamente decisões sobre as sucessivas *iterações* ou versões do jogo (Salen; Zimmerman, 2012, p. 27, v. 1).

Figura 7 – Protótipo do jogo P do quê?



Fonte: acervo dos autores (2023).

Em um segundo momento, realizamos testes com público interno e externo ao projeto. Até agora, foram realizadas 15 sessões de testes com diferentes números de jogadores. Durante essas sessões, os participantes foram convidados a preencher uma ficha para apresentar suas impressões e comentar sobre os aspectos do jogo. Essas informações são levadas para as reuniões do projeto e discutidas pelos membros, no intuito de propor melhorias para as questões identificadas pelos testadores.

O desafio nessa fase era discernir quais críticas e sugestões eram mais relevantes e como elas poderiam ser incorporadas para melhorar o jogo. A equipe adotou uma abordagem aberta e flexível, priorizando as considerações que mais se alinhavam com os objetivos do jogo e ajustando o *design* conforme necessário.

A identidade visual é exclusiva e foi elaborada por um membro da equipe, e o nome **P do quê?** – do marketing é resultante de uma sessão de aplicação de técnicas de *naming* na qual participaram os membros do projeto.

Na primeira dinâmica de *naming*, todos os participantes escreveram em um grande pedaço de papel, simultaneamente, de forma livre e desordenada, palavras que se relacionavam com o universo do jogo. Após essa primeira etapa, cada um pegava uma folha de papel e individualmente escrevia nomes dentro do tema da vez. O espaço de tempo de cada tema era de três minutos e os temas variaram de nomes indígenas ou mitológicos à junção de palavras ou figuras de linguagem. Depois de cerca de 20 temas, chegamos a 5 nomes elegíveis: *Rysko*, *Marketario*, *Bisnez*, *Marketheos* e *P do quê?*. **P do quê?** foi escolhido unanimemente, por considerarmos ser o mais representativo ao universo lúdico do jogo.

Figura 8 – Sessão de *naming* do P do quê



Fonte: acervo dos autores (2023).



O protótipo do jogo para cinco jogadores é composto pelos seguintes elementos: cinco cartas de Produtos, 25 cartas de Praças (representando as rotas norte, sul, leste, oeste e central), 40 cartas de Preços, 30 cartas de atributos de Produto, um marcador de pontos, cinco tabuleiros individuais, 25 fichas numeradas de um a cinco para votação e um bloco de anotações para a criação dos slogans de Promoção.

De forma geral, as regras do jogo podem ser descritas da seguinte maneira: antes do início da partida, os participantes decidem qual produto será o foco do jogo, e cada um recebe um kit de cartas contendo três atributos de Produto correspondentes ao produto escolhido, oito cartas de Preço, uma folha do bloco de anotação por rodada, um tabuleiro individual e um envelope de vantagem. A quantidade de Praças será definida com base no número de jogadores: para três e quatro participantes, cada um terá três praças; para cinco, cada um terá quatro praças.

O objetivo do jogo é acumular a maior quantidade de pontos por meio da obtenção de votos na fase de Promoção e pela escolha adequada de cartas. O jogo se desenrola ao longo de um número de rodadas igual ao número de jogadores, com cada rodada sendo dividida em três fases: Planejamento, Promoção e Posicionamento.

Durante a Fase de Planejamento, os jogadores devem selecionar secretamente uma carta de Atributo de Produto, duas cartas de Praça e uma carta de Preço entre as disponíveis em seu tabuleiro individual. Existe também a possibilidade do participante utilizar uma estratégia de vantagem para obter informações dos outros jogadores, mas isso apenas a partir da segunda rodada.

Essa etapa ensina os jogadores sobre a importância dos atributos dos produtos, que vão além de suas características físicas. Ela também ajuda os participantes a entender que a escolha de preços deve ser feita a partir dos dados disponíveis sobre a concorrência e a percepção do consumidor. Por fim, contribui para a compreensão da importância da decisão do mercado a ser explorado, uma vez que isso será decisivo na definição dos concorrentes que enfrentarão.



Na Fase de Promoção, os jogadores devem elaborar um *slogan* criativo para seu produto, que será lido por um dos jogadores (Anunciador), sem a identificação dos autores. Em seguida, uma votação é conduzida para determinar o mais atrativo, sendo o mais votado premiado com pontos. Nesse momento, o jogo aborda tópicos como publicidade e estratégias promocionais, incentivando os jogadores a serem criativos e marcantes em seus *slogans*.

A Fase de Posicionamento ocorre por último, quando os jogadores revelam suas escolhas de cartas e os pontos são distribuídos com base em uma série de critérios estabelecidos. Nesse momento, o líder de mercado é identificado e ganha um ponto de bônus.

O jogo termina após todos os jogadores terem desempenhado o papel de Anunciador. O jogador que acumulou mais pontos é declarado o vencedor. Em caso de empate, o jogador que mais revelou informações (vantagens) ao longo do jogo vence a partida.

É importante mencionar que a etapa de validação do jogo revelou aspectos positivos e pontos de melhoria. A partir dos testes realizados, identificamos que as regras estão claras para os jogadores, que as mecânicas utilizadas são fáceis de aprender e geram ambientes para a criação de estratégias, embora a repetição de ações tenha sido apontada como excessiva. O jogo foi bem recebido pelos testadores e a identidade visual se destacou como um aspecto positivo, bem como o fato de o jogo ser divertido e as partidas fluírem bem.

Em novembro de 2023, o **P do quê?** foi apresentado no SBGames. No evento, o jogo foi tema de um artigo apresentado na trilha de Educação, bem como esteve entre os finalistas do Festival de Jogos daquele ano. Durante as partidas realizadas no Festival de Jogos, a avaliação do jogo foi bastante positiva. O público, embora na sua maioria não estivesse familiarizado com os conceitos de marketing, entendeu a proposta e considerou o jogo divertido e fluido. Alguns professores que estavam presentes e que trabalham os conceitos de marketing se interessaram pelo jogo.



Acreditamos que o **P do quê?** cumpriu com sucesso o seu objetivo primordial: ensinar o Composto de marketing de maneira efetiva, envolvente e lúdica. A maioria dos jogadores demonstrou uma predileção por essa forma de aprendizagem em comparação a outras, um indicativo positivo da eficácia do jogo.

Depois que ele foi disponibilizado para ser impresso e jogado, uma professora que conheceu o jogo no SBGames o utilizou em uma de suas aulas, em que o marketing é apenas uma pequena parte do conteúdo. Recebemos o retorno positivo sobre sua utilização, dizendo que os alunos gostaram e que ajudou a “dar vida” àquela aula.

A abordagem lúdica e interativa demonstrou ser uma ferramenta eficaz para o engajamento e a retenção de conhecimento, transcendendo os métodos tradicionais de ensino. Ao simular cenários reais de mercado e desafiar as pessoas a aplicarem conceitos teóricos em um ambiente controlado, o **P do quê?** transformou a aprendizagem em uma experiência ativa, incentivando o pensamento crítico, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades estratégicas.

Esse é o diferencial do **P do quê?**: ele pode ser utilizado tanto com finalidade educacional, em empresas ou entre profissionais e estudantes de marketing, quanto de forma descontraída entre amigos. Mesmo sendo baseado em um conceito fundamental para o marketing, o jogo é um desafio lúdico e engraçado, em que os participantes deverão, por exemplo, criar slogans criativos e inusitados.

Assim, o jogo **P do quê?** se posiciona como uma ferramenta de disseminação de conhecimento, demonstrando como a imersão e a ludicidade podem facilitar o ensino e a aprendizagem de conceitos complexos de marketing. O **P do quê?** não apenas sintetiza as lições aprendidas e os desafios superados, mas também abre um panorama para reflexões mais profundas sobre as implicações desse jogo na aprendizagem de marketing.

Em suma, o **P do quê?** contribui para a pedagogia do marketing, demonstrando que a combinação entre teoria e prática,

quando feita de maneira inovadora e reflexiva, pode resultar em uma aprendizagem mais divertida. Esse jogo não apenas contribuiu para o enriquecimento educacional dos envolvidos em sua criação, mas também se estabelece como um precedente valioso para o desenvolvimento de futuras ferramentas educacionais interativas.

REFERÊNCIAS

- KOTLER, P. **Administração de Marketing**. 10. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2001.
- KOTLER, P.; ARMSTRONG, G. **Princípios de Marketing**. 12. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- KOTLER, P.; ARMSTRONG, G.; SAUNDERS, J.; WONG, V. **Princípios de Marketing**. 4. ed. Lisboa: Centro Atlântico, 2005.
- KOTLER, P.; BOWEN, J. T.; MAKENS, J. C. **Marketing for Hospitality and Tourism**. 6. ed. Harlow: Pearson Education, 2014.
- LA CARRETTA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático**. Curitiba: Appris, 2018.
- PLAZA, Júlio; TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blücher, 2012. 4 vol.

GAMEOGRAFIA

- Academia**. São Paulo: Grow, 1989. [Tabuleiro]
- O Jogo da Enciclopédia**. São Paulo: Grow, 2000. [Tabuleiro]
- ROUBIRA, Jean-Louis. **Dixit**. São Paulo: Galápagos, 2008. [Tabuleiro]
- PIRES, Leandro. **Tsukiji**. Rio de Janeiro: Buró, 2018. [Tabuleiro]



Pão Quê?



do marketing!



<https://bit.ly/pdoque>



A 3D wireframe cube is positioned in the upper right quadrant of the image. The cube's surfaces are rendered with a complex, iridescent texture that shifts between shades of blue, purple, and red, giving it a crystalline or metallic appearance. The background is a deep, dark blue, overlaid with a grid of semi-transparent, glowing squares in various shades of blue and purple. The overall aesthetic is futuristic and digital.

Aprendizados



*Alexandre Palma
Dôuglas Ferreira
Hélia Vannucchi
Paulo Lenço*

O projeto, na visão dos professores



Design de Jogos é uma área que exige um entendimento profundo de mecânicas de jogos, regras, balanceamento de jogabilidade e *design* de experiência do usuário, habilidades que são fundamentais para criar uma experiência de aprendizagem envolvente e eficaz. Paralelamente, a Criatividade e Inovação desempenham um papel crucial nesse processo, desafiando os alunos a desenvolverem ideias originais.

Esse projeto vinha sendo acalentado há muito tempo pelos coordenadores do projeto de extensão Tardes Lúdicas, mas a ausência de massa crítica para um debate mais profundo e criativo foi um dos fatores que mais dificultou o desenvolvimento rápido e maduro da criação de jogos de tabuleiro. Mesmo com a longevidade do projeto de extensão Tardes Lúdicas, nunca foi possível uma discussão mais acadêmica com um bom embasamento teórico e prático na criação de jogos de tabuleiro. Fez-se necessária a criação desse projeto de pesquisa para se ter um ganho de quantidade e qualidade que germinasse esse pensamento, que sabemos estar apenas no início para se ter uma produção criativa e produtiva que garanta ainda mais os ganhos já obtidos.

Os três anos do projeto foram necessários para formar essa massa crítica relacionada ao *design* de jogos, proporcionando uma diversidade de pensamento tanto na criação dos jogos de tabuleiro como produtos quanto nas reflexões teóricas sobre o tema. Isso permitiu que o projeto se estabelecesse de forma sólida e consistente ao longo do tempo.

Quando essas condições tiveram seu ponto de inflexão, tivemos o momento inusitado da pandemia que nos pôs em quarentena e isolados. Foi nesse contexto que se iniciou o projeto de pesquisa, que trouxe uma série de dificuldades inesperadas e novas, como a necessidade de adotar uma forma diferente de nos reunirmos, exigindo criatividade e esforço para aprendermos novas formas de apresentação e criação não presencial.



Utilizamos ferramentas como o *Discord*, o *Tabletopia* e o *Miro*, assim como relatamos ao apresentar o jogo **Amota**, o primeiro criado no âmbito do projeto.

Sentimos uma dificuldade muito grande durante o desenvolvimento do processo criativo desse primeiro jogo, pois o ambiente digital dificultava a concentração dos participantes, pelo fato de nem todos terem o conhecimento necessário para o uso dos aplicativos que permitiram o diálogo e experimentação da prática do jogo. As sessões de discussão de textos e *brainstorming* para o desenvolvimento se alternavam com explicações sobre o funcionamento das ferramentas. Ainda assim, as dificuldades acabaram sendo superadas e o projeto foi exitoso e de grande aprendizado para os integrantes desse período. O aprendizado do uso das diversas ferramentas acabou ultrapassando o âmbito do projeto, mesmo com o final da pandemia.

O *Tabletopia* continua sendo utilizado pelos membros do projeto que participam de grupos de *playtest online*, como o Oficina das Ligadas⁷ e o Oficina de *Playtest Online* (OPON)⁸.

Com o fim da pandemia e a volta das reuniões presenciais, o processo de criação e estudo dos jogos ficou mais leve e fácil. O entendimento e a comunicação se tornaram mais fluidos. A linguagem não verbal, expressa pelos gestos e expressões faciais, apareceu mais nitidamente, fornecendo uma dinâmica maior ao processo, gerando mais empatia e entendimento entre os membros do grupo, facilitando o desenvolvimento dos processos teóricos e práticos da criação.

7 A Oficina das Ligadas é um espaço exclusivo para as mulheres jogarem, testarem e estudarem jogos de tabuleiro com o suporte de várias outras mulheres. Mais informações estão disponíveis no perfil do Instagram: @oficinadasligadas.

8 A Oficina do *Playtest* é um encontro de desenvolvedores de jogos de tabuleiro que acontece semanalmente em São Paulo, Florianópolis e também *online*. Mais informações estão disponíveis no perfil do Instagram: @oficinadoplaytest.



A experiência dos alunos na criação dos jogos ao longo do projeto envolveu um processo abrangente de resolução de problemas, no qual identificaram desafios, exploraram e implementaram soluções, e usaram *feedback* para refinar suas abordagens. Essas habilidades são transferíveis para uma variedade de contextos profissionais e acadêmicos, demonstrando a importância da resolução de problemas como uma competência essencial no ensino superior.

A reflexão crítica sobre o próprio trabalho e o *feedback* de outros foram componentes cruciais no processo de aprendizagem. Os alunos tiveram que avaliar continuamente a eficácia dos jogos, refletindo sobre o retorno recebido de colegas, professores e potenciais usuários. Essa prática está em consonância com as teorias de Freire (1996), que vê a reflexão crítica como fundamental para a educação transformadora, aquela que traz a consciência da realidade e busca respostas para mudar as condições nela envolvidas.

A criatividade, em sua essência, envolve a capacidade de gerar ideias novas e originais, enquanto a inovação se concentra na aplicação prática dessas ideias. Pensando nisso, podemos dizer que a inovação no *design* do jogo veio na forma de mecânicas que, embora busquem inspiração em jogos já consagrados, adquirem *status* de únicas por serem reformulações, adaptações e bricolagens dessas referências, e não meramente cópias.

A experiência de criação de jogos proporcionou, portanto, uma oportunidade valiosa para os alunos desenvolverem suas capacidades de criatividade e inovação, tanto na formulação de soluções para os jogos, quanto na resolução de desafios inesperados durante seu desenvolvimento.

Trabalhar o aspecto visual, incluindo o *layout* dos tabuleiros, o *design* das cartas e outros elementos, foi crucial para a experiência geral. Primeiramente, discutimos a linguagem estética adequada a cada jogo. Além disso, também discutimos noções de *design* gráfico



para deixar o jogo visualmente atraente e acessível. Nesse contexto, tomamos decisões que não só fossem esteticamente agradáveis, mas que também ajudassem os jogadores a organizar suas cartas e peças, além de identificar seus tabuleiros e mapear os movimentos dos outros participantes.

A participação no projeto, do nosso ponto de vista, proporcionou aos estudantes o desenvolvimento de habilidades interpessoais e colaborativas que são componentes essenciais no desenvolvimento profissional e pessoal, desempenhando um papel crucial em ambientes educacionais ou corporativos.

O trabalho em equipe, uma habilidade interpessoal e colaborativa crucial, foi amplamente desenvolvido pelos alunos. Essa habilidade vai além da mera capacidade de trabalhar com outros; ela engloba a comunicação eficaz, o respeito mútuo, a responsabilidade compartilhada e a capacidade de conciliar diferentes pontos de vista para alcançar um objetivo comum.

Dentro do contexto do projeto, os alunos enfrentaram o desafio de colaborar em um ambiente que a criatividade e a inovação eram essenciais. Isso exigiu que cada membro da equipe não apenas contribuísse com suas habilidades e conhecimentos únicos, mas também que aprendesse a valorizar e integrar as contribuições dos outros.

O grupo foi se modificando ao longo de todo o projeto com a saída de alguns estudantes e a entrada de outros, gerando uma característica que, a princípio, poderia ser entendida como prejudicial: a diferença de conhecimento que os estudantes tinham sobre o mundo dos jogos. Alguns alunos são *heavy users*, ou seja, jogadores e consumidores frequentes de jogos, o que os tornam conhecedores de muitas mecânicas, enquanto outros vieram por um interesse recente no assunto. Embora isso pudesse ser um empecilho para o desenvolvimento em grupo do jogo, os professores orientadores



souberam dosar o ímpeto dos conhecedores em impor suas opiniões, levando-os a problematizar criticamente suas próprias experiências de jogadores, e estimularam a participação dos demais para que não se sentissem coagidos pelos primeiros.

Nesse projeto, os alunos tiveram a oportunidade de desenvolver habilidades de trabalho em equipe por meio de várias atividades: desde a fase inicial de *brainstorming*, em que as ideias divergentes precisavam ser sintetizadas em um conceito de jogo coeso, até a execução e o refinamento do jogo, em que a eficiência e a eficácia dependiam da coordenação e cooperação do grupo.

Além disso, a capacidade de gerenciar conflitos e negociar soluções foi uma competência interpessoal vital desenvolvida durante o projeto. O trabalho em equipe proporcionou aos alunos uma experiência prática valiosa, não apenas na aplicação de conhecimentos teóricos, mas também no desenvolvimento de competências interpessoais e colaborativas.

Durante todo o processo, a comunicação emergiu como uma habilidade interpessoal e colaborativa fundamental. Essa habilidade não se restringe apenas à capacidade de transmitir informações, mas abrange ouvir, entender, responder e construir junto, elementos cruciais para a colaboração eficiente e o sucesso de projetos em equipe.

Durante a criação dos jogos, os alunos enfrentaram o desafio de comunicar suas ideias, *feedbacks* e sugestões considerando uma diversidade de experiências e perspectivas. Isso incluía navegar pelas diferenças no nível de conhecimento sobre jogos, visto que nem todos possuíam a mesma expertise. Além disso, era necessário promover um ambiente inclusivo que respeitasse a diversidade de gênero, tendo em vista a presença de mulheres no grupo, as quais comumente são silenciadas pelos homens. A comunicação também precisava levar em conta as diferenças de idade entre os participantes, o que influenciava na maneira como alunos e professores interagiam.



A comunicação foi essencial em várias etapas do projeto, desde a concepção inicial, passando pelo *design* e desenvolvimento, até a apresentação final do produto, que contou com a elaboração de ensaios fotográficos, vídeos, entrevistas para sites, jornais e portais acadêmicos e demonstrações públicas. Nesse sentido, a comunicação se mostrou crucial para explicar as regras e objetivos do jogo de maneira compreensível ao público e ajudou a alinhar essa explicação entre todos os envolvidos em sua construção, de modo que houvesse uma unidade semântica, principalmente na utilização dos termos.

Além disso, a habilidade de receber e fornecer *feedback* foi uma parte integral da comunicação no projeto. Os alunos tiveram que aprender a aceitar críticas e a oferecer considerações de maneira construtiva. Durante alguns encontros, percebemos que certas críticas mexiam diretamente com as emoções dos alunos, os deixando exaltados ou desconfortáveis. Contornamos isso com intervenções para demonstrar que a construção do jogo é coletiva e que só iríamos alcançar o objetivo proposto se respeitássemos todas as ideias, inclusive as discordantes. Isso foi importante para a manutenção de uma atmosfera amigável entre o grupo, fundamental para evitar conflitos pessoais durante o processo.

No desenvolvimento dos diversos jogos, a liderança e a gestão de projetos emergiram como habilidades interpessoais e colaborativas essenciais, sendo experimentadas por vários alunos. Essas habilidades envolvem não apenas a capacidade de guiar e inspirar uma equipe, mas também a competência para planejar, organizar, dirigir e controlar recursos e tarefas de forma eficaz.

Durante o projeto, os alunos foram desafiados a assumir papéis de liderança em diferentes estágios. Um aluno, por exemplo, com vasta experiência em consumo de jogos, foi o responsável por elaborar a primeira versão do manual. Outra estudante, com conhecimento em design, fez a identidade visual e preparou os materiais



do protótipo para serem impressos. Em ambos os casos, não se trataram de tarefas individuais, mas etapas encabeçadas por esses alunos e que depois tiveram desdobramentos dentro do grupo.

Além disso, em algumas situações esporádicas, os alunos tiveram que se reunir sem o acompanhamento dos professores, o que os levou a desenvolver habilidades de liderança de forma espontânea, como tomada de decisões, motivação dos colegas de equipe e resolução de conflitos. A liderança, nesse caso, não se baseou apenas na autoridade, mas também na capacidade de colaborar, comunicar-se efetivamente e inspirar a equipe para alcançar um objetivo comum.

A gestão de projetos, por outro lado, exigiu dos alunos a habilidade de planejar o desenvolvimento dos jogos de maneira estruturada, estabelecendo metas claras, prazos e responsabilidades. Essa parte do processo envolveu a organização de recursos, a monitorização do progresso e a adaptação a mudanças ou desafios inesperados. Em algumas situações, tiveram que explicar ao grupo o atraso de algumas etapas. Nesse momento, trabalhamos o acolhimento das justificativas, afinal sabemos que eles tinham outras obrigações educacionais concomitantes, além da readequação a partir da necessidade do outro.

A gestão também exigiu dos alunos a habilidade de trabalhar sob pressão, manter o foco nos objetivos e gerir o tempo de maneira eficiente. A experiência proporcionada pelo desenvolvimento de jogos permitiu aos alunos aplicar essas habilidades em um contexto prático, preparando-os para futuras iniciativas acadêmicas e profissionais.

No contexto da criação de jogos, a empatia e a perspectiva do usuário assumem um papel central. A empatia permite que os criadores entendam as necessidades, vivências e emoções do usuário final, o que é crucial para o *design* de experiências envolventes.



A empatia é uma habilidade que pode ser desenvolvida e aprimorada. Durante o desenvolvimento dos jogos, isso se concretizou por meio da realização de testes de jogabilidade com públicos diversos, coletando *feedbacks* e observando as reações dos jogadores para entender melhor suas experiências. Os testes nos ajudaram a chegar ao número ideal de participantes para cada jogo, a escrever um manual que respondesse às dúvidas mais frequentes, a verificar o entendimento e a curva de aprendizagem dos jogos.

Essa abordagem está alinhada com os princípios de *design* centrado no usuário, que colocam suas necessidades e experiências no centro do processo de *design*, envolvendo a compreensão da diversidade de estilos de aprendizagem dos jogadores, a facilidade de compreensão das regras e o equilíbrio entre o desafio e a acessibilidade do jogo.

A criação de jogos proporcionou aos alunos uma oportunidade ímpar para o desenvolvimento de uma ampla gama de habilidades e conhecimentos. Desde a compreensão aprofundada dos conceitos relativos à criação de jogos até o refinamento do pensamento crítico e habilidades de resolução de problemas, os alunos experimentaram um crescimento significativo em suas competências cognitivas. Além disso, as habilidades técnicas e criativas, como o *design* de jogos e a inovação, juntamente com as habilidades interpessoais e colaborativas, como trabalho em equipe e gestão de projetos, foram essenciais para o sucesso do projeto.

Para além do desenvolvimento criativo, o projeto envolveu também o estudo teórico de conceitos e metodologias concernentes ao mundo dos jogos. Embora vivencialmente os estudantes entendam alguns conceitos, o estudo possibilitou que se apropriassem desse conhecimento a partir da compreensão do que está por trás do que intuem. Um exemplo disso foi a compreensão



do processo criativo descrito por Plaza e Tavares (1998). Os estudantes passaram a ver o processo de criação de um produto - seja um jogo, uma peça publicitária, um texto ou uma obra de arte - de uma forma diferente, reconhecendo que esse processo é aplicável a qualquer tipo de criação.

Observar as mecânicas e as classificações de jogos existentes permitiu um melhor entendimento dos funcionamentos deles. Nomear as mecânicas, enquadrá-las à metodologia *Quest 3x4* proposta por La Carreta (2018), possibilitou o estabelecimento de comparações, chamando a atenção para as características principais de cada uma delas.

Jogar diversos jogos consagrados, utilizados como referência, foi uma forma de equalizar os repertórios dos participantes e promover integração entre os membros do grupo. Enquanto para os estudantes com pouco repertório isso se colocava como uma oportunidade de conhecer mais jogos, para os *heavy users* foi uma oportunidade de melhorar a habilidade de explicar as jogabilidades.

Essa experiência não apenas fortaleceu a formação teórica dos alunos, mas os preparou para enfrentar desafios práticos no mundo profissional, demonstrando a importância de integrar teoria e prática no ensino superior.

A postura dos participantes do projeto sempre esteve em conexão com os atos de criar, organizar, construir e unir todas as pontas do processo que envolve o estudo e a criação de jogos de tabuleiro, mas todo esse esforço não seria completo se não pudessemos compartilhar todos os processos nesse livro.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LA CARRETTA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. Curitiba: Appris, 2018.

PLAZA, Júlio; TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.



Pedro Henrique de Paiva Artur

Maria Amiden dos Santos

Willian Cocito

O projeto, na visão dos estudantes



O projeto teve a participação de estudantes desde a sua concepção. O interesse por jogos foi o principal motivo para esse envolvimento e todos contribuíram também em outras atividades que, em algum grau, se relacionaram ao projeto. Isso ocorreu porque o projeto de pesquisa tinha ligação com o projeto de extensão Tardes Lúdicas e com as disciplinas Gamificação e Tópicos Especiais 3E, ambas ofertadas dentro da estrutura curricular do curso de Publicidade e Propaganda da UFMT.

Mesmo sendo ofertadas como optativas, as matérias têm grande procura, o que viabiliza os projetos, já que os alunos buscam dar continuidade às disciplinas através de atividades extracurriculares.

Durante a pandemia, com o distanciamento social em vigência, sem saber ao certo quando nos veríamos novamente, o projeto teve momentos desafiadores, mas gratificantes.

O jogo **Amota**, concebido totalmente de forma remota, teve algumas características interessantes em sua criação. Primeiro, a decisão de que o jogo seria criado com base no método *Quest 3x4*, proposto por Marcelo La Carretta (2018), com o sorteio das mecânicas a serem utilizadas no desenvolvimento, para estimular a criatividade. Segundo, a descoberta do *Tabletopia*, que permite jogar jogos de tabuleiro *online* e simular todos os elementos de uma mesa tradicional. Dessa forma, foi criado o protótipo do **Amota** e o *Tabletopia* permitiu a interação, em tempo real, com cartas e peças virtuais, mesmo com o isolamento social vigente. Quando a situação da pandemia se acalmou, foram realizadas as primeiras reuniões presenciais, possibilitando o teste físico do primeiro jogo do projeto. Foi surpreendente ver como nossa criação havia ficado boa, apesar das dificuldades enfrentadas durante o desenvolvimento.

O **Amota** foi finalista do Festival de Jogos do SBGames em Natal, RN, em 2022 e foi bem recebido pelas pessoas que o jogaram no evento.



Após o retorno das atividades presenciais na UFMT, novos participantes se juntaram ao **Arena Lúdica** e começamos a trabalhar no jogo **P do quê?**, idealizado inicialmente pelo professor Dôuglas como um método de gamificação para explicar os processos do Marketing dentro da sala de aula.

A produção do **P do quê?** envolveu uma longa etapa de *playtests* e muitas considerações acerca da profundidade do tema e o quanto o assunto deveria ceder em prol de uma mecânica mais otimizada para a experiência final do jogador. Não apenas o tema, mas o *design* gráfico do jogo foi causa de amplos debates até chegarmos ao produto final. Esses embates, dentro do escopo de um grupo cujo objetivo final é trabalhar em equipe e chegar a um consenso, é uma excelente prática, e, às vezes, uma provação da capacidade de se expressar, de entendimento, da habilidade de fazer o outro entender, de se conformar com algo que não ficou como se gostaria dentro de uma perspectiva individual. As potencialidades das interações interpessoais não podem ser ignoradas, pois são atividades rotineiras do ser humano em sociedade, mas que, dependendo do trabalho a ser executado, podem se complexificar profundamente e até mesmo chegar a um ponto de ruptura. Felizmente, dentro do Arena, nunca houve nenhum tipo de dissabor nesse sentido; todos ali conseguiam não apenas coexistir no mesmo espaço intelectual, mas aprimorar as capacidades dos outros membros do projeto.

Um dia singular do período de criação do **P do quê?** foi a sessão de *naming*, em uma tarde de sábado, na casa de Hélia e Vermelho. Liderada pelo professor Dôuglas, o objetivo era apresentar um método de criação de nomes, utilizando-se de ferramentas concebidas dentro do campo da Publicidade e Propaganda. Dessa experiência participaram: Ana Flávia Balieiro, Dôuglas Ferreira, Hélia Vannucchi, Paulo Lenço (Vermelho), Pedro Artur, Ricardo Perassoli e William Cocito. Na primeira dinâmica, todos os participantes escreveram em um grande pedaço de papel, simultaneamente, de forma livre e desordenada, palavras que se relacionavam com o universo



do jogo, até então chamado de “Jogo do Dôuglas”. Em seguida, cada um pegou uma folha de papel e, individualmente, escreveu nomes relacionados ao tema proposto pelo professor Dôuglas. O espaço de tempo de cada tema era de três minutos; as nomenclaturas variavam de nomes indígenas ou mitológicos à junção de palavras ou figuras de linguagem. Dentro dos três minutos, os participantes podiam escrever quantos nomes achassem interessantes de acordo com o tema proposto ou até mesmo nome nenhum. Depois de cerca de 20 temas, cada um analisou sua própria folha e colocou para votação os nomes de sua preferência. Essas listas foram para votação secreta, sendo que cinco nomes foram mais votados: *Rysko*, *Marketario*, *Bisnez*, *Marketheos* e *P do quê?*. Após consenso, **P do quê?** foi escolhido unanimemente.

P do quê? foi finalista no Festival de Jogos do SBGames de 2023, em Rio Grande/RS, e ficamos muito satisfeitos com o retorno vindo das pessoas que o testaram no evento. Conhecemos até o próprio Marcelo La Carretta que foi a inspiração inicial de nossos estudos no projeto em 2020.

Participar dessa tríade de Ensino, Pesquisa e Extensão de forma tão integrada e específica, com o objetivo claro de estudar game design, proporcionou foco a uma diversidade de atividades ao longo do projeto, como a produção de artigos, livros e jogos com o selo **Arena Lúdica**.

A disciplina de Tópicos Especiais 3E foi uma experiência importante de construção de repertório dentro do mundo dos *games* utilizando uma abordagem mais metódica, e também foi possível pincelar sobre a historiografia dos jogos. A matéria perpassou desde jogos clássicos como *Gamão*, *Alquerque*, *Jogo Real de Ur*, *Senet* até jogos de finalidade comercial ou discursiva como os diversos *advergames* mostrados.



Considerando o ambiente profícuo do mercado de jogos de tabuleiro do Brasil de 2023, dificilmente um jogador chegaria a um ponto de jogar *Gamão* de maneira casual, pois ele se deslumbraria pelas novidades no mercado, pelas mecânicas mais novas e pelos clássicos mais contemporâneos pós-*Colonizadores de Catan*. A construção desse arcabouço prático, através da experimentação de vários jogos por quem não está acostumado a jogar, é fundamental para que esses novos jogadores comecem a pensar em *game design*. A experiência também se faz interessante para jogadores veteranos, que têm o privilégio de observar como pessoas pouco acostumadas com a linguagem particular dos jogos interagem com as diferentes mecânicas e regras apresentadas.

Ao final do semestre, foi exigido que os alunos produzissem um jogo como trabalho de conclusão da matéria, levando em conta todo o novo repertório de jogos e mecânicas apresentados, mas com liberdade no processo de criação. Para alguns, esse foi um processo novo em todos os seus aspectos, desde a concepção até os *playtests*, no entanto, com seus desafios também houve uma gratificação ao ver o jogo finalizado e sendo jogado pelos outros alunos, além de ter sido uma oportunidade para pôr em prática o que foi discutido em sala.

No último dia de aula, cada grupo apresentou seu jogo para a turma, permitindo que todos tivessem a oportunidade de jogar os jogos produzidos pelos colegas e apreciar a criatividade de cada um. Foi uma experiência única e divertida, que possibilitou uma interação descontraída entre os alunos. A partir dessa experiência com a matéria Tópicos Especiais 3E, surgiu o jogo **Virou Gato**, que será discutido em um capítulo à parte; além disso, um dos alunos da disciplina gostou tanto do processo de criação que se interessou pelo projeto, se tornando mais um integrante.



Dos diversos jogos apresentados na ambiência das aulas, outra experiência que vale o destaque foi a dos jogos educativos. Havia um jogo em particular, que mecanicamente era o mais simples possível. Uma trilha, peões individuais representando os jogadores, um baralho de cartas contendo fatos sobre o sistema solar e um dado comum de seis lados. Cada jogador, na sua vez, escutava o conteúdo da carta que era sempre uma pergunta sobre o sistema solar. O jogador da vez respondia à pergunta e, caso acertasse, rolava o dado e andava a mesma quantidade de espaços na trilha conforme o número mostrado no dado. Para um jogador acostumado a complexos conjuntos de regras, a experiência de jogá-lo beirava o despropósito, porém uma mecânica inesperada tornou a jogatina surpreendentemente positiva: a escassez do baralho de cartas. Conforme o baralho acabava e era reembalhado, os jogadores tinham a oportunidade de acertar informações que até alguns minutos atrás eles não possuíam. Devido a ludicidade da experiência, uma pessoa completamente desinteressada em astronomia pode reter informações desnecessárias ao seu dia a dia habitual, tais como: que o planeta Terra possui aproximadamente o mesmo tamanho que o planeta Vênus ou que os planetas do sistema solar se dividem entre planetas rochosos e gigantes gasosos. Esse nível de retenção de informações devido à imersão de um simples jogo é extraordinário e evidencia a capacidade que os jogos têm de ser ferramentas válidas para a obtenção de conhecimentos tradicionais ou científicos, que fogem do campo lúdico.

Hoje, vemos o projeto **Arena Lúdica** como um catalisador de potencial para todos os integrantes. A simples oportunidade de conhecer acadêmicos com interesses similares na área de jogos e compartilhar conhecimentos adquiridos dentro e fora do projeto é maravilhosa. Contudo, a importância desse projeto é muito maior. Dentro da área de criação de jogos, todos têm a chance de aprimorar habilidades profissionais de modo geral.



Vale ressaltar, como dito anteriormente, o desafio de consenso do grupo; trabalhar em equipe é desafiador, mas enriquecedor, e, para o desenvolvimento de um jogo, se torna essencial. Esse é um processo que exige cumplicidade, respeito e compreensão. Dessa forma, há desenvolvimento e melhoria do trabalho em conjunto, visto a necessidade desses futuros profissionais de desenvolverem tal habilidade, ainda mais quando todos buscam o mesmo objetivo.

Criar jogos vai além de manipular pecinhas e montar tabuleiros; é preciso estudar intensivamente os temas propostos para transmitir corretamente a experiência desejada aos jogadores. Exige organização e comprometimento para percorrer cada fase da criação, além do enorme exercício criativo para conceber cada uma das mecânicas e suas interações durante toda a partida.

Em suma, participar do **Arena Lúdica** é uma experiência extremamente enriquecedora. É uma oportunidade para estudantes e professores colocarem em prática conhecimentos que, de outra forma, poderiam ser relegados à infrequência de uso e até mesmo à perda. No projeto, há pessoas criativas, interessadas, com diferentes níveis de experiência e agnição, com um sentimento geral de personalidade voltada ao trabalho. Criar mecânicas, debater teorias, pensar lógicas são atividades mentalmente estimulantes e, sobretudo, fazer e jogar jogos é sempre muito, muito divertido.

Por outro lado, a experiência de escrever esse texto, acadêmico, equivale ao exercício mental que fazemos durante a leitura de um manual para aprender e depois ensinar um jogo. Ao ler um manual, precisamos decodificar o que aprendemos em texto e fazer um exercício de abstração para transformar texto em uma simulação de como seria o jogo na prática. Basicamente, precisamos imaginar os mecanismos, como as regras interagem entre si e como o jogo funciona em geral para conseguir explicar para uma outra pessoa. Nós precisamos ler, abstrair, internalizar para depois externar com confiança o nosso íntimo. Nesse sentido, escrever este texto foi uma

sensação similar. Condensar meses de diferentes experiências, de vivências, de aprendizados, de momentos de trabalho e de momentos divertidos em palavras foi um desafio.

REFERÊNCIAS

LA CARRETTA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. Curitiba: Appris, 2018.

GAMEOGRAFIA

Alquerque, c. 1.500 AEC. [Tabuleiro]

Gamão, c. 3.000 AEC [Tabuleiro]

Real de Ur, c. 2.500 AEC. [Tabuleiro]

Senet, c. 3.500 AEC. [Tabuleiro]

TEUBER, Klaus. **Colonizadores de Catan**. São Paulo: Grow, 1995. [Tabuleiro]

A 3D wireframe cube is positioned in the upper right quadrant of the image. The cube's faces are filled with a grid pattern of small, glowing squares in various shades of blue, purple, and red. The background is a dark blue gradient with a larger, faint grid of similar glowing squares. The overall aesthetic is digital and abstract.

Desdoblamentos



*Willian Cocito
Hélia Vannucchi*

Trapacear faz parte do jogo



Esta iniciação científica foi fruto do profundo interesse em jogos de tabuleiro e do desejo de aprimoramento no campo do lúdico e no estudo dos jogos, tanto para o estudante quanto para sua orientadora. Atendeu ao objetivo geral do projeto de pesquisa 'Jogos de tabuleiro e gamificação: Poéticas da criação no campo comunicacional', de 'desenvolver a interface entre comunicação, artes e *design* de games', tornando relevante o estudo dos jogos e as relações que se estabelecem entre o artefato jogo e seus jogadores.

Compreender a linha tênue entre a exploração de lacunas nas regras e a trapaça propriamente dita nos jogos de tabuleiro foi a motivação desta pesquisa. No universo dos *videogames*, jogadores utilizam brechas nas mecânicas para obter vantagens. Para alguns, isso é considerado trapaça e, para outros, faz parte do que é chamado de metajogo.

Um jogo pressupõe regras estabelecidas antecipadamente, no momento de sua elaboração. Essa afirmação se apoia na perspectiva de Salen e Zimmerman (2012, v. 3, p. 24), de que "o *design* do jogo significativo, sob qualquer forma que o jogo possa assumir, exige uma compreensão de como as regras se ramificam no jogo".

Se uma violação clara das regras é observada, estamos diante de uma batota, ou seja, de uma trapaça. Para Huizinga (1980, p. 59), "a batota tendo em vista ganhar um jogo priva a ação de seu caráter lúdico, destruindo-a completamente, pois, para nós, pertence à essência do jogo que as regras sejam respeitadas, que o jogo seja jogado lealmente". Porém, o que acontece quando essas ramificações das regras extrapolam os limites demarcados pelos próprios criadores do jogo sem violar nenhuma regra preestabelecida? Possivelmente, teremos um metajogo.

Para Salen e Zimmerman (2012, v. 3, p. 201) metajogo se refere "à relação entre o jogo e os elementos externos, incluindo tudo, desde as atitudes do jogador e os estilos de jogo até as reputações



sociais e os contextos sociais nos quais o jogo é jogado”. Nesse sentido, entendemos que o metajogo faz parte de uma visão de que isso transcenderia ou operaria fora das regras, utilizando fatores externos para afetar a partida ou indo além dos supostos limites do ambiente do jogo. Exemplos disso são: observar se o oponente está nervoso e utilizar isso a seu favor ou utilizar técnicas de memorização para lembrar a sequência das cartas no seu baralho. Mas, a pergunta que fica é: Isso é considerado uma trapaça ou uma habilidade?

Entender até onde uma jogada é considerada metajogo ou trapaça nos auxilia na busca por alternativas na elaboração de manuais de regras, a fim de minimizar lacunas que possam levar à quebra do jogo, ou seja, a inconsistências lógicas nas regras que fazem com que o jogo não se desenvolva conforme projetado por seu criador.

A quebra do jogo ocorre quando há uma interpretação dúbia do que pode ou não ser feito dentro da partida; se a regra diz que você “pode” colocar até três peças no tabuleiro, isso não quer dizer que você “deve” obrigatoriamente colocar as três peças de uma só vez. A carga interpretativa de cada palavra é extremamente importante, do contrário jogadores diferentes terão versões distintas das possíveis jogadas. O mesmo também ocorre em jogos virtuais, porém essa “má programação lógica” das regras é facilmente observada, uma vez que essas falhas se revelam como *bugs*⁹ do jogo. Por outro lado, nos jogos analógicos, essas falhas nem sempre são nítidas, pois a programação do jogo se faz pela interpretação de quem o joga. Quando as regras permitem variações interpretativas de maneira ingênua, escapando dos cuidados do criador das regras, trata-se de uma quebra de jogo. Portanto, precisamos compreender o que acontece quando as possibilidades das regras fogem dos limites demarcados pelos criadores e até que ponto a habilidade do jogador em identificar essas brechas será aceita e em que momento pode ser considerada trapaça.

9

É uma falha, ou erro em um programa computacional, que o impede de se comportar como pretendido.



Já sabemos que olhar todas as cartas do baralho e esconder uma delas na manga antes do jogo começar é uma trapaça das piores. Contudo, o que queremos saber é se quando as regras são omissas e/ou oportunizam ao jogador obter vantagem em certas situações não planejadas pelo criador do jogo, o jogador deve ser considerado um trapaceiro? Vejamos o caso do jogo *Arte Moderna*, um dos títulos selecionados para nossa pesquisa, em que a principal mecânica do jogo consiste na negociação de obras de arte com o objetivo de obter a maior quantidade de “dinheiros” nos leilões, ofertando lances pelas peças, sem que os outros jogadores saibam quantos “dinheiros” você tem no seu caixa. O jogo, inclusive, disponibiliza um escudo de papel para cada jogador esconder suas moedas da vista dos demais jogadores. Porém, o manual de regras deixa bem claro que “Você não pode dar um lance superior ao montante que você possui atrás do seu escudo.” A questão é: Quem ou o que vai impedir que isso aconteça? Durante a partida, nenhum dos jogadores tem acesso ao montante exato de recursos do seu oponente e qualquer um pode facilmente oferecer lances maiores que seus montantes para inflar o preço de uma obra, com o intuito de obter vantagem ao vendê-la, ou de prejudicar os adversários fazendo com que gastem mais dinheiro se quiserem adquirir aquela obra. O mesmo questionamento ocorre em *CuBirds*, outro título selecionado para nossa pesquisa, em que o objetivo do jogo é montar bandos de pássaros colocando as cartas de sua mão em um dos lados das quatro cercas, representadas por fileiras de cartas, que ficam no centro da mesa. Para fazer isso, é obrigatório que, quando “o jogador escolhe um pássaro de sua mão ele deve jogar todos os pássaros desta mesma espécie que tiver em sua mão” no centro do tabuleiro. Nos deparamos, portanto, com a mesma situação anterior, em que o jogador pode simplesmente se recusar a fazer o que a regra manda e elaborar jogadas não previstas nas regras para obter vantagens sem que os outros jogadores saibam, já que sua mão não pode ser verificada em momento nenhum pelos seus oponentes.



Não está em debate se tais atitudes são morais ou não. O fato é que são ações possíveis dentro do jogo analógico, dado que a fiscalização da correta realização das jogadas é exercida pelos próprios participantes em vez de um controle externo automatizado, como acontece nos jogos digitais através da programação computacional. Considerando esses e outros episódios, entendemos, uma vez que um jogo não estipula formas de verificação das jogadas previstas no seu manual de regras, cabendo apenas aos jogadores a autorregulação, não é válido tipificar uma trapaça nos seguintes casos: 1. se não for possível aos jogadores verificar se seus oponentes estão se aproveitando de uma brecha na regra para ter vantagem no jogo, mantendo a impressão de que foi mantido o círculo mágico¹⁰; ou 2. se todos, em comum acordo, permitem uma jogada vantajosa obtida pela brecha em questão, incorporando-a ao jogo como uma nova regra. No primeiro caso, se trata de um metagame (a vantagem obtida não pode ser efetivamente verificada) e, no segundo caso, se trata de regras da casa (todos os jogadores estão cientes da vantagem obtida e acordaram em jogar com ela).

Analisar essa questão para além da ética, trazendo o foco para a elaboração de regras de jogo mais assertivas e aferíveis pelos jogadores que adentram o círculo mágico, nos permitirá propor alternativas para minimizar possíveis falhas ao criar as regras de um jogo analógico, impedir o abuso dessas brechas por jogadores mal-intencionados e promover uma jogabilidade confiável aos participantes.

Na etapa inicial, nos concentramos na revisão bibliográfica para estabelecer um sólido embasamento conceitual. Além da teoria publicado em livros e manuais, também buscamos referências adicionais que incluem podcasts, vídeos comentados e discussões em fóruns sobre o tema em questão.

10

De acordo com Huizinga (1980) o círculo mágico é o espaço delimitado onde o jogo acontece e se configura como temporário, separado do mundo cotidiano e regido por regras próprias, as regras do jogo.



Nos jogos, as regras estabelecidas durante a sua concepção formam a estrutura fundamental e é assunto pacificado no meio que, para que o jogo satisfaça seu propósito de desafio e entretenimento dos participantes, deve-se segui-las, do contrário não há porque continuar jogando. Um exemplo disso é o fato de que mover as peças livremente em um tabuleiro de xadrez para capturar o rei não traria divertimento para nenhum dos participantes. Essa linha argumentativa aponta para Salen e Zimmerman (2012, v. 3, p. 24), destacando que “o design de um jogo com significado, em qualquer forma que o jogo assuma, exige uma compreensão da forma como as regras se entrelaçam na experiência de jogo” e quando uma violação das regras ocorre, estamos diante de uma trapaça, infringindo contra o espírito lúdico do jogo. Huizinga (1980, p. 59) também reforça a importância da observância das regras, afirmando que “o jogo perde seu caráter lúdico quando a trapaça é utilizada como meio de vencer, pois a essência do jogo é a lealdade ao seguir as regras”.

Salen e Zimmerman (2012, v. 2, p. 168-169) identificam 5 tipos de jogadores: o jogador padrão, o jogador dedicado, o jogador antiesportivo, o trapaceiro e o desmancha-prazeres.

Para os autores, o jogador padrão é caracterizado por sua honestidade ao jogar de acordo com as regras, respeitando a autoridade do jogo. Já o jogador dedicado, semelhante ao jogador padrão, aprimora suas habilidades estudando os sistemas formais do jogo, frequentemente descobrindo e utilizando estratégias incomuns para vencer, como no caso de atletas profissionais e jogadores inveterados. O jogador antiesportivo adere às regras do jogo, mas o faz de uma maneira que vai contra o espírito lúdico, como o irmão mais velho que nunca permite que o mais novo vença. Por outro lado, o trapaceiro quebra efetivamente as regras formais do jogo para obter vantagem, como o jogador de esconde-esconde que espia. Já o desmancha-prazeres dificilmente pode ser considerado um jogador, pois se recusa a reconhecer o círculo mágico do jogo, não se



importando em ganhar ou seguir as regras, como o jogador frustrado de *Twister* que estraga o jogo ao empurrar os outros participantes. (Salen; Zimmerman, 2012, v. 2, p. 168-169).

Já Huizinga (1980, p. 14-15) identifica dois tipos de jogadores que privam o jogo de seu caráter lúdico: o batoteiro, que é aquele que “finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico”, e o desmancha-prazeres, que ignora ou desrespeita as regras. O autor ainda argumenta que “é curioso notar como os jogadores são mais indulgentes com o batoteiro do que com os desmancha-prazeres” e que isso ocorre porque o desmancha-prazeres “destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso”.

No vídeo “O Maior e Mais Importante Trapaceiro da História de Magic”, do canal Fazendo Nerdice (2019), o *youtuber* Elba nos apresenta a história notável de um ex-jogador profissional de *Magic: The Gathering*, chamado Michael Long. Ele ganhou notoriedade por suas infrações em torneios durante o período entre 1995 e 2004, que incluíam quebras de regras e trapaças não verificáveis, levando a empresa desenvolvedora *Wizards of the Coast* a aprimorar regras e mecânicas de aferição do jogo, consolidando-o como referência no mercado de *Card Games*. Apesar de sua má-fama, Michael Long conquistou oficialmente seis vezes o topo do *ranking* ao longo de 1995 e 1999, portanto esse nome não se refere a um farsante ou a um estraga-prazeres dos jogos, que se recusa a cumprir com a instituição do jogo, mas talvez seja apenas um batoteiro, que peca pelos excessos para alcançar a vitória (Suits, 2017, p. 86). Entre os jogadores descritos por Salen e Zimmerman (2012), estamos falando claramente de um trapaceiro, que “ao contrário dos outros tipos de jogadores, realmente quebra as regras formais do jogo, mas faz isso para ganhá-lo” (Salen; Zimmerman, 2012, v. 3, p. 24). Para esse tipo de jogador, quebrar as regras faz parte do jogo, o que motiva suas jogadas mirabolantes para além do que está convencionado no manual, de forma que o design do jogo seja muitas vezes questionado e reformulado. Esse foi o caso de Long em *Magic: The Gathering*, posto que,



nas vezes em que obteve vantagem para vencer, em muitas delas não foi possível tipificar suas trapaças para desclassificá-lo, situação que motivou a reforma nas regras.

Entretanto, emerge a seguinte indagação: o que ocorre quando uma jogada ultrapassa os limites delineados pelos criadores do jogo sem, contudo, infringir explicitamente alguma regra? Nesse caso, possivelmente estamos diante do conceito estabelecido como metajogo. De acordo com Salen e Zimmerman (2012, v.3, p. 201), o metajogo é "a relação entre o jogo e elementos externos, abrangendo desde a mentalidade do jogador e os estilos de jogo até as reputações sociais e os contextos sociais nos quais o jogo é inserido", ou seja, o jogador explora fatores externos para influenciar a partida ou ultrapassar os limites convencionais da regra.

Para preparação desta pesquisa, utilizamos uma busca documental que, de acordo com Moreira (2005), compreende identificar, verificar e avaliar materiais de fontes secundárias para fins de estudo no campo da Comunicação. No entanto, neste caso, o material de fonte secundária são os jogos de tabuleiro disponíveis no acervo pessoal dos autores.

Foram selecionados inicialmente quatro jogos de tabuleiro em que é possível verificar no texto do manual de regras a possibilidade de os jogadores incorrerem em "ações transgressivas" às regras, que não podem ser identificadas no decorrer do jogo: *Arte Moderna*, *CuBirds*, *Labyrinth – O jogo* e *Stay Away!*. Em *Arte Moderna*, os jogadores simulam um leilão de obras de arte, oferecendo lances e negociando entre si. Em seu manual de regras, é dito que os jogadores não podem dar lances maiores do que seus recursos em mãos, porém o jogo estimula o blefe ao fornecer escudos de papel para que os jogadores mantenham o sigilo sobre seus recursos, ou seja, ninguém vê as moedas de ninguém. Em *CuBirds*, a regra estabelece que, se o jogador for descer um tipo de pássaro das cartas de sua mão, deve descer todos os iguais para a mesa juntos. Na versão digital



de *CuBirds*, encontrada no *Board Game Arena*, um ambiente virtual com reprodução de jogos de tabuleiro onde jogadores interagem remotamente¹¹, a jogada mencionada é forçada pela programação virtual do jogo. Isso não ocorre na versão analógica, pois um jogador pode descer parcialmente os pássaros do mesmo tipo que estão em sua mão a fim de obter vantagem sem que sua jogada mal-intencionada seja claramente verificável ao longo do jogo.

Em *Labyrinth - O Jogo*, inspirado no filme homônimo (*Labyrinth - 1986*), estrelado por David Bowie no papel de Jareth, o Rei dos Duendes, o jogo de tabuleiro busca reproduzir a aventura da personagem principal, Sarah, ao resgate de seu irmão bebê que foi raptado pelo Rei dos Duendes e mestre do labirinto. Trata-se de um jogo de tabuleiro assimétrico, de até quatro jogadores contra um (o que assume o papel de Jareth). Na competição entre os jogadores, Jareth tenta impedir que eles cheguem até o castelo dentro de um tempo (definido por turnos) e resgatem o irmão de Sarah para que vençam. Se eles não conseguirem chegar ao castelo a tempo, Jareth sai vitorioso. A brecha identificada na regra é que o jogador que joga como Jareth pode retornar a carta da entrada do castelo para o topo do baralho sem que os outros jogadores percebam, impedindo que eles o vençam. Esse jogo foi desconsiderado para esta pesquisa, pois, após os primeiros *playtests* com a ação transgressiva identificada do jogador Jareth, verificou-se que o jogo se torna inviável, tipificando o jogador como um desmancha-prazeres e gerando a quebra da condição do círculo mágico para os outros jogadores quando notarem que a carta nunca aparece.

Quanto ao *Stay Away!*, é um jogo de cartas assimétrico, em que os jogadores precisam descobrir quem dentre eles é a “Coisa” e eliminá-la, enquanto o jogador no papel de “Coisa” precisa infectar todos os outros jogadores para ganhar. Uma das falhas verificadas

11

Board Game Arena (BGA) é uma plataforma *online* de jogos de tabuleiro. Disponível em: <https://boardgamearena.com/>. Acesso em: 11 fev. 2024



nas regras é que, como os jogadores têm que descartar as cartas na pilha de descarte com a face virada para baixo, isso permite que os jogadores infectados pela “Coisa” descartem suas cartas de infecção sem nem terem revelado sua condição de infectados, o que não é permitido. De acordo com regras, essas cartas serão reveladas apenas no final do jogo, o que implica na premissa de que os jogadores vão honrar com a regra de manter suas cartas de infecção. Além desse, outro fato verificado foi que a única carta de arma no jogo que pode eliminar a “Coisa”, a carta de lança-chamas, pode ser comprada pelo jogador no papel de “Coisa”, fato que impede qualquer chance de vitória dos sobreviventes. Mesmo que a própria carta de lança-chamas informe que a “Coisa” não pode mantê-la em sua mão, o jogador nesse papel pode segurar a carta sem que os outros jogadores saibam, afinal todos eles, inclusive a “Coisa”, compram do mesmo monte de cartas, jogam com cartas fechadas e descartam cartas não-reveladas. O motivo pelo qual esse jogo também foi desconsiderado para esta pesquisa é que as inúmeras inconsistências nas regras e a exigência constante de validação entre os jogadores, que ficam questionando uns aos outros ao longo da partida se “estão mesmo seguindo as regras” sem poder de fato verificar isso, anulam a realização satisfatória da metodologia de observação participante¹².

Dessa maneira, seguiram em análise nesta pesquisa somente os jogos *Arte Moderna* e *CuBirds*. Após a definição dos jogos utilizados, passou-se à fase de observação participante. Vale informar que este projeto foi submetido e aprovado, em relação aos seus aspectos éticos, pelo CEP Humanidades da UFMT¹³.

12 Na observação participante, o pesquisador toma parte de atividades cotidianas de uma área específica da vida social, com o intuito de estudar seus aspectos por meio da observação direta dos eventos em seus contextos naturais.

13 Projeto aprovado em 08 de maio de 2023, pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da área das Ciências Humanas e Sociais (CEP Humanidades), CAAE nº 68829223.5.0000.5690.



A observação participante consistiu em algumas sessões de testes do jogo (*playtests*), alternando a observação fiel das regras e o estabelecimento de ações que, embora não sejam proibidas pelas regras, não estão previstas nelas. Em ambos os casos, observamos as reações dos jogadores e os convidamos a dar seus depoimentos sobre as situações experimentadas.

De posse das anotações relativas às observações e aos depoimentos, passamos para a análise do conteúdo, buscando entender tanto o que acontece quando as ramificações das regras extrapolam os limites demarcados pelos criadores do jogo quanto até onde a habilidade do jogador é aceita dentro dos limites estabelecidos pelas regras e quando começa a ser considerada trapaça. O objetivo é compreender a percepção dos jogadores quanto às jogadas que ultrapassaram os limites convencionais das regras.

A coleta de dados ocorreu por meio da observação dos jogadores no decorrer da partida e entrevistas no final dela. A escolha por essa abordagem aconteceu devido à necessidade de capturar as experiências e opiniões dos jogadores, aprofundando-se além das respostas superficiais.

A seleção dos participantes foi realizada por critérios de conveniência, buscando jogadores com experiência diversificada em jogos de tabuleiro. As observações participantes ocorreram em ambientes naturais de jogos, como encontros de grupos de jogadores ou eventos relacionados. As entrevistas, por sua vez, permitiram explorar mais a fundo as percepções e princípios dos jogadores a respeito das jogadas consideradas trapaceiras, porém indetectáveis.

A análise dos dados seguiu uma abordagem interpretativa, identificando padrões e tendências nas respostas dos participantes. A partir desses parâmetros, buscamos demonstrar a necessidade de identificar formas de minimizar possíveis falhas ao criar regras de um jogo e impedir o abuso de brechas por jogadores mal-intencionados.



A verificação dos dados revelou também uma diversidade de perspectivas em relação às jogadas que desafiam os limites das regras convencionais. Emergiram diferentes tipos de jogadores: aqueles que enxergam a sagacidade como um componente estratégico legítimo, capaz de elevar o nível da partida, e os que consideram tais ações como trapaça, comprometendo a integridade do jogo. O metajogo, conforme delineado por Salen e Zimmerman (2012), foi frequentemente invocado como justificativa para jogadas que transcendem as regras formais.

A discussão sobre ética e a linha tênue entre sagacidade e trapaça ganhou destaque, iluminando questões morais e filosóficas subjacentes. A influência das normas sociais, da cultura de jogo e do contexto competitivo também emergiu como fatores que moldam a percepção das jogadas polêmicas. As narrativas compartilhadas pelos participantes ofereceram uma visão rica das nuances emocionais, táticas e estratégicas que permeiam essas situações.

As tabelas a seguir demonstram os resultados obtidos a partir do questionário realizado na observação participante com a finalidade de sintetizar a experiência dos jogadores-participantes em jogos que foram realizadas ações que transgridem as regras de maneira proposital. O Quadro 3 (Fase 1: Trapaceiro Participando e Trapaceando) trata do primeiro momento dos testes referentes aos jogos *CuBirds* e *Arte Moderna* respectivamente. Nessa primeira etapa, os jogadores não tinham conhecimento prévio da possibilidade de transgredir a regra. Apenas o pesquisador sabia da possibilidade e o fez em segredo para avaliar a reação dos jogadores-participantes.

Quadro 3 - Fase 1: Trapaceiro participando e trapaceando

Fase 1 - Trapaceiro incluído e trapaceando						
Participantes	Experiência de jogo?	Sentiu que alguém trapaceou?	Identificou possibilidade de trapacear?	Trapaceou?	Por quê?	Comentários Relevantes
CuBirds						
Jogador 1	Positiva	Não	Não	Não	Se sentiria culpada.	
Jogador 2	Positiva	Não	Sim	Não	Seria traição.	
Jogador 3	Positiva	Não	Sim	Não	Sentiria que não venceu por mérito próprio.	
Arte Moderna						
Jogador 4	Positiva	Sim	Sim	Não	Não precisou, pois, tinha muito ponto.	Pode ser uma falha de <i>design</i> ou erro de tradução.
Jogador 5	Positiva	Não	Não	Não	Não achou necessário.	
Jogador 6	Positiva	Não	Sim	Não	Quis jogar da maneira correta.	

Fonte: elaborado pelos autores.

Em seguida, foi realizada uma nova rodada de teste com os mesmos jogadores-participantes. Nesse segundo momento, todos estavam cientes das possibilidades de transgredir a regra e os resultados obtidos foram sintetizados no Quadro 4 (Fase 2: Trapaceiro Não Participando).

Quadro 4 - Fase 2: Trapaceiro não participando

Fase 2 - Trapaceiro não incluído						
Participantes	Experiência de jogo?	Sentem que alguém trapaceou?	Identificou possibilidade de trapacear?	Trapaceou?	Por quê?	Comentários Relevantes
CuBirds						
Jogador 1	Positiva	Não	Foram Informados da Possibilidade	Talvez	Sem querer esqueceu de descer todos os pássaros.	O divertido nem sempre é ganhar
Jogador 2	Positiva	Não	Foram Informados da Possibilidade	Não	Não quis.	
Jogador 3	Positiva	Não	Foram Informados da Possibilidade	Talvez	Não percebeu que tinha outro pássaro igual na mão, mas se obrigou a descer todos depois para não se sentir culpada.	
Arte Moderna						
Jogador 4	Positiva	Não	Foram Informados da Possibilidade	Sim	Não sente que era uma trapaça tão trapaça assim.	
Jogador 5	Positiva	Não	Foram Informados da Possibilidade	Não	Porque a regra não permite isso.	
Jogador 6	Positiva	Não	Foram Informados da Possibilidade	Sim	Disse que o jogo era claramente um jogo de blefe e por isso blefou!	

Fonte: elaborado pelos autores.

Observa-se que no Quadro 3 (Fase 1: Trapaceiro participando e trapaceando) todos os jogadores-participantes de *CuBirds* manifestaram que a experiência de jogo foi positiva, de maneira que as ações transgressoras realizadas em segredo pelo pesquisador não influenciaram no caráter lúdico da partida.

Nenhum deles percebeu que alguém trapaceou, porém dois jogadores identificaram a possibilidade de trapacear, mas não o fizeram. O motivo do jogador dois não trapacear foi que, segundo ele, “seria traição” e isso iria contra seus princípios, conforme áudios gravados da sessão.



Já o jogador três, manifestou que, caso tivesse trapaceado “sentiria que não venceu por mérito próprio” o que invalidaria o caráter lúdico para ele.

Ainda no Quadro 3 (Fase 1: Trapaceiro participando e trapaceando), os jogadores participantes de *Arte Moderna* declararam que a experiência de jogo foi positiva, mantendo a hipótese de que as ações transgressoras realizadas pelo pesquisador não influenciaram o caráter lúdico da rodada. O jogador quatro sentiu que havia trapaça, que percebeu que um dos lances feito pelo pesquisador foi maior que o montante atrás do escudo, mas não se manifestou e, mesmo identificando a possibilidade de trapacear, disse que “não precisou, pois, tinha muito ponto”. Já o jogador seis se revelou um jogador do tipo dedicado, que mesmo percebendo a possibilidade de transgressão, não o fez, pois “quis jogar da maneira correta.”

Após a primeira etapa, observamos algumas alterações nos resultados obtidos, como consta no Quadro 4 (Fase 2: Trapaceiro não participando). Em *CuBirds*, os jogadores um e três, cientes da possibilidade de trapacear, alegaram que talvez tenham transgredido a regra. O jogador um disse que “sem querer esqueceu de descer todos os pássaros”, mas que não afetou sua experiência positiva na partida, comentando que “o divertido nem sempre é ganhar” e sim jogar e se desafiar. O jogador três, por outro lado, tentou compensar sua falta de atenção, mesmo que nenhum oponente soubesse disso, e de acordo com ele, “não percebeu que tinha outro pássaro igual na mão, mas se obrigou a descer todos depois para não se sentir culpada”, ainda assim sua experiência continuou positiva.

Na segunda rodada de *Arte Moderna*, com os jogadores tendo consciência das possibilidades de burlar a regra, os jogadores quatro e seis declararam ter transgredido. O jogador quatro disse que “não sentiu que era uma trapaça tão trapaça assim”. Já o jogador seis, considerou que “o jogo era claramente um jogo de blefe e por isso blefou!”, já que o jogo disponibiliza um componente para esconder suas moedas durante a partida.



O interessante é que, mesmo com as batotas, a experiência do jogo continuou positiva para todos os participantes de maneira unânime, preservando a satisfação de jogar por não terem quebrado o caráter lúdico das partidas, apesar das ações transgressoras perante o manual.

Esse estudo contribuiu para nos dar uma compreensão mais profunda do fenômeno das jogadas que ultrapassam os limites convencionais em jogos de tabuleiro. A distinção entre sagacidade e trapaça muitas vezes se revelou subjetiva, influenciada por uma miríade de fatores, incluindo o tipo de jogo, o nível de competição e a visão de jogo de cada indivíduo.

Como reflexo da complexidade humana, a fronteira entre sagacidade e trapaça permanece fluida e evocativa de discussões morais e éticas. Esse estudo sinaliza a importância de considerar a perspectiva dos jogadores ao elaborar manuais, buscando minimizar possíveis brechas e melhorar a experiência de jogo. Sabemos que a lealdade às regras é a base central ao adentrar o círculo mágico do jogo (Huizinga, 1980), porém, como um desenvolvedor de jogos, é preciso se atentar ao fato de que utilizar mecânicas que pressupõem unicamente a honestidade e assertividade dos jogadores para que a regra seja cumprida, sem possibilidade de verificação alguma pelos demais jogadores é, no mínimo, imprudente ao criar um jogo analógico que, diferente dos virtuais, não dispõem de ferramentas automatizadas para conferir se uma jogada é válida ou não no momento em que ela é executada.

REFERÊNCIAS

BARAMALLO, EI. **O Maior e Mais Importante Trapaceiro da História de Magic**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xJE95svTq1U>. Acesso em: 30 ago. 2023.



HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LUDOPEDIA. **Arte Moderna (1992)**. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/modern-art>. Acesso em: 30 ago. 2023.

LUDOPEDIA. **CuBirds (2018)**. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/cubirds>. Acesso em: 30 ago. 2023.

MARIETTO, Marcio Luiz. Observação Participante e Não Participante: contextualização teórica e sugestão de roteiro para aplicação dos métodos. **Revista Ibero Americana de Estratégia**, São Paulo, v. 17, n. 4, p. 5-18, out-dez. 2018. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3312/331259758002/html/>. Acesso em: 13 mai. 2022.

MOREIRA, Sônia Virgínia. Análise documental como método e como técnica. *In*: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005. v. 380.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012. v. 4, p. 4.

SUITS, Bernard. **A cigarra filosófica** - A vida é um jogo?. Lisboa: Gradiva, 2014.

YSCALYBUR. O que é ant-jogo? 2017. **Fórum de discussão da Ludopedia**. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/topico/13788/o-que-e-ant-jogo>. Acesso em: 14 ago. 2023.

GAMEOGRAFIA

ALEXANDER, Stefan. **CuBirds**. São Paulo: Grok Games, 2018. [Jogo de Cartas]

CAVATORE, Alessio. **Labyrinth - o jogo** (Labirinto - a magia do tempo). Embu Guaçu/SP: MeepleBR, 2016. [Tabuleiro]

FERRARA, Antonio; FIORILLO, Sebastiano. **Stay Away!**. Editora Sherlock S.A., 2014. [Jogo de Cartas]

GARFIELD, Richard; LOW, Devin; PLACE, Matt; SOTTOSANTI, Paul. **Magic**: The Gathering. São Paulo: Devir, 1993. [Trading Card Game (TCG)]

KNIZIA, Reiner. **Arte Moderna**. Brasília: Odysseia Jogos, 1992. [Tabuleiro]



*Maria Amiden dos Santos
Hélia Vannucchi*

Virou Gato



Em 2023, foi ofertada pela primeira vez, como Tópicos Especiais do curso de Publicidade e Propaganda, uma disciplina voltada a estudar os aspectos comunicacionais dos jogos.

Os aspectos lúdicos dos jogos têm se tornado ferramentas comunicacionais muito utilizadas atualmente. Para além da gamificação, esses aspectos são utilizados em outras formas que facilitam o contato com conteúdos diversos e, assim, a disciplina foi desenvolvida com o objetivo de conhecer e compreender como os jogos, com suas características lúdicas, podem ser utilizados como ferramentas comunicacionais.

A disciplina começou com a discussão do conceito de jogo a partir de uma compilação de diversas definições, elaborada a partir de diferentes autores. Depois, fizemos uma diferenciação entre jogos e brincadeiras, experimentamos algumas brincadeiras tradicionais e alguns jogos antigos, incluindo alguns que são encontrados em diversas partes do mundo, com pequenas variações em suas regras ou em seus tabuleiros. A partir daí, todas as aulas se dividiram entre discussão teórica e experimentação de jogos.

Na aula sobre jogos de tabuleiro, falamos um pouco sobre a história de alguns deles, incluindo alguns bastante antigos, como *Senet*, o jogo *Real de Ur*, *Mancala* e *Mehen*. Vimos que existem diversas classificações e buscamos identificar determinados tipos, antes de experimentar alguns títulos de diferentes jogos como *Colonizadores de Catan*, um divisor de águas dos jogos de tabuleiro, e outros como *Azul* e *Dixit*.

Nas aulas seguintes, vimos que não apenas de diversão são feitos os jogos. Focamos nos jogos educativos ou educacionais, que podem ser utilizados para facilitar a aprendizagem, falamos sobre dinâmicas e jogos empresariais, identificando suas semelhanças e diferenças. Dentre os jogos dessa aula, destacamos *Semeando o Cuidado* e o próprio **P do quê?**, desenvolvido no projeto **Arena Lúdica**.



Vimos ainda como os jogos, em particular os eletrônicos, são utilizados como estratégia de comunicação mercadológica e ferramentas para divulgar e promover marcas, produtos, organizações e pontos de vista. Assim, abordamos a história e as principais características dos *advergames*¹⁴, seguido da experimentação desses e dos *anti-advergames*¹⁵.

Vimos que os *newsgames*¹⁶ podem ser utilizados para despertar a atenção para assuntos importantes, principalmente do público jovem. Esses jogos são baseados em acontecimentos reais e em aspectos do jornalismo e das notícias, abrangendo um vasto campo de trabalhos produzidos na interseção entre o campo dos videogames e do jornalismo.

E, uma vez que jogos eletrônicos haviam sido referência para o surgimento dos *advergames* e dos *newsgames*, não poderíamos deixar de citar os *videogames*, abordando desde o surgimento do termo, da indústria e sua evolução. Na experimentação dos jogos, priorizamos uma simulação de um dos primeiros videogames, o *Pong*, e a experimentação de alguns independentes, como *Cogs* e *Abacaxi & Caramel Pet*.

Embora o curso tenha uma disciplina sobre Gamificação, este tópico não ficou de fora, apresentando o conceito e identificando o que é e o que não é gamificação.

Buscamos ainda identificar o que há de comum em todas essas aplicações lúdicas de jogos, identificando seus elementos básicos, como regras, mecânicas e objetivos. Também trabalhamos

14 *Advergames* utilizam os jogos, em particular os eletrônicos, como ferramenta de marketing e relacionamento com o público-alvo, para divulgar e promover marcas, produtos, organizações e/ou pontos de vista.

15 *Anti-advergames* são *advergames* às avessas. São desenvolvidos para difundir valores, usando o formato e a linguagem dos games para defender uma causa, em geral, expondo uma marca.

16 *Newsgames* são uma forma de jornalismo digital interativo, combinando informação e entretenimento.



o conceito de *flow*¹⁷, de Mihaly Csikszentmihalyi (2020) e vimos como ele se relaciona aos jogos.

Para finalizar a disciplina, os estudantes desenvolveram, individualmente ou em grupos de até três integrantes, um jogo. Podia ser um *advergame*, um *newsgame*, uma dinâmica para melhorar a comunicação ou um jogo qualquer, que não precisava, necessariamente, ser original, mas necessitava ter uma abordagem nova.

Foi nesse contexto que foi desenvolvido o jogo **Virou Gato**, pelas estudantes Ana Flávia Balieiro, Brenda Campos e Maria Amiden dos Santos.

Criar um jogo foi um processo novo para algumas das integrantes do grupo, exigiu levar em conta os conteúdos e jogos debatidos em sala, como também realizar uma pesquisa para entender outras mecânicas e dinâmicas de jogos. O grupo optou por desenvolver um jogo de cartas e, ao limitá-lo a essa categoria, otimizou a busca por jogos que pudessem servir como base para a criação, com isso, iniciou-se a fase de exploração de outros existentes, para desenvolvimento de repertório. Participar de uma sessão do projeto Tardes Lúdicas foi essencial para jogar o máximo de jogos de carta que a sessão oferecia, tais como *Yokai*, *Misty*, *Dogo Dash*, *La Muerte*, *Dobble*, entre outros. Todos esses jogos exigem a companhia de outros jogadores, são rápidos, de fácil transporte e manuseio, reforçando a ideia de elaborar um jogo que pudesse ser jogado na universidade. Essa busca por repertório corresponde à fase de preparação, descrita por Plaza e Tavares (1998), que inclui tanto a pesquisa sobre o tema, como a busca por outros jogos já publicados que se relacionam, de alguma forma, à proposta.

17

Criado pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, o conceito de *flow* descreve um estado mental em que uma pessoa se envolve totalmente em uma atividade, alcançando um nível máximo de concentração que a faz perder a noção do tempo e do espaço.



Plaza e Tavares (1998), ao apresentarem as fases do processo criativo, alertam que esses processos não são estanques. Assim, identificamos a fase de apreensão ao reconhecer que a proposta nasceu de uma brincadeira entre as meninas, que, vendo o desafio de se criar uma mecânica e história para um jogo, decidiram escolher um tema para que pudessem ter um ponto de partida na criação, mas o que elas tinham em comum? O desafio de concluir uma graduação e todo o estresse no meio desse processo. Desta forma, lembraram da expressão que corre pelos corredores da UFMT, “virou gato”, que, para melhor compreensão, faz-se necessário contextualizá-la.

Uma das características da UFMT é a sua quantidade de gatos, que estão presentes em quase todos os blocos da universidade, devido ao alto índice de abandono de animais. Com isso, surgiu a expressão “virou gato”, utilizada quando um aluno jubila na instituição, o que “explicaria” o motivo de ter tantos gatos por ali. Claramente, trata-se apenas de uma brincadeira, mas que acabou entrando no imaginário coletivo dos estudantes.

A definição do tema se enquadra na fase de iluminação que, de acordo com Plaza e Tavares (1998), é o momento em que o jogo é concebido, com a definição de seus principais elementos. Assim, surgiu a proposta de se fazer um jogo que instigasse a reflexão sobre a evasão dos alunos universitários e o abandono de animais na instituição.

Visando ser um jogo rápido, divertido e fácil, a escolha foi criar um jogo de cartas, onde cada jogador tem um objetivo e, completando-o, se graduará. Ademais, para torná-lo dinâmico, além das cartas de tarefas - necessárias para completar os objetivos - foram incluídas cartas de ataque, defesa e de ação, possibilitando ao jogador fazer escolhas de como será a sua vez na rodada. Para torná-lo bem-humorado, a linguagem do jogo foi adaptada para o universo felino.

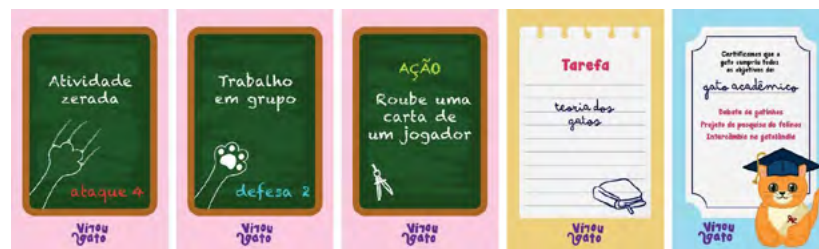


A identidade visual seguiu o contexto universitário, felino e divertido. O próprio nome possui a brincadeira com as letras “r” e “g” do virou gato, em que a primeira está ao contrário e a outra imita o rabo de um gato. Tanto as cartas como as fontes possuem dois tipos de estética, exceto as cartas de objetivo, que imitam um diploma. As cartas de ataque, defesa e ação possuem um fundo imitando uma lousa de salas de aula, e a fonte como se fosse escrita a giz, já as cartas de tarefas possuem um fundo imitando uma folha de caderno e a fonte em letra cursiva. Além disso, foram utilizados elementos que contribuíssem com a temática. Nas cartas de ataque há uma patinha arranhando a lousa com suas garras e nas cartas de defesa há uma patinha com suas almofadinhas viradas para cima. Vale destacar que cada carta de objetivo é referente a um tipo diferente de gato.

Para finalizar a menção às fases do processo criativo elencadas por Plaza e Tavares, cabe-nos dizer que a verificação ficou por conta dos diversos testes realizados até (e mesmo depois) da apresentação do jogo na disciplina Tópicos Especiais 3E, que inaugurou a fase de comunicação.

Esse processo de testes, adaptações e correções também se caracteriza como um processo iterativo, que flui através da criação de protótipos, execução de testes, análise de resultados e refinamento contínuo (Salen; Zimmerman, 2012, p. 27, v1).

Figura 9 - Cartas do jogo Virou Gato



Fonte: acervo das autoras (2023).



Fechando a aplicação das metodologias para o desenvolvimento de jogos apresentadas na disciplina, buscamos identificar os aspectos da *Quest 3x4* proposta por La Carreta (2018) e entendemos que, mesmo sendo um jogo de cartas, no aspecto de espaço, se caracterizaria como combate, uma vez que os jogadores precisam colecionar cartas de atividades para conquistar seu objetivo. O *design trick* de atores, em **Virou Gato**, é o de personagens, uma vez que os objetivos definem tarefas diferentes a serem conquistadas por cada jogador. Com relação a itens, o jogo se utiliza de status, pelo fato de que as cartas de tarefas abaixadas fornecem aos jogadores a noção de quão perto cada um está de vencer o jogo. No quesito de desafios, se caracteriza como um kill quest, em que os jogadores precisam eliminar os adversários para vencer.

A finalização da disciplina coincidiu com o período para submissão de trabalhos para o Prêmio Capivara Dourada, na categoria de Criatividade e Inovação. O Prêmio Capivara Dourada é um evento acadêmico do Univag (Centro Universitário de Várzea Grande), a fim de oferecer a oportunidade de os alunos visualizarem o caminho percorrido durante sua jornada acadêmica. A categoria de Criatividade e Inovação foi a única aberta a estudantes de outras instituições de ensino da região. E o jogo **Virou Gato** recebeu o prêmio Capivara Dourada, na categoria em que concorreu.

Entendemos que esse prêmio, além de destacar o caráter inovador e criativo do jogo em si, demonstra a importância do estudo dos jogos e dos aspectos lúdicos nesse universo.

REFERÊNCIAS

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow**: A psicologia do alto desempenho e da felicidade [recurso eletrônico]. 1. ed. São Paulo: Objetiva, 2020. (Edição revista e ampliada).

LA CARRETTA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro**: manual prático. Curitiba: Appris, 2018.

PLAZA, Júlio; TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: fundamentos do *design* de jogos. São Paulo: Blücher, 2012. v. 4.

GAMEOGRAFIA

Mancala, c. 550. [Tabuleiro]

Mehen, c. 3.000 AEC. [Tabuleiro]

Real de Ur, c. 2.500 AEC. [Tabuleiro]

Senet, c. 3.500 AEC. [Tabuleiro]

BEIER, Bernardo; BEZERRA, Camila; BEZERRA, Murilo. **Abacaxi & Caramel Pet**. Ânima Square Pix, 2022. [Videogame]

BLANCHOT, Denis; GILLE-NAVES, Guillaume; POLOUCHINE, Igor. **Dobble**. São Paulo: Galápagos, 2009. [Cartas]

BUSHNELL, Nolan; DABNEY, Ted. **Pong**. Atari, 1972. [Videogame]

CHAGAS, Daiana Crús; DIAS, João Vinícius dos Santos; BORGES, Camila Furlanetti; RIBEIRO, Simone Goulart; NESPOLI, Grasielle; DIAS, Cynthia Macedo. **Semeando o Cuidado**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2021. [Tabuleiro]

FAY, Florian. **Misty**. PaperGames, 2019. [Cartas]

GRIFFON, Julien. **Yokai**. Rio de Janeiro: Buró Editora, 2019. [Cartas]

KIESLING, Michael. **Azul**. São Paulo: Galápagos, 2017. [Tabuleiro]

LAZY 8 STUDIOS. **Cogs**. Lazy 8 Studios, 2009. [Videogame]

RHEIN, Talita; JANISZEWSKI, Johanna. **Dogo Dash**. Rio de Janeiro: TGM Editora, 2019. [Cartas]

ROUBIRA, Jean-Louis. **Dixit**. São Paulo: Galápagos, 2008. [Tabuleiro]

TEUBER, Klaus. **Colonizadores de Catan**. São Paulo: Grow, 1995. [Tabuleiro]

VIRGOLINO, Sanderson. **La Muerte**. Sherlock S.A, 2019. [Cartas]

Virou gato



<https://bit.ly/virougato>



ANEXOS

Aqui estão os documentos desenvolvidos no projeto de pesquisa Jogos de tabuleiro e gamificação: poéticas da criação no campo comunicacional, nosso regulamento, que normatiza as atividades internas do projeto e os termos de cessão e de renúncia de direitos para os jogos criados no âmbito do projeto.

REGULAMENTO

O projeto de pesquisa Jogos de tabuleiro e gamificação: poéticas da criação no campo comunicacional parte da criação de jogos como laboratório de poéticas da ludicidade e exercício epistêmico de construção de saberes no campo comunicacional, a partir do desenvolvimento de jogos de tabuleiro. O projeto de pesquisa, de caráter interdisciplinar, tem origem no projeto de extensão *Tardes Lúdicas*, realizado ininterruptamente desde 2013, um espaço lúdico que, por meio de jogos de tabuleiro, vem permitindo aos participantes relacionar jogos ao campo da comunicação e da cultura. Este projeto de pesquisa interinstitucional UFMT-IFMT relaciona-se, na UFMT, com a disciplina *Gamificação*, do curso de graduação em Publicidade e Propaganda, completando assim o vínculo ensino-pesquisa-extensão, pois permitirá mais subsídios teóricos e técnicos a respeito dos elementos dos jogos, em especial suas mecânicas, ampliando o acervo de elementos que podem ser utilizados para o desenvolvimento de atividades gamificadas.

Para identificação dos jogos produzidos no âmbito do projeto e divulgação nas redes sociais adotamos o termo **Arena Lúdica**, nome também adotado pelo projeto.

São objetivos deste projeto:

- i. Desenvolver a interface entre comunicação, artes e design de games;
- ii. Capacitar colaboradores para a criação de jogos;
- iii. Desenvolver jogos de tabuleiro para o projeto de extensão *Tardes Lúdicas*;
- iv. Desenvolver as normativas internas para criação, assinatura de autoria e registro dos jogos desenvolvidos;

- v. Licenciar os jogos criados pela plataforma digital *Creative Commons*;
- vi. Disponibilizar gratuitamente os jogos criados em uma plataforma digital com licença *Creative Commons*;
- vii. Dinamizar práticas de pesquisa e ensino na disciplina de *Gamificação* da grade curricular do Curso de Publicidade e Propaganda da UFMT.

ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NO ÂMBITO DO PROJETO

As atividades desenvolvidas no âmbito do projeto **Arena Lúdica** são voltadas ao nivelamento e produção gradual do conhecimento dos integrantes.

Qualificação

A qualificação tem o intuito de garantir o nivelamento dos participantes, assegurando que todos conheçam o método utilizado e as mecânicas básicas. É importante jogar títulos selecionados para absorver a experiência de jogos clássicos e modernos, além de debater ideias e compartilhar conhecimento sobre o tema.

O processo de qualificação dentro do projeto é contínuo e se constitui das seguintes atividades:

- a. **Nivelamento:** Apresentação do projeto, método e mecânicas básicas, leitura de material obrigatório. Esta atividade é destinada prioritariamente para os novos integrantes.
- b. **Estudo de Jogos:** Análise de títulos selecionados, compartilhamento de títulos e materiais sobre o tema.



- c. **Palestras e Debates:** Apresentação de novos títulos, bate-papo com convidados da área, discussão focada em técnicas e mecânicas específicas.

Oficinas

As **oficinas** são abertas ao público em geral, composto de interessados no desenvolvimento de jogos analógicos, e se dividem em *workshops*, *tabletop jams* e *sessões de playtest*. As atividades ligadas às **oficinas** são propícias para a realização de pesquisas e análises acadêmicas sobre o tema.

A seguir, detalhamos as atividades ligadas às **oficinas** do **Arena Lúdica**.

- a. **Workshops:** Cursos rápidos com duração variando de dois dias a uma semana, abordando conceitos importantes para a criação de jogos de tabuleiro.
- b. **Tabletop Jam:** Criação de um protótipo jogável em um curto período (geralmente restrito a um final de semana). Essa atividade é presencial, com a participação do público geral, sob orientação e coordenação dos membros do projeto.
- c. **Sessões de playtests:** São encontros onde os protótipos criados no âmbito do projeto, ou durante as *Tabletop Jams*, são apresentados para que pessoas externas ao projeto, de forma voluntária, testem o jogo, permitindo aos integrantes do projeto recolher opiniões de jogadores experientes e iniciantes. Os *playtests* podem ser realizados em ambiente virtual, utilizando o aplicativo *Tabletopia*, ou presencialmente nas dependências da UFMT.



Desenvolvimento de jogos

O desenvolvimento de um jogo compreende as seguintes fases:

- a. **Apreensão:** se circunscreve à definição dos conceitos norteadores do jogo, podendo ser estabelecidos a partir de elementos de jogo, mecânicas ou temas.
- b. **Preparação:** inclui a pesquisa sobre o tema, se for o caso, e sobre como os elementos de jogo ou mecânicas escolhidas são utilizados em outros jogos.
- c. **Incubação:** fase subjetiva, em que os integrantes internalizarão os conhecimentos adquiridos, permitindo-os, cada vez mais rapidamente, passar à fase seguinte.
- d. **Iluminação:** é o momento em que o jogo é concebido, com a definição de todos os seus principais elementos.
- e. **Verificação:** a verificação ocorrerá em duas etapas. Na primeira, temos a fase de testes internos, onde se elaboram correções e alterações para se chegar à melhor condição de jogabilidade dentro da proposta escolhida. Esses testes são feitos pelos integrantes do projeto de pesquisa e poderão contar com a participação dos monitores do projeto de extensão *Tardes Lúdicas*. Na segunda etapa, a verificação é realizada por meio dos *playtests* com público externo. Essa segunda etapa se estende até o momento em que o jogo é disponibilizado em uma sessão do projeto de extensão *Tardes Lúdicas*. Nesse processo, os monitores do *Tardes Lúdicas* serão convidados a participar de uma entrevista em que relatarão tanto sua percepção do jogo como jogadores quanto como facilitadores, reportando suas impressões sobre o processo de ensino/aprendizagem do jogo e os comentários recebidos durante as partidas realizadas durante as sessões do *Tardes Lúdicas*. Para que as impressões não se percam,



as entrevistas serão realizadas, preferencialmente, em até uma semana após a sessão do *Tardes Lúdicas* em que os jogos tenham sido disponibilizados, em local de comum acordo com os monitores.

- f. **Produção:** compreende a confecção dos protótipos finalizados que serão disponibilizados para o projeto de extensão *Tardes Lúdicas*, para o acervo do projeto e para os integrantes do **Arena Lúdica**.
- g. **Comunicação:** é o momento em que os jogos serão disponibilizados publicamente, tanto nas sessões do projeto de extensão *Tardes Lúdicas*, para o público participante do projeto, quanto em uma plataforma digital, no formato *print and play*; ou seja, serão disponibilizados em arquivo digital de forma que permitam que o jogo possa ser impresso para ser jogado em casa.

Encontro de desenvolvedores

O **Encontro de desenvolvedores** é uma atividade voltada a troca de experiências entre pessoas ligadas ao desenvolvimento de jogos e pode ser realizado tanto presencialmente quanto *online*, visando oportunizar a troca de conhecimentos com um leque maior de pessoas, envolvendo, se possível, indivíduos de outras instituições.

HORÁRIOS

As reuniões do **Arena Lúdica** acontecem semanalmente.

As atividades ligadas às Oficinas e Encontros de desenvolvedores são agendadas de acordo com a disponibilidade dos envolvidos.

RESPONSABILIDADE AUTORAL E EVENTUAIS LUCROS DECORRENTES DO PROJETO

Os participantes assinam, ao iniciar sua participação no projeto, este documento no qual declaram ciência de que os jogos criados no âmbito do projeto são, a priori, registrados sob a licença *Creative Commons* de *Atribuição-NãoComercial-Compartilha Igual* (CC BY-NC-AS) e que, neste caso, por serem distribuídos gratuitamente, não aferirão lucro.

Eventualmente, a critério da coordenação e dos membros dos projetos, os jogos criados podem ser submetidos à editais para seleção de protótipos em mostras como as do *Diversão Offline*, *Festival de Jogos* do SBGames, *ProtoBr* e outros eventos similares não relacionados aqui.

Em circunstâncias específicas, se selecionado, um jogo pode ser publicado por uma editora ou publicadora de jogos. Esse processo deve ser intermediado pela Fundação Uniselva, nos termos da Resolução nº 08/2018 do Conselho Diretor. Dos lucros obtidos com a venda do jogo, são deduzidos os valores devidos à Fundação Uniselva e à UFMT; 10% do valor arrecadado é revertida para o próprio projeto. O restante do superavit é, então, dividido igualmente entre os membros que assinam o jogo. Os 10% revertidos para o projeto são destinados a:

- a. Promoção de eventos de qualificação, de oficinas ou encontro de desenvolvedores;
- b. Desenvolvimento de jogos, incluindo custos de protótipos;
- c. Aquisição de material de pesquisa, incluindo jogos e livros;
- d. Participação de membros do projeto em eventos que estes estejam apresentando trabalhos ou jogos ligados ao **Arena Lúdica**.



Todos os produtos originados no âmbito do projeto têm sempre assinatura dos líderes do grupo de pesquisa como orientadores e tutores dos membros.

Todos os que participarem do processo de criação têm seus nomes creditados nos jogos, associados às suas respectivas funções.

Caso algum membro prefira não ter seu nome associado à criação de algum dos jogos desenvolvidos, deve assinar uma declaração de que se abstém de requerer ou reivindicar os direitos autorais e eventuais lucros dele decorrentes.

COMPORTAMENTO E OUTRAS RESPONSABILIDADES

São deveres e responsabilidades dos integrantes do **Arena Lúdica**:

- a. Cumprir o regulamento, as normas e as rotinas preestabelecidas pela coordenação;
- b. Respeitar os membros do projeto e participantes das atividades desenvolvidas no âmbito do projeto, independentemente de religião, gênero, raça, classe, idade ou quaisquer outras diferenças;
- c. Praticar a gentileza no desenvolvimento das atividades, buscando reconhecer o espaço do outro, respeitando os limites físicos e sociais de cada um;
- d. Exercitar e colaborar com a manutenção do espírito de equipe, uma premissa básica para o desenvolvimento do projeto;
- e. Cumprir prazos de tarefas e horários de atividades;



- f. Manter a ordem, limpeza, segurança e organização dos espaços utilizados;
- g. Zelar e responsabilizar-se pela conservação dos equipamentos e materiais disponíveis para o seu uso;
- h. Verificar e guardar todo material utilizado após as atividades do **Arena Lúdica**;
- i. Organizar, limpar e guardar os materiais ao término de cada atividade prática, retornando-os ao local de onde foram retirados;
- j. Comunicar à coordenação do **Arena Lúdica** qualquer anormalidade constatada;
- k. Não permitir que pessoas alheias ao projeto permaneçam no recinto sem a presença de um dos membros.

DISPOSIÇÕES FINAIS E PENALIDADES

Os danos causados a equipamentos e materiais de apoio do projeto serão avaliados pela equipe responsável pelo **Arena Lúdica** e, em caso de comprovação de negligência ou comportamento indevido, poderá haver solicitação de ressarcimento do bem avariado (quando aplicável), bem como resultar em desligamento do membro do projeto (em casos graves), não excluindo as possíveis restrições administrativas cabíveis, observando o Regimento Disciplinar Discente da UFMT (Resolução Consuni nº 17, de 18 de novembro de 2004).

Os membros do projeto de pesquisa Jogos de tabuleiro e gamificação: poéticas da criação no campo comunicacional, também denominado **Arena Lúdica**, concordam com o cumprimento integral do regulamento interno, declarado no presente documento.

O não cumprimento de quaisquer itens concernentes às normas supracitadas estará sujeito à advertência verbal ou escrita ou exclusão do membro do projeto.

Casos omissos serão analisados e deliberados pela coordenação do projeto.

Ciente e de acordo,

Nome: _____

Assinatura: _____

Cuiabá, ____ de _____ de 20__.

TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS

Pelo presente instrumento, [NOME CEDENTE], [nacionalidade], [estado civil], [profissão], telefone nº (____) _____, e-mail _____, portador (a) do RG inscrito sob nº _____, expedido por _____, do CPF inscrito sob o nº _____, residente e domiciliado em _____ [endereço completo], doravante denominado CEDENTE, tendo realizado e produzido no âmbito do projeto de pesquisa **Jogos de tabuleiro e gamificação: Poéticas da criação no campo comunicacional**, registrado na Sistema de Gerenciamento de Projetos de Pesquisa da UFMT sob nº 441/2020, coordenado e aqui representado por Hélia Vannucchi de Almeida Santos, brasileira, casada, professora, telefone nº _____, e-mail _____, portadora do RG inscrito sob nº _____, expedido por _____, do CPF inscrito sob o nº _____, residente e domiciliada em _____ [endereço completo], de ora em diante designado apenas como ARENA LÚDICA, o jogo [Nome do jogo], de aqui em diante denominado JOGO, cede e transfere à ARENA LÚDICA, em caráter definitivo, irrevogável e irretratável, todos os direitos de uso do JOGO que vierem a ser executados na vigência e nos termos deste instrumento, a qual poderá, inclusive, reproduzi-lo, alterá-lo e/ou modificá-lo, total ou parcialmente, através de transferências digitalizadas de imagens, ou utilizar qualquer outro meio que julgar conveniente, podendo também utilizá-lo na Internet, Intranet, Extranet facilitando e possibilitando assim, o acesso e utilização ao JOGO por empresas e/ou pessoas devidamente autorizadas, sem qualquer limitação temporal ou restrição de qualquer natureza.

A presente cessão de direitos estende-se, sem limites ou restrições de qualquer espécie, à utilização em meios físicos ou virtuais, nacional e internacionalmente, diretamente ou através de terceiros, permitindo inclusive, alienação, revenda ou transferência de direitos a terceiros, sem qualquer compensação, a que título for e com todos estes direitos extensivos a sucessores e/ou herdeiros.



O CEDENTE declara ciência de que os jogos criados no âmbito do projeto são, a priori, registrados sob a licença Creative Commons de Atribuição-NãoComercial-Compartilhável (CC BY-NC-AS) e que neste caso, por serem distribuídos gratuitamente, não aferirão lucro, e que, a critério da coordenação, o JOGO pode ser submetido à editais para seleção de protótipos em mostras como as do Diversão *Offline*, Festival de Jogos do SBGames, ProtoBr e outros eventos similares não relacionados aqui.

Declara-se também ciente de que, na eventualidade do JOGO ser selecionado para publicação por uma editora de jogos, faz juz a uma parcela do valor arrecadado descontados os valores devidos à Fundação Uniselva, à UFMT e à manutenção do projeto, conforme descrito no Regulamento do Projeto.

Declara ainda ter ciência de que seu nome será creditado no JOGO, associados à sua respectiva função de [criação/ilustração/elaboração do manual], juntamente com os nomes dos demais participantes da criação do JOGO.

Para que produza os jurídicos e legais efeitos, firma a presente em duas vias de igual teor e forma.

Cuiabá, ____ de _____ de 20__

ARENA LÚDICA _____

CEDENTE _____

Testemunhas:

1) _____

2) _____

TERMO DE RENÚNCIA DE DIREITOS

Pelo presente instrumento, [NOME CEDENTE], [nacionalidade], [estado civil], [profissão], telefone nº (__) _____, e-mail ___, portador (a) do RG inscrito sob nº ___, expedido por ___, do CPF inscrito sob o nº _____, residente e domiciliado em ___ [endereço completo], doravante denominado CEDENTE, tendo realizado e produzido no âmbito do projeto de pesquisa **Jogos de tabuleiro e gamificação: Poéticas da criação no campo comunicacional**, registrado na Sistema de Gerenciamento de Projetos de Pesquisa da UFMT sob nº 441/2020, coordenado e aqui representado por Hélia Vannucchi de Almeida Santos, brasileira, casada, professora, telefone nº _____, e-mail _____, portadora do RG inscrito sob nº _____, expedido por ___, do CPF inscrito sob o nº _____, residente e domiciliada em ___ [endereço completo], de ora em diante designado apenas como ARENA LÚDICA, o jogo [Nome do jogo], de aqui em diante denominado JOGO, por não querer ter seu nome associado a tal produção, renuncia, em caráter definitivo, irrevogável e irretratável, de todos os direitos de uso do JOGO que vierem a ser executados na vigência e nos termos deste instrumento, sem qualquer limitação temporal ou restrição de qualquer natureza.

A presente abstenção de direitos estende-se, sem limites ou restrições de qualquer espécie, à utilização em meios físicos ou virtuais, nacional e internacionalmente, diretamente ou através de terceiros, permitindo inclusive, alienação, revenda ou transferência de direitos a terceiros, sem qualquer compensação, a que título for e com todos estes direitos extensivos a sucessores e/ou herdeiros.

O CEDENTE declara ciência de que os jogos criados no âmbito do projeto são, a priori, registrados sob a licença Creative Commons de Atribuição-NãoComercial-Compartilhual (CC BY-NC-AS) e que, a critério da coordenação, o JOGO pode ser submetido à editais para seleção de protótipos em mostras como as

do Diversão Offline, Festival de Jogos do SBGames, ProtoBr e outros eventos similares não relacionados aqui. Declara ainda ter ciência de que, ao fazer a opção por não ter seu nome creditado no JOGO, se abstém de requerer ou reivindicar os direitos autorais e eventuais lucros dele decorrentes, inclusive na eventualidade do JOGO ser publicado por uma editora de jogos

Para que produza os jurídicos e legais efeitos, firma a presente em duas vias de igual teor e forma.

Cuiabá, ____ de _____ de 20__

ARENA LÚDICA _____

CEDENTE _____

Testemunhas:

1) _____

2) _____

SOBRE A ORGANIZADORA E O ORGANIZADOR

Hélia Vannucchi

Professora do curso de Publicidade e Propaganda na Universidade Federal de Mato Grosso. Formada em Publicidade e Propaganda, mestre em Múltiplos Meios pela Unicamp e doutora em Artes pela USP. Em 2001, lançou seu primeiro jogo de tabuleiro pela Toyster. Entre 2002 e 2005 criou cerca de 60 jogos para a GMK, uma empresa voltada para a criação de jogos. Desses, seis foram publicados. O jogo **Siege**, único ainda disponível no mercado, foi lançado pela Mitra em 2010 e faz parte dos jogos criados para a GMK, embora tenha sido lançado alguns anos depois. É coordenadora do projeto de extensão Tardes Lúdicas e projeto de pesquisa "Jogos de tabuleiro e gamificação: poéticas da criação no campo comunicacional", que usa a marca Arena Lúdica para identificar suas criações e se comunicar com o público.

Paulo Lenço

Professor dos cursos de Engenharia de Automação, Engenharia Elétrica e Engenharia de Computação no Instituto Federal de Mato Grosso. Formado em Engenharia Mecânica, Mestre e Doutor em Engenharia Mecânica, na área de Térmicas e Fluidos pela Unicamp. Desde 2008, também se dedica à xilogravura. Trabalha suas xilogravuras em cores porque acredita que, assim como na vida, as cores e a diversidade devem explodir. No IFMT, é um dos idealizadores do IFMT Maker e faz parte dos projetos de extensão Tardes Lúdicas e de pesquisa, Arena Lúdica, da UFMT, desde a sua concepção.

SOBRE OS AUTORES E AS AUTORAS

Alexandre Palma

Arquiteto e Urbanista pela Universidade de Brasília (2007) e professor do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Mato Grosso. Curioso pela aplicação do processo de criação em outras áreas, já participou do Fisicarte, projeto de extensão sobre divulgação científica, e do Arena Lúdica, projeto de pesquisa descrito neste livro.

Ana Flávia Santos Balieiro

Estudante do Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, da UFMT, integrante do Arena Lúdica. Empreendedora, Designer e Gestora de marcas e uma das criadoras do jogo **Virou Gato**.

Dôuglas Ferreira

Trabalha como Professor Adjunto na graduação em Relações Públicas da Universidade Federal de Minas Gerais e como Professor Colaborador no Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Mato Grosso. Doutor em Comunicação Social na Universidade Federal de Minas Gerais. Mestre em Comunicação Social - Interações Midiáticas pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (2017) com período de intercâmbio na Ural Federal University (UrfU - Ecaterimburgo - Rússia) para cursar disciplinas no Departamento de Comunicação de Marketing e Branding. Especialista em Gestão de Marcas e Identidade Corporativa pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (2013) e bacharel em Comunicação Social (Gestão da Comunicação Integrada) - Habilitado em Publicidade e Propaganda pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (2009). Membro do Midiáticos - Grupo de Pesquisa em Mídia, Política e Democracia. Vencedor do Prêmio ABRAPCORP de Dissertações em 2017.



Hellen Silvany

Estudante do curso de Letras - Inglês, da UFMT, integrante do projeto Arena Lúdica. Designer gráfica. Amante de artes e de jogos de tabuleiro.

Maria Amiden dos Santos

Estudante do Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, da UFMT, integrante do projeto Arena Lúdica. Amante de jogos, suas interações e uma das criadoras do jogo **Virou Gato**.

Matheus Carlos da Silva

Estudante do Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, da UFMT, integrante do Arena Lúdica. Especialista em Marketing Imobiliário e inquieto por conhecer novos jogos.

Pedro Henrique de Paiva Arthur

Estudante de Cinema e Audiovisual da UFMT, integrante dos projetos Arena Lúdica e Tardes Lúdicas. Servidor público e eterno amante dos jogos de tabuleiro.

Willian Cocito

Estudante do Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, da UFMT, integrante do Arena Lúdica. Desenvolvedor de jogos e mestre de RPG.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Amota 23, 30, 31, 32, 35, 36, 37, 38, 40, 73, 83

artefatos lúdico-poéticos 22

Atores 33, 35, 36

C

Constelar 23, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53

D

Desafios 33, 35, 36

desenvolvedores 47, 73, 123, 124

E

Espaço 33, 35, 36

G

Gamificação 18, 20, 21, 83, 110, 119, 120

I

Itens 33, 35, 36

J

jogos 9, 10, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 36, 41, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 59, 60, 68, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 83, 85, 86, 87, 88, 89, 92, 93, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 106, 107, 109, 110, 111, 114, 115, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 129, 130, 131, 132, 134

jogos de tabuleiro 13, 14, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 31, 32, 41, 50, 59, 60, 72, 73, 80, 81, 83, 86, 92, 98, 99, 101, 106, 109, 115, 119, 121

L

ludicidade 17, 67, 87, 119

P

P do quê? 56, 57, 59, 60, 61, 64, 66, 67, 84, 85

problemas perniciosos 31, 32

T

trapacear 103, 104, 105

V

Virou Gato 21, 26, 86, 108, 111, 113, 114

www.PIMENTACULTURAL.com



o JOGO no Arena Lúdica

o lúdico
como experiência
de criação,
vivência
e aprendizado



Arena Lúdica

