

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO dDESIGN

**Fiesta de la Siesta:** A Criação de um Jogo Sério para Fomentar Reflexões Críticas sobre Sobrecarga e Desigualdade social

THAYLLY SUANE SANTOS RAMOS

NCIAR BEM O TEMPO QUE  
SEGUE DAR CONTA DO SEU  
O E AINDA DOS AFAZERE  
TICOS MESMO SEM AJUD

MUDE SEU MINDSET

TE DUAS CASAS PARA ASSISTIR CURSOS  
ONLINE DE COMO GERIR O SEU TEMPO

HORA DO DESAFIO,  
A PARA OUTRO JOGADOR

COMO UM PAI RESPONDE  
O FILHO PEQUENO O QUE É  
BURNOUT EM 1 MINUTO

ELE CUMPRIR A TEMPO GANHE 5 HORAS NO  
RELÓGIO E RODE O DADO PARA SABER  
QUANTAS CASAS DEVE ANDAR

TE DAR UM DADO, VOCÊ CONSEGUE  
RIO, ROLE O DADO PARA SABER  
OS PONTOS DE

M O CACHORRO  
DIA DE PREGUIÇA QUE  
R FICAR NA CAMA? POIS  
O CACHORRINHO  
ENERGIA !!!

CASA, VAI?

AGIR COMO UM VERDADEIRO E DIZER  
COMO SE ESTIVESSE NUMA  
CAMPANHA ELEITORAL DEFENDENDO  
CORRE DORMIR TARDE

### CLIENTE EXIGENTE

**VOCÊ PRECISA ATENDER UM CLIENTE  
EXTREMAMENTE EXIGENTE E CRÍTICO,  
TE DEIXANDO ESTRESSADO E COM A  
SENSAÇÃO DE QUE NUNCA VAI  
CONSEGUIR SATISFAZÊ-LO.**

ACERTANDO 5 OU 6 NO DADO, VOCÊ CONSEGUE  
LIDAR COM O CLIENTE DE FORMA IMPECÁVEL E  
SUPERAR SUAS EXPECTATIVAS. CASO CONTRÁRIO,  
ROLE O DADO PARA DESCOBRIR QUANTOS  
PONTOS DO RELÓGIO VOCÊ PERDE.

SEGUNDO A PESQUISA "ESGOTADAS", DA  
THINK OLGA, QUASE METADE DAS MULHERES  
POSSUI DIAGNÓSTICO DE ANSIEDADE,  
DEPRESSÃO OU ALGUM TRANSTORNO MEN  
E UM DOS PRINCIPAIS  
DIAM ESSES

### CUIDAR DE UM BEBÊ

**BEBÊS SÃO PEQUENINHOS MAS  
PODEM DAR MUITO TRABALHO.  
O QUE É PRECISO PARA CUIDAR  
DESSA VIDA PRECIOSA?**

ALIMENTE-O, MIME-O, AME-O!  
ACERTE PELO MENOS 5 OU 6 NO DADO PARA QUE  
BEBÊ DURMA UM BOM SONO DEPOIS DE SER CUIDADO  
POR VOCÊ [CASO NÃO ACERTE VOCÊ PERDERÁ 7  
HORAS DO SEU RELÓGIO - SIM, 7 HORAS !!!]

PREC

### DISTRAIR CRIANÇAS

**AS CRIANÇAS SAÍRAM DE FÉRIAS E  
VOCÊ PRECISA SER CRIATIVO PARA  
DISTRÁI-LAS. O QUE VOCÊ FARÁ?**

BRINCAR PODE SER UM TRABALHO CANSATIVO...  
ACERTE A PARTIR DE 6 NO DADO PARA SOBREVIVER AO CANSAÇO  
[CASO SEJA HOMEM OU MULHER RICA VOCÊ GANHARÁ UMA  
HORA EXTRA NO RELÓGIO PORQUE ALGUÉM FARÁ ISSO PARA  
VOCÊ] CASO NÃO ACERTE PORQUE VOCÊ PERDERÁ 7  
QUANTOS PONTOS NO RELÓGIO IRÁ PERDER.

### ACORDAR NO FRIO

**ACORDAR NO FRIO É UMA DAS  
TAREFAS MAIS DIFÍCEIS NUMA  
SEGUNDA-FEIRA, CERTO?**

SEJA PRODUTIVO! OU NÃO

**VOCÊ NÃO SABIA QUE AS  
ESTRADAS ESTAVAM EM OBRA E  
AGORA TERÁ QUE FICAR  
NUM ENGAPO**

ACERTE PELO MENOS

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO dDESIGN

## **Fiesta de la Siesta:**

A criação de um Jogo Sério para fomentar reflexões  
críticas sobre sobrecarga e desigualdade social

**THAYLLY SUANE SANTOS RAMOS**

Recife, 2024

## **Fiesta de la Siesta:**

A criação de um Jogo Sério para fomentar reflexões críticas sobre sobrecarga e desigualdade social

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design.

### **Autora**

Thaylly Suane Santos Ramos

### **Orientador**

Natal Anacleto Chicca Júnior

## Página da biblioteca

Ramos, Thaylly Suane Santos.

Fiesta de la Siesta: A criação de um Jogo Sério para fomentar reflexões críticas sobre sobrecarga e desigualdade social / Thaylly Suane Santos Ramos. - Recife, 2024.

234 p. : il., tab.

Orientador(a): Natal Anacleto Chicca Júnior

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2024.

Inclui referências, apêndices, anexos.

1. Design de jogos. 2. Jogos sérios. 3. Ativismo. 4. Design social. 5. Equidade. 6. Crítica social. I. Júnior, Natal Anacleto Chicca. (Orientação). II. Título.

790 CDD (22.ed.)

## **Banca examinadora**

**Natal Anacleto Chicca Junior | ORIENTADOR**

Universidade Federal de Pernambuco

---

**Ana Emília Gonçalves de Castro | EXAMINADORA INTERNA**

Universidade Federal de Pernambuco

---

**Andre Menezes Marques das Neves | EXAMINADOR INTERNO**

Universidade Federal de Pernambuco

---

**Bruno Zimmerle Lins Aroucha | EXAMINADOR EXTERNO**

Universidade Federal de Pernambuco

---

**Aprovado em: 17 de outubro de 2024**

## **Dedicatória**

**Dedico esta monografia a Deus, Aquele que nomeia as estrelas e sabe o meu nome; à minha família que foi a aldeia que me educou enquanto criança e me apoiou enquanto adulta. E aos amigos que fiz ao longo da jornada da vida.**

## Agradecimentos

Primeiramente, gostaria de expressar minha gratidão à Deus, pois através da fé e da certeza de que nada para Ele seria impossível, consegui me conectar com meu trabalho e sempre acreditar que tudo seria possível. Também agradeço à minha família, especialmente aos meus pais, Josué e Hilca e a minha irmãzinha, Thyanne, que não só compartilha comigo o seu DNA, mas também uma conexão de amizade, por toparem todos os desafios que esse projeto demandou, até nos momentos mais difíceis, gratidão por estarem comigo em todas as curvas dessa montanha russa e pelo encorajamento de pegar na minha mão quando a adrenalina subia. Obrigada por todo amor e suporte incondicional ao longo desta jornada.

Agradeço também ao meu orientador, Natal Chicca Junior, pela orientação tão acessível e compreensiva, pelos conselhos valiosos e pela paciência durante o desenvolvimento do jogo. Seu conhecimento e apoio foram cruciais para a conclusão deste trabalho. Gratidão por aceitar uma ideia ainda na abstração da minha mente e por me ajudar a colocá-la em prática, tornando aquele monte de ideias algo factível.

Meus sinceros agradecimentos também aos amigos que me ajudaram ao longo da graduação. Obrigada também a Gabriel, Pedro e Yasmin; Beatriz, David, Iasminne, Marcos Junior e Thays; Bruno, Carolina, Ivon, João Lucas, Lívia Nóbrega, Lorenzo, Maria Vitória e Vynicius; Alefy, Larissa e Marcilene que testaram o jogo, vocês foram fundamentais para esse processo. Suas contribuições e palavras de encorajamento foram extremamente valiosas.

Por fim, agradeço ao departamento de Design (*dDesign*) e a alguns professores que foram acolhedores e inspiradores para minha trajetória. A universidade pública se torna um ambiente muito mais humanizado quando um aluno pode contar com profissionais apaixonados e empáticos.

A ATRAS DELE OU VAI CHEGAR ATRASADO.

CERTE EXATAMENTE 2 OU 6 NO DADO PARA SEGUIR PEGAR O ÔNIBUS [CASO SEJA HOMEM OU MULHER RICA VOCÊ ESTÁ ISENTO DESSA CARTA, DELEGUE A TAREFA PARA ALGUÉM QUE NÃO SEJA RICO COMO VOCÊ]

...O FRIO É UM SAÇÕES MAIS DIFÍCEIS. SEGUNDA-FEIRA, CERTO? ...MA SEJA PRODUTIVO! OU NÃO... ESCOLHA

MENOS 5 OU 6 NO DADO PARA CONSEGUIR O TUDO SEMPRE COM PREGUIÇA OU PASSE PELA TAREFA COMPRANDO-A COM DINHEIRO. SE VOCÊ ANDA DUAS CASAS DE CASA, NÃO SE RINDE R CEDO SE NÃO COBRIR QUANTO

DISTRAIR CRIANÇAS CRIANÇAS SAÍRAM DE FÉRIAS E PRECISA SER CRIATIVO PARA DISTRAÍ-LAS. O QUE VOCÊ FARÁ?

...CAR PODE SER UM TRABALHO CANSATIVO... PARTIR DE 6 NO DADO PARA SOBREVIVER AO CANSADO SEJA HOMEM OU MULHER RICA VOCÊ GANHARÁ UM PONTO EXTRA PORQUE ALGUÉM FARÁ ISSO POR VOCÊ. ACERTE ROLE O DADO PARA DESCOBRIR QUANTOS PONTOS NO ROLAMENTO DO RELÓGIO

...O, MA... U JÁ FOI DEVORADO

OU 6 NO DADO, VOCÊ CONSEGUE GANHAR UM PONTO EXTRA. SE O CHEFE A TE DAR UM VALE-REFEIÇÃO EXTRA, NÃO SE RINDE R CEDO SE NÃO COBRIR QUANTO

...E EXISTINDO UMA SENSACÃO DE GANHO. CONSEGUIR?

...PRECISA FAZER O TRABALHO A TEMPO? ACERTE EXATAMENTE 5 OU 6 NO DADO PARA REALIZAR A TAREFA A TEMPO. SE NÃO ACERTE, VOCÊ PERDERÁ 3 HORAS DO SEU TEMPO

SINTO DIZER QUE É ACERTE EXATAMENTE 5 OU 6 NO DADO PARA REALIZAR A TAREFA A TEMPO. SE NÃO ACERTE, VOCÊ PERDERÁ 3 HORAS DO SEU TEMPO

O PROFESSOR PEDIU UM TRABALHO ESCRITO (COMO MAIAS, ASTECOS, INDIAS) E AGORA VOCÊ PRECISA ESCREVER 10 PÁGINAS.

E NÃO VALE USAR O COMPUTADOR PARA DIGITAR. ESCREVA À MÃO PELO MENOS 5 OBRIGANDO O ALUNO A TIRAR UM TRABALHO PARA DESCOBRIR QUANTOS PONTOS

CHEGOU O DIA DE TRABALHAR. DEVE SER ENCADEADO PARA NADA



**"Bem-aventurados os que têm fome e sede de justiça, pois serão satisfeitos"**

Bíblia (2023)

...E GANHE O PRIVILÉGIO DE NÃO TER IMUNIDADE DE ALGUM DANO

...PODE TE DAR IMUNIDADE EM UM DANO DE UMA CARTA

...ACERTE EXATAMENTE 5 OU 6 NO DADO PARA REALIZAR A TAREFA A TEMPO. SE NÃO ACERTE, VOCÊ PERDERÁ 3 HORAS DO SEU TEMPO

## Resumo

Este trabalho tem como objetivo explorar o potencial dos jogos sérios como ferramentas de conscientização e reflexão sobre temáticas sociais, focando na sobrecarga trabalhista e nas desigualdades estruturais presentes na sociedade. O projeto se fundamenta em metodologias de design adaptadas ao contexto dos jogos, com destaque para a Tétrade Elementar de Schell (2008), que orientou o desenvolvimento do jogo ao equilibrar os elementos fundamentais de mecânicas, estética, narrativa e tecnologia. A pesquisa contempla uma revisão de literatura sobre jogos sérios, análise de jogos existentes com propostas similares e a integração de temas sensíveis de forma acessível e gamificada. Ao longo do processo, foram superados diversos desafios, como a adaptação de conteúdos complexos, mantendo a jogabilidade envolvente. O jogo, intitulado Fiesta de la Siesta, utiliza mecânicas que refletem desigualdades sociais, enquanto convida os jogadores a refletirem sobre a meritocracia e a exaustão oriunda de afazeres cotidianos e pressão social. A pesquisa inclui o resultado das rodadas testes e a elaboração de um *Game Design Document* (GDD), que busca servir como um guia acessível para outros desenvolvedores interessados em criar jogos com propósitos similares. O trabalho destaca, ainda, a importância de maior representatividade e diversidade temática nos jogos produzidos no Brasil, sugerindo que pesquisas futuras aprofundem a relação entre game design e questões sociais.

**Palavras-chave:** Design de jogos, Jogos sérios, Ativismo, Design social, Equidade, Crítica social.

## **Abstract**

*This work aims to explore the potential of serious games as tools for raising awareness and fostering reflection on social issues, focusing on labor overload and structural inequalities present in society. The project is based on design methodologies adapted to the context of games, with particular emphasis on Schell's Games Elementals (2008), which guided the game's development by balancing the fundamental elements of mechanics, aesthetics, narrative, and technology. The research includes a literature review on serious games, an analysis of existing games with similar proposals, and the integration of sensitive topics in an accessible and gamified manner. Throughout the process, various challenges were overcome, such as the adaptation of complex content while maintaining engaging gameplay. The game, titled 'Fiesta de la Siesta', employs mechanics that reflect social inequalities, inviting players to reflect on meritocracy and the exhaustion stemming from daily tasks and social pressures. The final outcome includes the results of playtesting sessions and the development of a Game Design Document (GDD), which aims to serve as an accessible guide for other developers interested in creating games with similar purposes. Furthermore, the study highlights the importance of greater representation and thematic diversity in games produced in Brazil, suggesting that future research should delve deeper into the relationship between game design and social issues.*

**Key words:** *Game design, Serious games, Activism, Social design, Equity, Social criticism.*

## Lista de Figuras\*

**Figura 1** - Cartaz que satiriza a precarização do trabalho criado pelo Clube do Livro do Design

**Figura 2**- Compilação de diversas obras artísticas que exploram temáticas com mensagens de cunho social e político

**Figura 3** - Caneca criada por Amaral para brincar sobre a preguiça e cansaço

**Figura 4** - Explicação resumida da téttrade elementar de Schell (2008)

**Figura 5** - Perfil de persona de um designer de games sênior

**Figura 6** - Gráfico que mostra a diferença salarial entre mulheres e homens no ano de 2022.

**Figura 7** - Diagrama de Venn que exemplifica o conceito de jogos sérios e as suas áreas metodológicas

**Figura 8** - Relação custo-benefício para implementar o projeto de acordo com as características de cada área do jogo

**Figura 9** - Modelo de ficha de jogos similares

**Figura 10** - Ficha com as principais informações do jogo "No Worries If Not"

**Figura 11** - Ficha com as principais informações do jogo "Artefact-Cards"

**Figura 12** -Ficha com as principais informações do jogo "Monopoly"

**Figura 13** -Ficha com as principais informações do jogo "The McDonald's Video Game"

**Figura 14** - Ficha com as principais informações do jogo "Imagem & Ação 2"

**Figura 15** - Ficha com as principais informações do jogo "The Design Deck"

**Figura 16** - Ficha com as principais informações do jogo "CULTivate"

**Figura 17** - Ficha com as principais informações do jogo "September 12th: a toy world"

**Figura 18** - Exemplo de ficha técnica do jogo "Catan"

**Figura 19** - Ficha técnica do jogo "DeZzzign - O jogo"

**Figura 20** - Imagem do tabuleiro da primeira versão

**Figura 21** - Imagem de detalhamento das cartas

\*Esta lista é interativa, clique nos elementos e seja direcionado para a página correspondente.

**Figura 22** - Detalhamento de cada personagem do jogo

**Figura 23** - Detalhamento dos recursos especiais do jogo

**Figura 24 e 25** - Imagens da primeira rodada teste do jogo

**Figura 26** - Rascunhos feitos pelos jogadores a partir dos desafios propostos nas cartas tarefas

**Figura 27** - Trecho de cena da Barbie Depressão, produto fictício do filme Barbie (2023)

**Figura 28** - Capa do livro "Emprecariado" enfeitada por adesivos

**Figura 29** - Fragmento de vídeo da música tema do personagem Mike Teavee

**Figura 30** - Cartaz feito pelo grupo ativista Guerrilla Girls para criticar o percentual de obras artísticas feitas por mulheres em museus em contraste com obras com nudez feminina feita por artistas homens

**Figura 31** - O dado simbólico permite que o jogador saiba como irá jogar

**Figura 32** - O que significa cada um dos símbolos do dado

**Figura 33** - Ficha com as principais informações do jogo "Holding on: A concurtaba vida de Billy Kerr"

**Figura 34** - Ficha com as principais informações do jogo "People Power: Insurgency in the Philippines, 1983-1986"

**Figura 35** - Esquema visual com resumo das mudanças feitas no jogo

**Figura 36** - Ficha com as principais informações do jogo "Fiesta de la Siesta"

**Figura 37** - Imagem de esboço do tabuleiro da segunda versão do jogo

**Figura 38** - Detalhamento dos personagens do novo jogo

**Figura 39** - Imagem de detalhamento das cartas

**Figura 40** - Detalhamento dos recursos do jogo

**Figura 41** - Modelo de roteiro das novas rodadas teste

**Figura 42** - Captura de tela da página inicial do teste

**Figura 43** - Imagem do tabuleiro final do jogo, a marca continuou a mesma, apesar do nome do ter mudado

**Figura 44** - Mosaico com algumas fotos da rodada final

## Lista de tabelas\*

**Tabela 1** – Tabela que conceitua a mecânica e qual sua importância na construção de um jogo

**Tabela 2** – Tabela que conceitua a tecnologia e qual sua importância na construção de um jogo

**Tabela 3** – Tabela que conceitua a narrativa e qual sua importância na construção de um jogo

**Tabela 4** – Tabela que conceitua a estética e qual sua importância na construção de um jogo

**Tabela 5** – Insights coletados a partir da análise do jogo “No Worries if Not”

**Tabela 6** – Insights coletados a partir da análise do jogo “Art and Fact”

**Tabela 7** – Insights coletados a partir da análise do jogo “Monopoly”

**Tabela 8** – Detalhamento de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo

**Tabela 9** – Detalhamento de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo

**Tabela 10** – Detalhamento de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo

**Tabela 11** – Detalhamento de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo

**Tabela 12** – Detalhamento de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo

**Tabela 13** – Compilação de todos os insights coletados a partir da pesquisa e observação dos jogos similares

**Tabela 14** – Compilado das respostas do projeto a partir do método 5W1H

**Tabela 15** – Compilado com as respostas do projeto a partir da análise FOFA

**Tabela 16** – Briefing do projeto DeZzzign – O jogo

**Tabela 17** – Ficha técnica com detalhamento de DeZzzign – O jogo

**Tabela 18** – Detalhamento do jogo a partir da téttrade elementar de Schell (2008)

**Tabela 19** – Detalhamento de todas as cartas disponíveis no jogo

**Tabela 20** – Tabela com descrição detalhada dos personagens

**Tabela 21** – Detalhamento dos recursos especiais criados para o jogo

\*Esta lista é interativa, clique nos elementos e seja direcionado para a página correspondente.

**Tabela 22** - Informações e insights da primeira rodada teste do jogo

**Tabela 23** - Briefing do projeto com informações do novo projeto

**Tabela 24** - Dado de ferramenta que decidi como o jogador irá desenhar na rodada

**Tabela 25** - Dado que inspirou a tecnologia de confecção dos dados da segunda versão do jogo

**Tabela 26** - Tabela que mostra todos os insights coletados a partir da análise do jogo.

**Tabela 27** - Tabela que mostra todos os insights coletados a partir da análise do jogo.

**Tabela 28** - Tabela que compila todos os insights coletados no jogo centralizados em um só local

**Tabela 29** - Detalhamento das mudanças da téttrade elementar dos jogos

**Tabela 30** - Detalhamento de mudança dos elementos do jogo

**Tabela 31** - Ficha técnica detalhada do jogo “Fiesta de La Siesta”

**Tabela 32** - Detalhamento da téttrade elementar do jogo “Fiesta de la Siesta”

**Tabela 33** - Detalhamento dos personagens do jogo

**Tabela 34** - Detalhamento dos recursos especiais criados para o jogo

**Tabela 35** - Recursos especiais do jogo e suas descrições

**Tabela 36** - Informações e insights da primeira rodada teste do jogo

**Tabela 37** - Pontos de melhorias percebidos a partir da rodada teste

**Tabela 38** - Detalhamento do questionário pós-rodada de teste do jogo

**Tabela 39** - Detalhamento de mudanças a partir dos insights percebidos na rodada teste

**Tabela 40** - Nova explicação detalhada do jogo a partir da téttrade de Schell (2008)

**Tabela 41** - Informações e insights da segunda rodada teste do jogo

**Tabela 42** - Pontos de melhorias percebidos a partir da rodada teste

**Tabela 43** - Detalhamento do segundo questionário aplicado pós-rodada

**Tabela 44** - Como a versão final do jogo funciona

**Tabela 45** - Pontos de melhorias percebidos a partir da rodada teste

## Lista de apêndices\*

**Apêndice 1** - Modelo de proto-persona especialista gerada por IA

**Apêndice 2** - Documento de conversas a partir de chatbots (ChatGPT e Copilot)

**Apêndice 3** - Modelo de Ficha para análise dos jogos similares

**Apêndice 4** - Compilação de fichas de análises de jogos similares

**Apêndice 5** - Ficha Técnica - DeZzzign - O jogo

**Apêndice 6** - Explicação detalhada da Versão 1 do DeZzzign - O jogo

**Apêndice 7** - Fotos da primeira rodada teste da versão 1

**Apêndice 8** - Fotos dos rascunhos feitos pelos jogadores na rodada 1

**Apêndice 9** - Gráfico com as diferenças entre os jogos

**Apêndice 10** - Ficha do jogo "Fiesta de La Siesta"

**Apêndice 11** - Detalhamento do jogo 2 "Fiesta de La Siesta"

**Apêndice 12** - Roteiro com perguntas do teste do jogo

**Apêndice 13** - Documentação e preparação da rodada teste

**Apêndice 14** - Resultados da rodada teste 1

**Apêndice 15** - Resultado do primeiro teste pós-rodada do jogo

**Apêndice 16** - Respostas individuais dos testes

**Apêndice 17** - Conversa com o agente especialista no Gemini AI

**Apêndice 18** - Fotos da primeira rodada teste da versão 2 e da rodada final

**Apêndice 19** - Game Design Document (GDD) do jogo "Fiesta de La Siesta"

\*Esta lista é interativa, clique nos elementos e seja direcionado para a página corresponde.

# Sumário\*

\*Este sumário é interativo, clique nos elementos e seja direcionado para a página corresponde.

<b>1. Introdução</b>	<b>27</b>
<b>2. Justificativa</b>	<b>29</b>
<b>3. Objetivos</b>	<b>31</b>
3.1 Objetivo geral	31
3.2 Objetivos específicos	31
3.2.1 Realizar uma análise comparativa de jogos similares:	31
3.2.2 Adaptar metodologias de design:	31
3.2.3 Desenvolver o jogo sério:	31
3.2.4 Elaborar um GDD (Game Design Document):	31
<b>4. Contextualização</b>	<b>32</b>
4.1 Etapas de desenvolvimento de pesquisa	32
4.1.1 Abordagem de Pesquisa	32
4.1.2 Etapas do Desenvolvimento	32
4.1.2.1 Pesquisa e Análise Inicial	33
4.1.2.2 Design e Prototipagem	33
4.1.2.3 Testes e Avaliações	33
4.1.2.4 Refinamento e Iteração	34
4.2 Ferramentas e técnicas	34

<b>5. Fundamentação teórica</b>	<b>35</b>
5.1 Definição de Design de jogos	36
5.2 Tipos de jogos e seus diferentes gêneros	37
5.3 O que são jogos sérios?	39
5.4 Sobrecarga, privilégios sociais e Jogos Sérios: um meio de discussão	42
5.5 O Design que passa mensagens: O poder de transmitir mensagens através da arte	46
5.6 “Estou evitando a fadiga”: O descanso é uma (tend)(urg)ência	51
5.7 Lacunas na Pesquisa	54
5.8 A Tétrade Elementar proposta por Schell(2008)	55
5.9 Limitações da Pesquisa	56
<b>6. Metodologia</b>	<b>58</b>
6.1 A Tétrade Elementar proposta por Schell (2008)	58
6.1.1 Mecânica	58
6.1.2 Tecnologia	61
6.1.3 Narrativa	64
6.1.4 Estética	66
6.2 Integração de Agentes Inteligentes e IA Generativa no Desenvolvimento de Jogos Sérios	69
6.2.1 Organização do Projeto e Imersão	69
6.2.2 Ideação com Suporte de IA	70
6.2.3 Produção com Agentes Inteligentes	70
6.2.4 Validação e Refinamento com Feedback	71

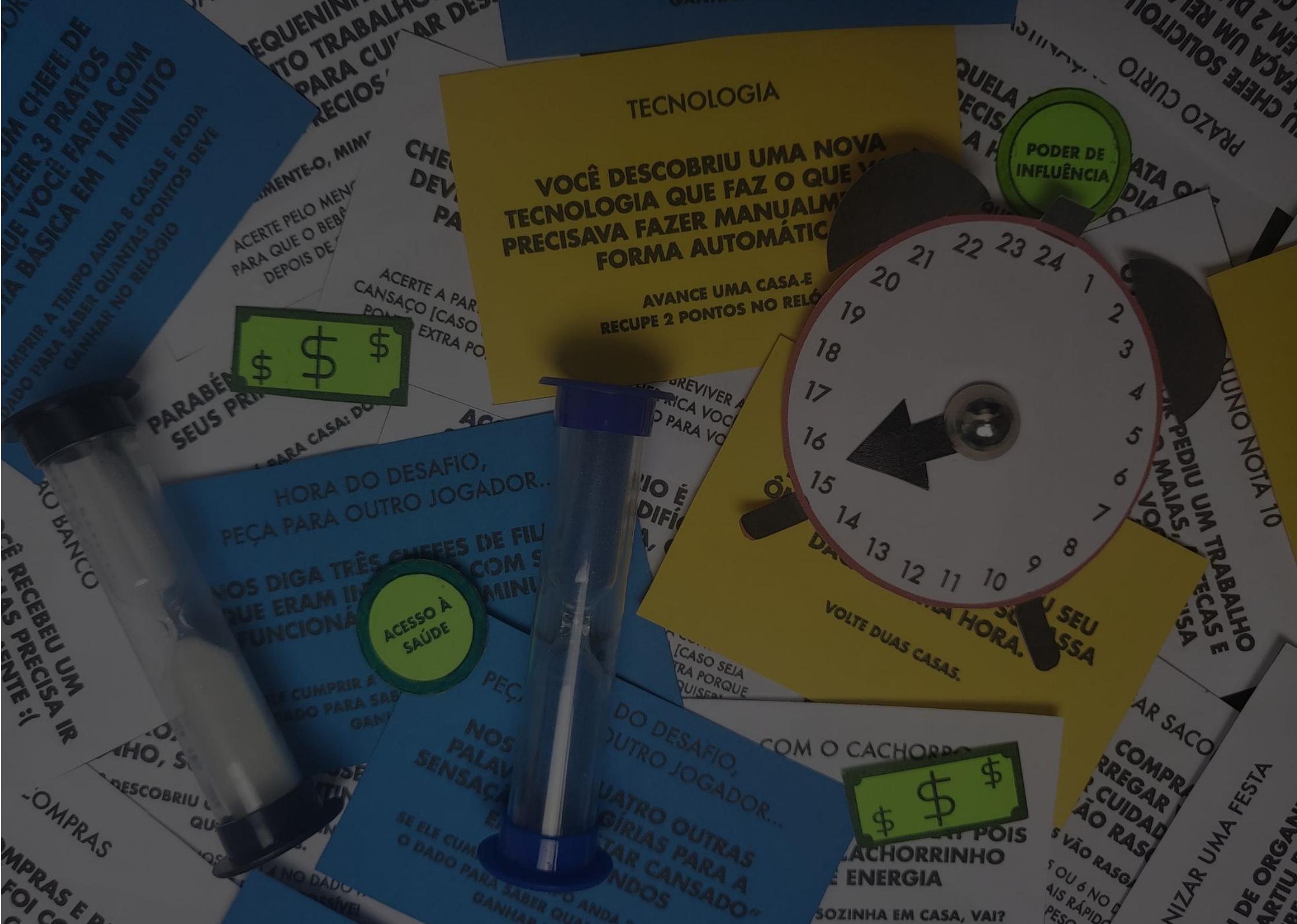
6.2.5 Contribuições dos Chatbots para o Projeto	71
6.3 Metodologias de Design e Gestão de Projetos para Organização do Escopo	73
6.4 Adaptação de metodologias específicas para a construção de jogos com temática social e antropológica a partir de metodologias dos jogos sérios	74
<b>7. Desenvolvimento</b>	<b>79</b>
7.1 Introdução ao projeto	79
7.2 Pesquisa de jogos similares	80
7.2.1 Aspectos percebidos pela autora a partir da análise de similares	82
7.2.1.1 No Worries if Not!	85
7.2.1.2 Art and Fact	87
7.2.1.3 Monopoly	89
7.2.1.4 The McDonald's video game	91
7.2.1.5 Imagem e Ação 2	93
7.2.1.6 The Design Deck	95
7.2.1.7 CULTivate	97
7.2.1.8 September 12th: a toy world	99
7.3 Reunião geral de insights coletados	101
7.4 Dados mercadológicos do projeto	103
7.4.1 Definição do público-alvo a partir do método 5W1h questions	104
7.4.1.1 What? (O quê?):	104
7.4.1.2 Why? (Por quê?):	104

7.4.1.3 Who (Quem?):	104
7.4.1.4 Where? (Onde?):	104
7.4.1.5 When? (Quando?):	104
7.4.1.6 How? (Como?):	104
7.4.2 Análise SWOT do projeto	106
7.4.2.1 Strengths (Forças):	106
7.4.2.2 Weaknesses (Fraquezas):	106
7.4.2.3 Opportunities (Oportunidades):	106
7.4.2.4 Threats (Ameaças):	106
7.5 Briefing do jogo	109
7.5.1 Ficha técnica do jogo	112
7.6 O jogo	116
7.6.1 Ideia inicial do jogo	116
7.6.2 Como funciona o jogo?	118
7.6.3 O tabuleiro	119
7.6.4 As cartas	120
7.6.5 Os personagens	128
7.6.6 Outros recursos	135
7.7 Rodada teste do jogo DeZzzign - O jogo (primeira versão)	137
7.7.1 Insights coletados na rodada teste	139
7.7.2 Expectativas e resultados da rodada teste	141

7.8 O novo jogo	142
7.8.1 Por que o jogo mudou? E o que mudou?	143
7.8.2 O novo briefing	144
7.8.3 Inspirações em outras mídias e análise de outros jogos	146
7.8.3.1 Inspirações a partir do consumo de outras mídias	146
7.8.4 Nova análise de similares	151
7.8.4.1 Holding on: A concurtaba vida de Billy Kerr	155
7.8.4.2 People Power: Insurgency in the Philippines, 1983–1986	157
7.8.5 Mudança entre as versões	161
7.9 Fiesta de La Siesta: a segunda versão do projeto de jogo crítico e satírico sobre sobrecarga e cansaço	169
7.9.1 Ideia inicial do jogo	169
7.9.2 Nova ficha técnica do jogo	171
7.9.3 Como funciona o Fiesta de la Siesta?	173
7.9.3.1 O tabuleiro	175
7.9.3.2 Os personagens	177
7.9.3.3 As cartas	182
7.9.3.4 Outros recursos	186
7.10 Rodadas teste do jogo Fiesta de La Siesta	190
7.10.1 Primeira rodada teste da segunda versão do jogo	190

7.10.1.1 Documentação da primeira rodada teste	190
7.10.1.2 Informações e insights da primeira rodada teste da segunda versão do jogo	191
7.10.2 Mudanças realizadas no jogo a partir da rodada 1 de testes	199
7.10.3 Segunda rodada teste da segunda versão do jogo	201
7.10.3.1 Documentação da segunda rodada teste	201
7.10.3.2 Informações e insights da Rodada 2 da segunda versão do jogo	201
7.10.3.3 Mudanças realizadas no jogo a partir da rodada 2 de testes	207
7.11 Versão final do jogo Fiesta de La Siesta	209
7.11.1 O jogo em sua versão final	209
7.11.2 Rodada final do jogo	212
7.11.2.1 Informações e insights da Rodada final da segunda versão do jogo	212
7.11.3 Diálogos gerados a partir da rodada final	215
7.11.4 O GDD - Game Design Document do jogo "Fiesta de la Siesta"	216
<b>8. Resultados</b>	<b>217</b>
8.1 Resultados esperados	217
8.1.1 Desafios Enfrentados:	217
8.1.2 Impacto Percebido e Aprendizado:	218
8.1.3 Expectativas e resultados	218
8.1.4 Desafios enfrentados	219
<b>9. Conclusão</b>	<b>221</b>
9.1 A experiência do fazer design é sobretudo articular o saber-fazer e a subjetividade	221

9.2 Perspectivas futuras	223
9.2.1 Comparação entre expectativas e objetivos	224
9.2.2 Diferenças por segmentação de jogadores	224
9.2.3 Contribuições para o campo e implicações práticas	225
9.2.4 Recomendações para pesquisas futuras e considerações finais	226
<b>Referências</b>	<b>228</b>



UM CHEFE DE  
FAZER 3 PRATOS  
A BÁSICA EM 1 MINUTO  
CUMPRIR A TEMPO ANDA 8 CASAS E RODA  
PARA SABER QUANTAS PONTOS DEVE  
GANHAR NO RELÓGIO

ACERTE PELO MENOS  
PARA QUE O BEBÊ  
DEPOIS DE  
ACERTE A PARADA  
CANSADO [CASO  
POSSA GANHAR EXTRA PO

TECNOLOGIA  
VOCÊ DESCOBRIU UMA NOVA  
TECNOLOGIA QUE FAZ O QUE VOCÊ  
PRECISAVA FAZER MANUALMENTE  
FORMA AUTOMÁTICA  
AVANCE UMA CASA E  
RECUPE 2 PONTOS NO RELÓGIO

PODER DE  
INFLUÊNCIA



\$ \$ \$

PARABÉNS  
SEUS PR

HORA DO DESAFIO,  
PEÇA PARA OUTRO JOGADOR...

VOCÊ DIGA TRÊS CHEFES DE FILM  
QUE ERAM II... COM S...  
FUNCIONA... MINU...

ACESSO À  
SAÚDE

CUMPRIR A  
PARADO PARA SABER  
GANHAR

NOS  
PALAVRA  
SENSAÇÃO

DO DESAFIO,  
OUTRO JOGADOR...

QUATRO OUTRAS  
GÍRIAS PARA A  
ESTAR CANSADO  
NDOS

\$ \$ \$

COM O CACHORRO  
LACHORRINHO  
ENERGIA

SOZINHA EM CASA, VAI?

COMPRAR  
ARRREGAR  
CUIDADO  
ÃO RASG

5 VÃO RASG  
5 OU 6 NO D  
AIS RÁPIDO  
PESCO

NIZAR UMA FESTA  
DE ORGANIZ  
PARTIU

AO BANCO  
RECEBEU UM  
PRECISA IR  
ENTE :-(  
OMPRAS  
OMPRAS E R  
FOI CO

DESCOBRIU  
QU

NO DADO  
GANHAR

ANDAR  
GANHAR

[CASO SEJA  
TRA PORQUE  
QUISEM

IO É  
DIFÍCIL

VOLTE DUAS CASAS.

SEU SEU  
HORA. PASSA

AR SACO

COMPRAR  
ARRREGAR  
CUIDADO  
ÃO RASG

5 VÃO RASG  
5 OU 6 NO D  
AIS RÁPIDO  
PESCO

NIZAR UMA FESTA  
DE ORGANIZ  
PARTIU

UNO NOTA 10

PEDIU UM TRABALHO  
PECAS E

AR SACO

COMPRAR  
ARRREGAR  
CUIDADO  
ÃO RASG

5 VÃO RASG  
5 OU 6 NO D  
AIS RÁPIDO  
PESCO

NIZAR UMA FESTA  
DE ORGANIZ  
PARTIU

PRAZO CURTO  
ATA G  
DIA G

QUELA  
PRECISA  
A H

ACERTE PELO MENOS  
PARA QUE O BEBÊ  
DEPOIS DE

ACERTE A PARADA  
CANSADO [CASO  
POSSA GANHAR EXTRA PO

PARABÉNS  
SEUS PR

PARA CASA: DO

HORA DO DESAFIO,  
PEÇA PARA OUTRO JOGADOR...

VOCÊ DIGA TRÊS CHEFES DE FILM  
QUE ERAM II... COM S...  
FUNCIONA... MINU...

ACESSO À  
SAÚDE

CUMPRIR A  
PARADO PARA SABER  
GANHAR

NOS  
PALAVRA  
SENSAÇÃO

DO DESAFIO,  
OUTRO JOGADOR...

QUATRO OUTRAS  
GÍRIAS PARA A  
ESTAR CANSADO  
NDOS

\$ \$ \$

COM O CACHORRO  
LACHORRINHO  
ENERGIA

SOZINHA EM CASA, VAI?

COMPRAR  
ARRREGAR  
CUIDADO  
ÃO RASG

5 VÃO RASG  
5 OU 6 NO D  
AIS RÁPIDO  
PESCO

NIZAR UMA FESTA  
DE ORGANIZ  
PARTIU

UNO NOTA 10

PEDIU UM TRABALHO  
PECAS E

AR SACO

COMPRAR  
ARRREGAR  
CUIDADO  
ÃO RASG

5 VÃO RASG  
5 OU 6 NO D  
AIS RÁPIDO  
PESCO

NIZAR UMA FESTA  
DE ORGANIZ  
PARTIU

PRAZO CURTO  
ATA G  
DIA G

QUELA  
PRECISA  
A H

## 1. Introdução

Os jogos têm sido amplamente percebidos como formas de entretenimento, mas seu impacto na cultura humana vai muito além da diversão. Johan Huizinga (1938), em sua obra seminal *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*, argumenta que os jogos influenciam profundamente áreas como a arte, religião, política e até mesmo a guerra. Essa capacidade dos jogos de moldar aspectos fundamentais da vida humana tem ganhado cada vez mais relevância, especialmente no contexto brasileiro, onde o mercado de jogos, tanto digitais quanto analógicos, cresce de forma significativa. Dados do SEBRAE (2023) e da PwC indicam que o setor de videogames é o maior da América Latina, com uma receita em expansão que pode duplicar até 2026 mercado (2023).

No entanto, além do entretenimento, os Jogos Sérios surgem como uma categoria distinta, voltada

para objetivos educacionais, sociais e de conscientização. Esses jogos, conforme descrito por Belén Gómez (2017), envolvem a "transmutação de conteúdos", isto é, ensinam de maneira indireta, transmitindo ideias complexas por meio de narrativas e mecânicas lúdicas. Nesse sentido, os Jogos Sérios são ferramentas que podem gerar debates e reflexões sobre temas relevantes, muitas vezes negligenciados, de uma forma criativa e envolvente.

A partir dessa perspectiva, o desenvolvimento deste projeto ganhou vida. A temática central, voltada para a sobrecarga trabalhista e os privilégios sociais e de gênero, surgiu durante um momento de reflexão pessoal. Ao perceber o impacto que a sobrecarga tem sobre sua própria saúde mental e física, a autora considerou inevitável refletir sobre como essas questões afetam indivíduos em geral, especialmente aqueles que enfrentam desigualdade social, racial e de gênero. Essa introspecção foi o ponto de partida para explorar como os jogos poderiam ser utilizados como

uma plataforma crítica e educativa para fomentar diálogos sobre temas tão urgentes.

A proposta deste trabalho é desenvolver um Jogo SériO que aborde a sobrecarga trabalhista de forma irônica e satírica, utilizando o design de jogos como uma ferramenta para estimular debates e reflexões. Inspirado pela disciplina de Design de Jogos, ministrada pelo professor Natal Chicca Junior, e pelas técnicas de game design aprendidas, foi percebido o potencial dos jogos para além do entretenimento. A autora também percebeu um potencial para o uso dessa ferramenta como um mecanismo de ativismo, gerando reflexão e ocupando espaços sociais por meio do design de jogos. Assim, concebeu-se o jogo "Fiesta de la Siesta", que busca criar uma narrativa crítica sobre a exploração e os privilégios sociais de determinadas classes e gêneros, oferecendo aos jogadores uma experiência que os leva a refletir sobre essas questões de forma leve, mas impactante.

A presente monografia está organizada para detalhar o processo criativo e metodológico de

desenvolvimento deste jogo. Primeiramente, será apresentada a justificativa, destacando a importância de abordar essas questões sociais por meio de um jogo. Em seguida, será explorada a fundamentação teórica sobre Jogos Sérios e sua aplicação no campo do design. Também será discutida a metodologia utilizada para desenvolver o jogo, incluindo as adaptações necessárias durante o processo criativo. Por fim, o desenvolvimento do projeto será analisado, incluindo as rodadas de teste e os resultados obtidos, finalizando com uma avaliação sobre o impacto potencial do jogo no comportamento dos jogadores e na promoção de debates sobre sobrecarga trabalhista e privilégios sociais.

## 2. Justificativa

**D**urante o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso, vivenciei um momento de intensa descoberta, similar ao famoso “Eureka!”, expressão tradicionalmente atribuída a Arquimedes, matemática e filósofo grego, ao experimentar o sentimento de descobrimento. Não se tratava de uma ideia inédita ou revolucionária, mas de uma percepção profunda e inspiradora que me motivou a explorar um novo caminho que me levou ao design de jogos.

Esta jornada começou com uma redescoberta dos jogos, que sempre estiveram presentes em minha vida, mas agora sob uma perspectiva diferente, o viés de desenvolvedora. A possibilidade de integrar o ativismo social ao desenvolvimento de jogos foi o ponto crucial dessa realização. Ao explorar o potencial dos jogos como ferramentas de ativismo e crítica social no ambiente acadêmico, percebi que poderia contribuir de forma significativa para o campo do design ao transformar dados e informações do campo

antropológico e sociológico em elementos de jogabilidade.

O projeto proposto visa utilizar um jogo de tabuleiro como um artefato de design para abordar questões críticas como a sobrecarga gerada pela exploração trabalhista e as demandas sociais, com um foco especial nas mulheres que enfrentam a dupla jornada entre trabalho formal e afazeres domésticos. Em vez de se limitar a representações técnicas e estatísticas, este projeto busca transformar esses conteúdos em ferramentas interativas, ampliando o escopo e a aplicação dos Jogos Sérios.

Essa abordagem não apenas demonstra a versatilidade dos Jogos, com ênfase na aprendizagem proposta pelos jogos sérios, mas também se alinha com os objetivos do meu curso de design, ao ilustrar como o design de jogos pode servir como uma poderosa ferramenta para a crítica social e a promoção de mudanças.

O desenvolvimento desse projeto foi também uma oportunidade de autoconhecimento e reflexão

sobre minha própria identidade e foi enriquecedor o processo participativo de ver as pessoas conversando e trocando experiências por meio dessa ferramenta lúdica.

Este projeto é uma forma também indireta de contar histórias e construir memórias tanto sobre a questão da sobrecarga quanto sobre seu impacto na saúde mental e física. Questões essas que refletem também na crescente escassez de tempo de qualidade na vida moderna e seu efeito no bem-estar das pessoas.

Por fim, ao unir os conceitos de "jogar" e "refletir", o jogo sério "**Fiesta de la Siesta**" busca estimular debates e reflexões de forma divertida e didática. Assim, espero que este projeto não apenas contribua para a conscientização e transformação social, mas também ofereça uma nova perspectiva sobre o uso de

jogos no ativismo e amplie o impacto dos Jogos Sérios no campo do design e na sociedade.

## 3. Objetivos

### 3.1 Objetivo geral

**R**epresentar a sobrecarga trabalhista, a desigualdade social e os privilégios de determinadas classes sociais e gêneros através de um Jogo Sério. Utilizar metodologias de design adaptadas para criar uma experiência divertida e reflexiva, com o propósito de contribuir para a educação e a transformação social.

### 3.2 Objetivos específicos

#### 3.2.1 Realizar uma análise comparativa de jogos similares:

Estudar o formato, enredo e a adaptação de conteúdos antropológicos e sociológicos com abordagem reflexiva, aplicados ao formato lúdico, a fim de compreender como essas temáticas são representadas em jogos sérios.

#### 3.2.2 Adaptar metodologias de design:

Selecionar e adaptar metodologias de design adequadas às necessidades específicas do projeto, ajustando-as para atender tanto à proposta temática quanto aos objetivos do jogo.

#### 3.2.3 Desenvolver o jogo sério:

Utilizar recursos temáticos e metodologias selecionadas, empregando tanto ferramentas clássicas quanto experimentais, para criar soluções inovadoras, satíricas e divertidas a partir da temática social de sobrecarga e desigualdade.

#### 3.2.4 Elaborar um GDD (Game Design Document):

Documentar o processo criativo e o desenvolvimento do jogo em um GDD, e disponibilizá-lo publicamente em plataformas digitais, para compartilhamento de conhecimento e contribuição para a comunidade de design de jogos.

## 4. Contextualização

### 4.1 Etapas de desenvolvimento de pesquisa

#### 4.1.1 Abordagem de Pesquisa

A princípio, todo o referencial teórico da ideia do projeto estava centrado na metodologia trabalhada na cadeira de Design de Jogos, a Tétrade Elementar de Jesse Schell (2008). Ao longo do processo, houve a adição de mais metodologias de acordo com necessidades emergentes ao longo do projeto, e também conforme a adaptação e fusão de algumas delas de acordo com a necessidade dele. A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, combinando métodos de design de jogos, design thinking e semiótica para a criação e análise de conteúdo para desenvolver e avaliar o jogo sério "Nome do Jogo". A escolha por uma abordagem qualitativa se justifica pela natureza exploratória do estudo e pela necessidade de compreender profundamente as

experiências e percepções dos participantes. Nesta seção, serão apresentados discutidos conceitos-chave como as etapas de desenvolvimento do projeto e metodologias abordadas - fundamentais para a ideação, estruturação e execução do jogo-, dados mercadológicos com recorte no jogo sério projetado pela autora, análise de similares, entre outros.

#### 4.1.2 Etapas do Desenvolvimento

O processo de desenvolvimento do jogo foi dividido em quatro metodologias principais: Tétrade elementar de Schell; metodologia que ajudou na estruturação do jogo, e que também contribui para a produção de jogos sérios, *AI Design*, metodologia que utiliza *chatbots* como agentes especialistas auxiliares para o projeto, e *Design thinking*, metodologia que se utiliza de uma abordagem criativa e empática para transformar ideações em projetos. Ademais, também foram trazidos conceitos de semiótica e análise de outras mídias como referências para o projeto além de ferramentas de gestão de projetos como o quadro

*Kanban*, análise FOFA e 5W2H, sete questões que ajudaram a responder questões essenciais dentro do planejamento de projetos.

#### **4.1.2.1 Pesquisa e Análise Inicial**

**1. Revisão de Literatura:** Realizou-se uma revisão da literatura sobre jogos sérios, sobrecarga trabalhista, estresse ocupacional, desigualdade social e privilégios de gênero. Foram consultadas fontes acadêmicas, relatórios de organizações não-governamentais e dados estatísticos de órgãos de saúde e trabalho.

**2. Seleção de jogos pertinentes à pesquisa:** Analisou-se uma série de jogos (sérios ou não) que abordam questões sociais de maneira crítica, com tom cômico e satírico e outras mídias que abordam temas sociais e comportamentais, identificando boas práticas e elementos de design eficazes.

#### **4.1.2.2 Design e Prototipagem**

##### **1. Definição dos Objetivos do Jogo:**

Estabeleceram-se os objetivos educacionais e de conscientização do jogo, focando em transmitir de forma lúdica e crítica as problemáticas relacionadas à sobrecarga trabalhista e privilégios sociais e de gênero.

##### **2. Criação do Game Design Document (GDD):**

Desenvolveu-se um GDD detalhado que inclui a narrativa, mecânicas de jogo, regras, componentes visuais e objetivos do jogo.

##### **3. Prototipagem:**

Foram criados protótipos físicos do jogo, permitindo testar e refinar as mecânicas e a usabilidade do jogo.

#### **4.1.2.3 Testes e Avaliações**

##### **1. Testes com Jogadores:**

Realizaram-se sessões de teste com diferentes grupos de jogadores. Utilizou-se a técnica de observação participante para coletar dados qualitativos sobre a experiência de jogo.

**2. Entrevistas e Questionários:** Após as sessões de teste, aplicaram-se entrevistas semiestruturadas e questionários para obter feedback detalhado dos participantes, focando em aspectos como a clareza das mensagens, o engajamento e a usabilidade do jogo.

#### 4.1.2.4 Refinamento e Iteração

**1. Análise de Dados:** Os dados coletados nas etapas de testes e avaliações foram analisados qualitativamente, identificando padrões e insights para melhorar o jogo e dar início a sua nova versão de acordo com o feedback dos participantes.

**2. Iteração no Design:** Com base na análise de dados, o design do jogo foi iterativamente refinado, ajustando mecânicas, narrativa e componentes visuais para melhor atingir os objetivos propostos.

## 4.2 Ferramentas e técnicas

Durante o desenvolvimento do jogo, utilizaram-se diversas ferramentas e técnicas:

**Software de Design:** Ferramentas como Adobe Illustrator e Figma foram usadas para criar os componentes visuais do jogo.

**Plataformas de Prototipagem:** As artes foram impressas em uma impressora caseira e também numa gráfica rápida para serem testadas de forma presencial. A autora também fez ajustes manuais, como corte, colagem e embalagem.

**Análise de Conteúdo:** A técnica de análise de conteúdo foi aplicada para analisar as respostas das entrevistas e questionários, permitindo identificar temas recorrentes e avaliar a eficácia do jogo.

## 5. Fundamentação teórica

No mercado há inúmeros formatos de jogos para diferentes finalidades. Segundo MJV TEAM (2014) Existem três principais tipos de jogos: analógicos, eletrônicos e pervasivos. Há dentro desses tipos de jogos diversas categorias, gêneros e subgêneros. Nesta monografia será feito o recorte nos jogos analógicos, e mais especificamente em jogos com uma abordagem temática mais voltada para questões satíricas e críticas de temáticas sociais. Jogos estes que podem ser considerados também como jogos sérios, ou seja, jogos que perpassam a diversão, trazendo também uma aprendizagem para seus jogadores.

Os jogos sérios conforme exploram Michael e Chen (2006) têm um papel transformador na educação. Esses jogos são projetados com o propósito de educar, treinar ou informar, abrangendo uma ampla variedade de tipos, cada um voltado para diferentes áreas e objetivos específicos. Presentes em diversos

formatos, eles podem ser feitos tanto de forma digital, quanto pervasivos ou analógicos.

Ao considerar jogos analógicos, em particular jogos de tabuleiro, formados pela metodologia e premissa dos Jogos Sérios se abre uma possibilidade de uso artístico e ativista desses jogos. Nesta seção serão discutidos de maneira mais aprofundada o conceito de design de jogos; tipos de jogos e seus diferentes gêneros; definição de jogos sérios; a questão da sobrecarga e seu recorte social; o descanso como tendência e necessidade de uma geração com alto potencial de consumo de jogos e por fim, os desafios referentes à pesquisa de design de jogos sérios no Brasil.

## 5.1 Definição de Design de jogos

O design de jogos, de acordo com Jesse Schell (2008) em *The Art of Game Design*, é a prática de criar experiências interativas que realmente envolvem o jogador. Schell (2008) enfatiza a importância de aplicar princípios psicológicos e ter uma abordagem organizada para criar jogos que vão além do simples entretenimento, ajudando os jogadores a se conectarem emocionalmente com o conteúdo. Ele descreve o design de jogos como um processo que combina a téttrade elementar (mecânica, estética, tecnologia e narrativa, que serão abordadas detalhadamente mais adiante) para criar uma experiência positiva para os jogadores. Para ele, um bom jogo requer um entendimento profundo dos elementos que formam essa experiência, sempre focando em como o jogador se sente e interage com o jogo.

Da mesma forma, Ernest Adams (2009), em *Fundamentals of Game Design*, destaca que o design

de jogos não é só sobre criar regras e mecânicas, mas também sobre construir sistemas que ofereçam diversão e engajamento. Adams fala sobre a importância da interatividade, dizendo que um bom jogo deve possibilitar que os jogadores façam escolhas significativas e recebam feedback imediato sobre suas ações. Ele dialoga que o design de jogos é uma combinação de arte, ciência e psicologia, focando em criar experiências que sejam emocionantes e educativas.

O design de jogos é muito importante no mundo do design porque cria experiências interativas e imersivas. A partir da análise dessas leituras, a autora pode perceber que os jogos são ótimos para promover o aprendizado, estimular a criatividade e facilitar a interação social. Eles também têm um impacto cultural, permitindo explorar histórias e temas complexos de uma maneira divertida e acessível.

Além disso, o design de jogos é fundamental para a economia global, gerando empregos e movimentando bilhões na indústria de entretenimento.

Tanto Schell quanto Adams mostram que o design de jogos é uma prática complexa que mistura criatividade, inovação e ciência. Criar um jogo exige uma compreensão profunda do comportamento do jogador, tal qual afirma Norman (2013) em seu conceito de design centrado no usuário, ou seja, projetar produtos e interfaces levando em consideração as necessidades e comportamentos das pessoas. Ao fazer um paralelo da teoria de Norman para o design de jogos, pode-se pensar em como diferentes elementos do jogo interagem para proporcionar uma experiência satisfatória para os jogadores quando são pensados em satisfazer seus desejos enquanto consumidores.

Schell (2008) utiliza "lentes" para analisar diferentes aspectos do jogo e garantir que ele seja envolvente e recompensador. Já Adams (2009) enfatiza a importância de permitir que os jogadores cometam erros e aprendam com eles, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais. Juntas, essas abordagens apontam que o

design de jogos é uma área crucial no campo do design, impactando o entretenimento e o crescimento pessoal e social.

## 5.2 Tipos de jogos e seus diferentes gêneros

Os jogos apresentam uma vasta gama de formatos e, conseqüentemente, características distintas, dependendo do contexto, modalidade e local em que são praticados. Os jogos analógicos, que englobam tabuleiros, cartas e similares, são vivenciados de forma presencial, podendo ser desfrutados individualmente ou em grupo. Essa modalidade lúdica possui uma rica trajetória histórica, com registros que remontam a cerca de 5000 a.C., localizados no Oriente Médio, especialmente nas regiões do Egito e da Mesopotâmia (SOUZA et al., 2022).

Segundo Souza et al. (2022), os jogos antigos tinham como base regras específicas e significados culturais, sendo utilizados tanto para entretenimento

quanto para desafios estratégicos. Com a Revolução Industrial, no século XIX, ocorreu uma popularização dos jogos analógicos, com o surgimento de novas versões e modelos, como o xadrez, que se tornou amplamente conhecido e praticado (Souza *et al.*, 2022).

No que se refere aos jogos digitais, observa-se uma revolução tecnológica que, de acordo com Souza *et al.* (2022), foi intensificada pela pandemia. Os jogos digitais empregam tecnologias para criar experiências mais complexas e imersivas. Plataformas como Epic Games e Steam, segundo Hagui (2023), alcançaram a marca de 80 milhões e 120 milhões de usuários simultâneos mensais, respectivamente, demonstrando um crescente público consumidor de jogos digitais.

Ainda segundo Souza *et al.* (2022), essa digitalização dos jogos também possibilitou a conexão globalizada de jogadores, transformando a interação e a competição, ao inserir jogadores de diversas culturas e localidades.

Os jogos pervasivos, por sua vez, emergem como uma categoria inovadora que combina o digital com o físico, criando experiências interativas que transcendem as telas tradicionais. Conforme Lucena (2014), esses jogos integram elementos digitais em contextos reais e sociais, proporcionando uma nova forma de engajamento que envolve o ambiente circundante ao jogador. Exemplos como "Pokémon GO" demonstram como os jogos pervasivos utilizam dispositivos móveis para promover atividades no mundo real, incentivando a mobilidade e a interação com o espaço físico. Essa abordagem oferece uma experiência singular que funde o digital com o cotidiano, diferenciando-se dos jogos digitais tradicionais.

Essas categorias de jogos – analógicos, digitais e pervasivos – representam diferentes formas de interação e experiências oferecidas aos jogadores. Segundo Juul (2013), os jogos analógicos concentram-se na interação pessoal e em regras fixas, enquanto os jogos digitais exploram uma maior complexidade e

múltiplas formas de jogar. Os jogos pervasivos, por sua vez, introduzem uma integração inovadora entre o mundo digital e o real, proporcionando uma nova dimensão de experiência. Cada tipo de jogo oferece uma experiência distinta, refletindo a evolução e diversificação do design de jogos ao longo do tempo, e evidenciando como a tecnologia continua a transformar a forma como jogamos e interagimos (Juul, 2013; Lucena, 2014).

### 5.3 O que são jogos sérios?

**D**e acordo com Abt (1970) em seu livro "*Serious games*", os *Serious Games* se distinguem dos jogos convencionais por sua ênfase em objetivos educacionais e de treinamento. Essa categoria aproveita os elementos dos jogos, como regras, competição e interatividade, para alcançar finalidades além do entretenimento, como o aprendizado, o

desenvolvimento de habilidades específicas ou a conscientização sobre determinados temas.

Esses jogos são eficazes na educação porque combinam esses elementos lúdicos com objetivos educacionais, tornando o aprendizado mais atrativo e eficiente. No entanto, devido ao nome, muitas pessoas podem considerar que os jogos sérios sejam somente técnicos, sem nenhum traço cômico ou divertido, quando na verdade, os jogos sérios tem diversas narrativas.

Um exemplo é "Foldit", um jogo de quebra-cabeça que ajuda cientistas a entender e projetar proteínas, esse jogo traz um tema científico de forma lúdica. Outro exemplo é "SimCity", que indiretamente (apesar de não ser um jogo com caráter didático e sim de entretenimento) ensina planejamento urbano e gestão de recursos. Estes jogos não só envolvem os jogadores, mas também fornecem feedback imediato e avaliações de desempenho, permitindo uma aprendizagem adaptativa e personalizada.

No contexto da conscientização social, Belman & Flanagan (2010) discutem em seu artigo o uso de jogos sérios para promover a empatia dos participantes. Os autores argumentam que os jogos sérios podem sensibilizar os jogadores sobre questões complexas, como desigualdade social e justiça ambiental, ao proporcionar uma perspectiva única e emocionalmente envolvente das situações. O estudo de Peng, Lee, & Heeter (2010) reforça essa ideia, demonstrando que jogos sérios podem aumentar a empatia e a compreensão dos jogadores sobre os desafios enfrentados por grupos marginalizados.

Usando "Darfur is Dying" como exemplo, eles descobriram que o jogo promoveu a empatia e a vontade de ajudar as pessoas afetadas pelo conflito no Darfur. Um outro jogo sério notável que promove reflexão é o "People Power", um jogo elaborado por York Zimmerman, uma produtora de documentários com sede em Washington (GAMES... 2011). Esse jogo tem como objetivo de estratégia que requer forte concentração de seus usuários para que liderem um

movimento de resistência civil contra a polícia, o Exército ou mesmo os meios de comunicação oficiais. Eles estimulam o debate sobre manifestações civis e a relação entre autoridades da segurança pública e os indivíduos.

Ao pensar sobre jogos sérios, quanto mais estímulos e recursos gamificados, melhor, e para isso, os jogos digitais teriam mais ferramentas para despertar a atenção para pautas. Ao fazer um recorte dos tipos de jogos citados anteriormente pode-se analisar que os jogos analógicos também tem alto potencial para a construção de jogos sérios. Os jogos de tabuleiro, por exemplo, podem utilizar recursos lúdicos para passar mensagens em grupo, empoderando e emancipando as pessoas ou instituições que desejam passar uma mensagem através de jogos de forma menos burocrática e com escopo reduzido em comparação aos jogos digitais, que muitas vezes demanda uso de tecnologias e pessoas especializadas em desenvolvimento.

Michael & Chen (2005) abordam sobre como os jogos sérios podem ser utilizados em diversas áreas, incluindo saúde, educação, defesa, e treinamento corporativo, devido à sua capacidade de engajar os jogadores em experiências imersivas que promovem o aprendizado e a reflexão.

Apesar de pouco debatidos popularmente, os Jogos Sérios têm crescido no mercado. O tamanho do mercado de jogos sérios é estimado em US\$ 14,06 bilhões em 2024 (Tamanho... 2024) e a previsão é que esse mercado deve atingir US\$ 43,65 bilhões até 2029.

Diversos estudos têm explorado o uso de jogos sérios para abordar questões sociais e comportamentais. Abt (1970) também destacou a importância dos *serious games* ao enfatizar seu potencial para a educação e treinamento. O autor argumentou que, ao incorporar elementos de jogos em contextos educacionais, é possível tornar o aprendizado mais interativo e eficaz. Os dados do mercado de jogos sérios no Brasil corroboram essa visão. Segundo Lacombe (2022) para a Folha de São

Paulo ao citar dados da ABragames, o mercado de Jogos Sérios no Brasil cresce a um ritmo acelerado, com um faturamento estimado de R\$ 1 bilhão em 2023. Essa expansão reflete a crescente aceitação e reconhecimento do valor educacional dos *serious games*.

Por fim, a utilização desse tipo de jogo oferece inúmeros benefícios. Eles proporcionam experiências práticas em ambientes controlados, onde os usuários podem experimentar situações da vida real sem enfrentar as consequências do mundo real. Além disso, eles também proporcionam o que Gómez (2017), citado anteriormente, exemplifica como a aprendizagem que ocorre de forma indireta no jogo por meio das suas ferramentas lúdicas.

## 5.4 Sobrecarga, privilégios sociais e Jogos Sérios: um meio de discussão

**A** sobrecarga é um problema crescente em muitas sociedades contemporâneas, levando a graves consequências para a saúde mental e física dos indivíduos. Com a constante mudança de comportamentos sociais e estilos de vida, somado ao avanço tecnológico e a chegada de soluções que geram comodidade e conforto, esperava-se uma diminuição desse cansaço. No entanto, as demandas profissionais e pessoais se tornaram cada vez maiores com a adição de novas tecnologias, e o direito ao ócio contrasta com essa expectativa.

A geração hiper conectada deseja o ócio, mas tem cada dia menos tempo para ele. Para isso, a sociedade muitas vezes cria artifícios para facilitar suas vidas, conforme cita Preguiça... s.d., artigo escrito pelo Estúdio Thapcom, especializado em design editorial, justamente para utilizar desse tempo livre que

a tecnologia proporciona para fazer outras coisas. Contudo, ao terceiras tarefas gera-se também um outro sentimento, o da sobrecarga, porém em outras esferas. Esse mundo ideal de descanso passa então, pelo processo de ser refutado.

O estúdio destaca como a preguiça move o mundo, citando Luiz Fernando Veríssimo e exemplificando com invenções como a roda, o controle remoto, a água encanada e até os hotéis. Porém, essas facilidades são em sua grande maioria inacessíveis, e ainda que existam, muitos grupos enfrentam altos índices de sobrecarga, principalmente no Brasil.

De acordo com (SÍNDROME..., 2023) ao citar dados oriundos dos Dados da Associação Nacional de Medicina do Trabalho - ANAMT - é possível perceber que aproximadamente 30% dos trabalhadores brasileiros foram diagnosticadas com síndrome de burnout, colocando o país como o segunda nação com mais casos diagnosticados, atrás apenas do Japão. É importante ressaltar, que esse número pode ser ainda maior ao contar com pessoas que não passaram pelo

processo de diagnósticos. A sensação de esgotamento no Brasil é impulsionada por diversos fatores, como o alto índice de afazeres no trabalho, tarefas domésticas, rotina acelerada, baixa qualidade de vida e desigualdade salarial e social.

Esses números aumentam ainda mais quando se considera classe social, gênero e raça. O cansaço excessivo assola classes sociais geralmente com rendas mais baixas e que residem em lugares de maior vulnerabilidade social. Há inúmeros fatores pelos quais algumas classes se sobrecarregam. Um dos mais difundidos são tarefas domésticas e a maçante rotina que diariamente os trabalhadores enfrentam. O transporte público, por exemplo, é uma das grandes queixas de diminuição de tempo de qualidade. Segundo a Agência Brasil, o ônibus é o meio de transporte coletivo mais frequentemente utilizado, com 50% das pessoas fazendo uso diário ou em quase todos os dias (Cralde, 2023). O engarrafamento, má qualidade do transporte e preços elevados das

passagens já dificulta a qualidade de vida e tempo livre desses indivíduos. Além disso, poucas opções de lazer acessíveis em precificação e precarização da saúde também causa o adoecimento físico e mental. Ao contrário de alguns discursos por determinados coaches financeiros e de produtividade, nem todos têm as mesmas condições de vida e as mesmas 24 horas. Classes com maior poder aquisitivo possui, em determinados casos, maiores privilégios sociais, e isso muita vez corrobora com a diminuição de afazeres domésticos e também contribui para otimização do tempo. Ademais, essas classes muitas vezes possuem maior acesso a ambientes de lazer e descanso. A respeito desse tópico, a autora Silmara de Paula (2024) faz uma análise crítica sobre tempo e meritocracia. Em seu texto a autora apresenta o diálogo da filha do humorista Renato Aragão, Lívian Aragão. A coach defende em sua fala que todos têm as mesmas 24 horas, sem contar com as especificidades de rotina de cada indivíduo.

Recentemente, a filha do humorista Renato Aragão, Lívian Aragão, veio a público se desculpar por ter afirmado em

uma palestra sobre produtividade: “Todo mundo tem 24 horas no dia. Por que algumas pessoas conseguem fazer tantas coisas e outras parecem não sair do lugar? O nome disso é produtividade. Como você dá conta do seu tempo? O sol nasce pra todo mundo. O que a gente faz com essas 24 horas que temos no dia?”. (de Paula, 2024)

A jornalista de Paula (2024) ainda debate sobre não ser contra implementar estratégias de melhoria de produtividade e uso do tempo, mas afirma não acreditar ser possível que a distribuição e uso das horas do dia sejam igualitárias para todos. Segundo afirma, essa linha de raciocínio reverbera a lógica perversa da desigualdade social. Ela não leva em consideração – deslocamento, jornada, e outros aspectos da vida social e econômica, incluindo perspectivas de gênero e raça. Essa linha de pensamento é muito presente na linha teórica do filósofo Adam Smith. Para ele, a riqueza das nações é oriunda da procura de cada indivíduo por seu desenvolvimento e crescimento econômico pessoal de acordo com Bezerra (s.d.). A ideia da meritocracia e produtividade é muitas vezes, ligada ao lucro e

aumento de produtividade. Contudo, discursos como esse reiteram padrões, muitas vezes, que desconsideram o viés emocional e social, com enfoque na responsabilização da classe trabalhadora como propulsora econômica e não detentora de sua própria força de trabalho. Ao pensar no contexto de trabalhadores operacionais, por exemplo, não há a opção de delegar tarefas para se dedicar apenas “àquilo que é importante”. De Paula (2024) ainda questiona sobre há quem realmente pertence o nosso próprio tempo, ideia que pode ser paragrafada pela linha de pensamento de Karl Marx em seu livro “O Capital”, Marx (1867) argumenta que, na sociedade capitalista, o tempo dos trabalhadores não é realmente seu, mas sim controlado pela indústria e pelos empregadores.

Outro recorte importante é em relação ao gênero. As mulheres, por exemplo, gastam em média vinte e uma horas por semana em tarefas não remuneradas (MULHERES... 2023), um dilema que virou até pauta para a redação do Exame Nacional do Ensino

Médio, o ENEM em 2023. A dupla jornada que concilia trabalho formal e doméstico prejudica a saúde feminina, tornando seu esforço inviável. Essa constante necessidade de lidar com tudo sem quase nenhum tempo de descanso aumenta os transtornos mentais. De acordo com a pesquisa "Esgotadas", da ONG Think Olga, quase metade das mulheres possui diagnóstico de ansiedade, depressão ou algum transtorno mental (MULHERES... 2023). Novamente reiterando-se, número este que pode ser ainda maior ao contar com mulheres que não tiveram acesso ao diagnóstico. Este cenário é ainda mais desafiador para mulheres negras e periféricas, que enfrentam sobrecarga devido a dificuldades financeiras e pouca rede de apoio. Muitas dessas mulheres são mães-solo e a principal fonte de renda de suas famílias (MULHERES... 2023).

Outro conceito importante é o de "sociedade do cansaço". Esse título é referente a um ensaio do filósofo sul-coreano Byung-Chul Han sobre uma enfermidade que está acometendo a sociedade conforme cita Pellegrini (2022). De acordo com a psicóloga Letícia

Chagas, entrevistada pela revista Arco da UFSM, Universidade Federal de Santa Maria, o cansaço é uma resposta do corpo para o excesso de positividade e cobrança que a sociedade impõe. A obra de Han traz uma reflexão sobre como a positividade pode ser negativa e fazer com as pessoas queiram produzir pela busca pelo lucro de forma mecanizada e centradas por um sistema capitalista. Essa cobrança excessiva pelo desempenho atinge, então, suas inseguranças enquanto indivíduos ao pensar de forma exagerada no sucesso no trabalho a qualquer custo. Para ela, vivemos em uma sociedade que faz crer que impor limites é um retrocesso e que as pessoas são capazes de alcançar tudo e que, para isso, só basta esforço (Pellegrini, 2022) e que é natural que nessa alta produtividade as pessoas se comparem, pensem em vencer e produzir a todo tempo, mas os sintomas são vistos no íntimo das pessoas através de transtornos psicológicos e alto índice de esgotamento.

No debate sobre desigualdade é fundamental considerar os privilégios ao pensar sobre cansaço,

estilo de vida e direito ao ócio. Essa pauta precisa de visibilidade e para isso, fazem-se necessários recursos de estímulo ao diálogo. No caso de ferramentas proporcionadas pelo design podemos pensar no conceito trazido pelos autores Brandt, Binder & Messeter (2008) sobre ferramentas lúdicas e de gamificação em processos de design participativo, ou seja, para ouvir as pessoas e gerar empatia por elas. Mais do que projetar para vender, realizar projetos que trazem à tona histórias, memórias e vivências. A partir dessa teoria, essas questões podem ser transmitidas através de algumas ferramentas criativas oriundas das artes frequentemente formadas por mensagens e críticas sociais, conscientizando e despertando o pensamento crítico das massas através de diversos artefatos. Filmes, séries, músicas, cartazes, pôsteres e até roupas são exemplos comuns de veículos com viés crítico e satírico. Essas ferramentas são essenciais não só para fomentar diálogos sobre esses assuntos, mas também para trazer visibilidade a questões como essa, tornando a sociedade mais ativamente crítica e

propondo união e reivindicações coletivas. As experiências individuais, quando debatidas coletivamente através de artefatos artísticos, podem gerar maior representatividade, mudança e inclusão social.

### **5.5 O Design que passa mensagens: O poder de transmitir mensagens através do design**

O conceito de design não é consensual. De acordo com o *Istituto Europeo di Design*, IED, Design é um conceito que está aplicado em praticamente tudo: móveis, construções, vestimentas, produtos, embalagens e, principalmente, tecnologia (SAIBA... 2022). Esse conceito acompanha as transformações do mundo e, por essa razão, existem diversas segmentações dentro desse campo de estudo (SAIBA... 2022). Muitas vezes o design é visto como um solucionador de problemas ou meramente um serviço para o mercado, visando o aumento da lucratividade, agregando valor à experiência do usuário e até

servindo como um embasamento metodológico para tomadas de decisões.

Contudo, muitas vezes o design perpassa esses conceitos pré-estabelecidos e surge como um instrumento de incômodo, denúncia e até de belo pelo belo, sem nenhuma pretensão de utilidade. Na era digital, o fazer design tem se tornado cada vez mais popular, principalmente com o aumento de mídias gráficas nas redes sociais. Vídeos, fotos, PDFs, newsletters e afins recorrem a ferramentas e artefatos do design para expor ideias para o mundo. Uma das formas de propagar mensagens mais populares da atualidade é o meme. O termo foi cunhado por Richard Dawkins, biólogo evolutivo, em seu livro *Gene Egoísta* de 1976. O autor afirma que a evolução humana depende da imitação, ou seja, da propagação de ideias e bagagem cultural. O meme que é presente na internet, no entanto, é um termo um pouco diferente. De acordo com Torres (2016) o meme pode ser definido como uma mensagem quase sempre de tom jocoso ou irônico que pode ou não ser acompanhada por uma

imagem ou vídeo e que é intensamente compartilhada por usuários nas mídias sociais. (Torres, 2016)

Os memes são um exemplo de recursos que podem ser utilizados para trazer mensagens de forma leve e divertida, mas que geram muitas vezes um incômodo. A sua popularidade faz com que temas que não seriam facilmente propagados possam ter um alto alcance e sejam replicados por mais pessoas, influenciando até em comportamentos como adição de novas gírias ao vocabulário e até escolhas pautadas no senso de coletividade. Um dos principais fatores que os fazem tão populares é a identificação. As pessoas sofrem dilemas parecidos e muitas vezes, não tem tempo ou disponibilidade para dialogar sobre isso. Os memes surgem como uma ponte para expor essas vivências e fomentar essas conversas. Na Figura 1, há um exemplo de meme sobre exploração trabalhista compartilhado nas redes sociais.

**Figura 1 – Cartaz que satiriza a precarização do trabalho criado pelo Clube do Livro do Design**



**Fonte: Perfil do Clube do livro do Design no Instagram (2024)<sup>1</sup>**

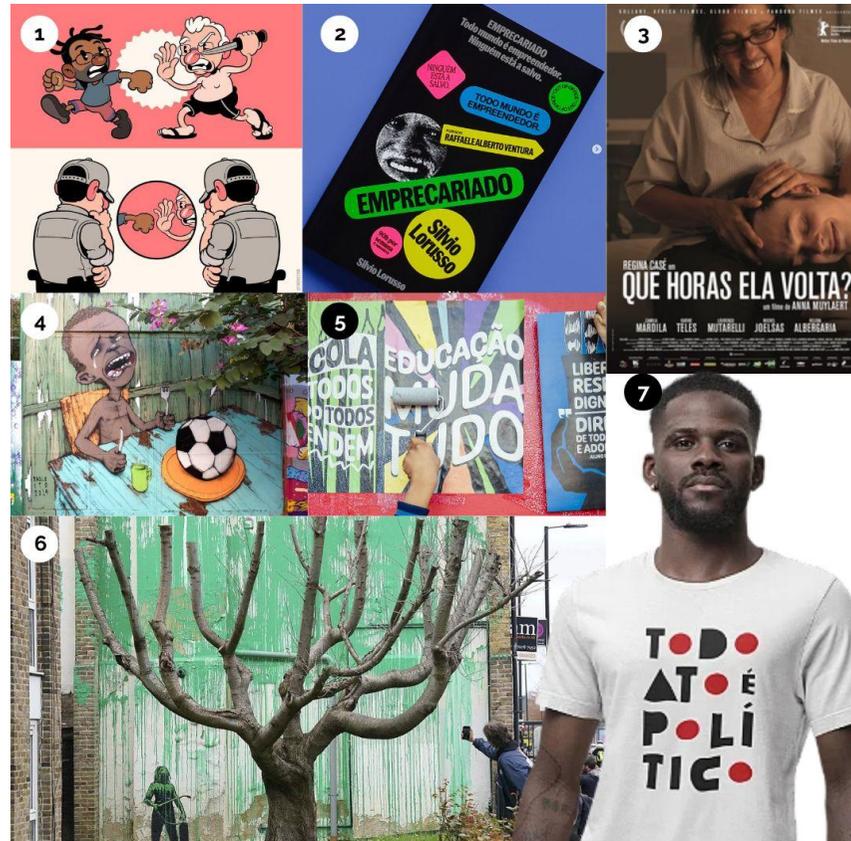
Nas redes sociais, cada vez mais imagens produzidas por meio de quadrinhos, gifs, charges e semelhantes são expoentes de temas delicados, como na temática do trabalho (trabalho e sobrecarga), machismo, racismo, entre outros. No Instagram, há inúmeros exemplos do uso de imagens irônicas e satíricas que expõem insatisfações e críticas sobre determinadas pautas. Ao pensar no poder dos designers em assumir um papel essencial no processo de utilizar seu ofício para gerar novos conteúdos de diferentes formas e de maneira disruptiva é necessário fomentar diálogos sobre como podemos utilizar o design para além da ideia mercadológica.

A Figura 2, mostra algumas ferramentas presentes no cotidiano de designers que trazem mensagens, em ordem: 1. Poster sobre violência policial e racismo; 2. Livro sobre exploração trabalhista; 3. Filme sobre desigualdade de trabalhadoras domésticas; 4. Grafitti sobre a fome no Brasil, país do futebol; 5. Lambe lambe sobre o poder da educação; 6. Intervenção

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/C9x9DjIP-ze/?igsh=Nzg1b2YxODlqdWdp>>. Acesso em: 08 ago. 2024.

artística urbana que retrata um "mural de árvore"; 7. Camisa com frase sobre o impacto da política. Cada uma delas utiliza elementos que são próprios de diversas áreas do design, como design gráfico, ilustração digital, grafite, design editorial, entre outros. Esses elementos demonstram o poder das ferramentas aplicadas para propagar mensagens ao mundo.

**Figura 2- Compilação de diversas obras artísticas que exploram temáticas com mensagens de cunho social e político**



Fonte: Compilação da autora (2024)<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Montagem a partir de imagens coletadas no perfil Design ativista, perfil Clube do Livro do Design, IMDb, Mural elaborado pelo artista Paulo Ito, Todos pela educação, Toby Melville e Golpe Store.

## 5.6 “Estou evitando a fadiga”: O descanso é uma (tend)(urg)ência

Os meios digitais que expõem a questão do cansaço e desigualdade não são recentes. A busca por essa qualidade de vida já perpassa diversas redes, outrora ativas. A antiga rede social Orkut, criada há 17 anos atrás por um engenheiro de software do Google, já tinha comunidades com temática da almejada vida sossegada. De acordo com a Veja, portal online, a comunidade "Eu odeio acordar cedo" era a maior comunidade da rede, com mais de 6 milhões de membros. Criada por João Paulo Mascarenhas inicialmente para expressar suas vontades, a comunidade atingiu o auge da popularidade devido a identificação das pessoas com esse desejo de terem uma boa qualidade de vida, de poder ser um *bon-vivant*, por exemplo. No fim, João vendeu a comunidade

e se dedicou a outras redes sociais (Veja, 2009). Esse fenômeno de popularização de conceitos de qualidade de vida é mais comum do que se imagina e cada vez mais as pessoas utilizam espaços como a internet para compartilhar seus anseios. As gerações millennials ou geração Z, público-alvo com grande quantidade de consumidores de jogos, são um dos grupos que mais se utilizam desses artefatos gerados on-line para criticar essa sobrecarga e desabafar. Além disso, também consome produtos relacionados a isso.

A crítica ao cansaço excessivo por meio das mais diversas ferramentas muitas vezes é exposta de forma irônica, satírica e bem-humorada. Nos últimos tempos a "preguiça" está sendo explorada como um conceito de marketing de diversas marcas e personagens. Um desses exemplos é o personagem Gudetama, criação da empresa Sanrio, criadora também da Hello Kitty. A marca *lifestyle* global japonesa criou o personagem no país com maior quantidade de sobrecarga trabalhista

e índices de burnout, atraindo a popularidade não só na terra do sol nascente, mas no mundo inteiro. Gudetama, uma combinação das palavras japonesas para ovo e preguiça (Vidal, 2022), foi um personagem que surgiu da designer Emi Nagashima. Em 2013, Nagashima decidiu participar num concurso interno da empresa para criar um personagem inspirado em comida, e em um jantar, viu uma gema de ovo e logo teve a ideia inicial. Apesar de ter perdido o concurso para um personagem inspirado num filete de salmão, a popularidade de Gudetama foi tanta entre os funcionários da empresa que a Sanrio decidiu licenciá-lo junto aos amigos da Hello Kitty. De acordo com a interpretação de alguns veículos japoneses, diz-se que o ovo é uma espécie de homenagem à atitude indiferente e exausta das novas gerações (Vidal, 2022).

A Sanrio também possui a personagem Aggretsuko, uma panda vermelha solteira de 25 anos que trabalha com Contabilidade, num escritório em Tóquio, segundo afirma o site oficial da empresa Aggretsuko s.d.. A personagem possui diversos

produtos licenciados e em 2018 ganhou uma série animada na plataforma Netflix. Conforme registrado no site da Imdb, a personagem enfrenta diversos obstáculos em seu trabalho, e para extravasar o sentimento de frustração e estresse do dia a dia ela canta em um karaokê de heavy metal no *happy hour*. O enredo da série se inspira e reflete diversas questões trabalhistas e se utiliza de linguagem satírica para retratar o cotidiano da personagem. Segundo o site da Associação Japonesa de Santos, Aggretsuko está exausta da cansativa rotina corporativa, enfrentando dilemas da vida adulta, boletos e demais responsabilidades que consomem praticamente toda a sua energia e motivação (Aggretsuko... s.d.).

No Brasil, o fenômeno de utilizar a "preguiça" e desejo pelo ócio em um cotidiano que posso ser cansativo e com alta demanda em obras artísticas e até estratégias também é algo bem popular. O empreendedor Tiago Amaral, ao realizar uma palestra para o TEDxDivinópolis, conta que aceitou o estigma de "preguiçoso" e hoje sua padaria conta com o

storytelling do bon-vivant, ou seja, da pessoas que sabe aproveitar a vida e ter uma boa qualidade de vida (TEDX Talks, 2020). Seu restaurante não tem hora para abrir, tem processos artesanais e orgânicos e hoje o empreendedor vive com qualidade, o que faz com que as pessoas tenham curiosidade no seu negócio (TEDX Talks, 2020). Em seu perfil Imbondaria, Amaral, como é popularmente conhecido, vende produtos sobre essa experiência de aproveitar a vida e ser um “preguiçoso”. Maior do que a preguiça, as pessoas se fascinam com a qualidade de vida e o sonho de poder viver com menos preocupações e mais sonhos. Pensando nisso, a autora dessa monografia percebeu que além de importante, a narrativa de um jogo pensado para trazer a tona o debate sobre privilégios e cansaço de uma forma divertida não era só interessante como também parte de uma tendência. Para além de valores lucrativos, um jogo satírico tem potencial de divertir as pessoas, torna-se popular e traz visibilidade. O jogo, ao ser produzido e repassado para causas de grupos sociais vulneráveis pode ser também uma espécie de

contribuição. Na Figura 3, há uma imagem de um dos produtos vendidos por Amaral em seu site. A caneca “Mais que potencial, eu tenho preguiça” representa bem a irreverência do tom de voz do seu negócio. O empreendedor atrelou o produto à mensagem que gostaria de passar de forma leve e divertida.

**Figura 3 – Caneca criada por Amaral para brincar sobre a preguiça e cansaço**



**Fonte: Imbondaria do Amaral (2024)**

## 5.7 Lacunas na Pesquisa

**A**pesar do crescente interesse nos jogos sérios, ainda há lacunas significativas na pesquisa na região sul-americana. Os autores Susi, Johannesson & Backlund (2007) apresentam em dados numéricos que ao fazer um recorte geográfico nos principais agentes de mercado e áreas de aplicação percebe-se uma lacuna na região sul-americana. Há poucos trabalhos no eixo sul americano, e ainda menos em línguas latinas (como português e espanhol). Logo, ao fazer uma análise, a autora deste projeto considera que essa falta de representatividade tende a afastar jogadores sul-americanos, e no caso da área de pesquisa no Brasil, brasileiros, falantes nativos de português. Essa problemática também se reflete em narrativas, muitas vezes, distantes da realidade brasileira, com piadas deslocadas da cultura local e linguagem distante do público-alvo, gerando falta de identificação. Susi, Johannesson & Backlund (2007) fazem também um

panorama de agentes do mercado de Jogos, os principais países que realizam pesquisas em jogos sérios são os Estados Unidos e Canadá, e alguns países do continente Europeu. Nos Estados Unidos a pesquisa em jogos sérios é mais difundida e há diversas universidades e centros de pesquisa que estão envolvidos no desenvolvimento de jogos para fins educacionais, treinamento, saúde e políticas públicas. Essa lacuna de pesquisa no Brasil também reduz a quantidade de jogos similares nacionais que possam ser utilizados para nortear a pesquisa.

Ademais, (CORTI, 2006; SQUIRE; JENKINS, 2003, apud SUSI; JOHANNESSON; BACKLUND, 2007) afirmam que há poucos estudos a longo prazo sobre a cognição de quem joga. Além disso, não há como prever como jogos como esses podem moldar culturas, comportamentos e modos de pensar a longo prazo. Não há um panorama sobre a curva de aprendizado, suas consequências e possíveis caminhos para

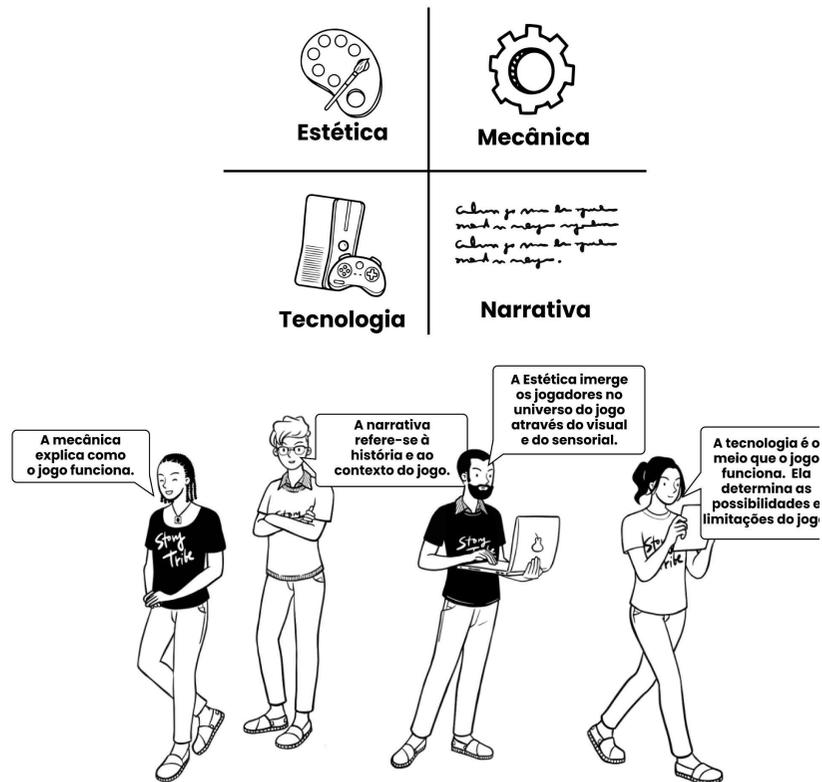
melhorar essa experiência e diminuir prováveis impactos negativos. Por fim, a autora desta monografia também percebeu que, ao pesquisar similares, há poucas pesquisas sobre jogos sérios que utilizam figuras de linguagem irônica e divertida, com intuito de mesclar comédia e jogabilidade.

### **5.8 A Tétrade Elementar proposta por Schell (2008)**

**E**ssa metodologia proposta por Schell (2008) foi apresentada à autora através da disciplina de Design de Jogos. Essa estrutura divide-se em quatro principais elementos necessários para produzir um jogo, sendo eles: mecânica, estética, narrativa e tecnologia. As áreas da chamada "tétrade elementar" conceituadas pelo autor servem como diretrizes para nortear a tomada de decisões no processo da criação de jogos e apesar de terem características distintas, devem ser consideradas de forma integrada e multidisciplinar durante esse período que podem ser vistas na Figura 4.

Abaixo há um detalhamento de cada uma das fases, sua matriz swot (elaborado pela autora desta monografia) e sua importância na construção de um jogo. Mais adiante a autora mostrará um esquema visual construído para o projeto do jogo criado neste projeto de conclusão a partir da tétrade elementar de Schell.

**Figura 4 – Explicação resumida da tétrede elementar de Schell (2008)**



**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

## 5.9 Limitações da pesquisa

A autora reconhece que a pesquisa possui algumas limitações, como o tamanho da amostra dos participantes dos testes, que pode não ser representativa de todo o público-alvo. Além disso, a análise qualitativa, pode estar sujeita a interpretações subjetivas da pesquisadora.

**CHEGAR...  
ÔNIBUS QUE QUER PEGAR.  
ATRÁS DELE OU VAI CHEGAR  
ATRASADO.**

**EXATAMENTE 2 OU 6 NO DADO PARA  
R PEGAR O ÔNIBUS [CASO SEJA HOMEM OU  
A VOCÊ ESTÁ ISENTO DESSA CARTA, DELEGUE  
ALGUÉM QUE NÃO SEJA RICO COMO VOCÊ]**

**NO FRIO  
R NO FRIO É UMA DAS  
ES MAIS DIFÍCEIS NUM  
NDA-FEIRA, CERTO?**

**ODUTIVO! OU NÃO... ESCOLHA**

**OU 6 NO DADO PARA CONSEGUIR LEV  
M PREGUIÇA OU PASSE PARA OUT  
DO-A COM DINHEIRO IG  
DA DUAS CASAS  
O SE NÃO**

**RAIR CRIANÇAS  
AS SAÍRAM DE FÉRIAS  
ISA SER CRIATIVO PAR  
AS. O QUE VOCÊ FARÁ**

**DE SER UM TRABALHO CANSATIVO...  
E 6 NO DADO PARA SOBREVIVER AO CANSAC  
EM OU MULHER RICA VOCÊ GANHARÁ  
PORQUE ALGUÉM  
E UM BEBÊ**

**TO, RE  
OU JÁ FOI DIVO**  
5 OU 6 NO DADO, VOCÊ CONSEGUE  
CHEFE A TE DAR UM VALE-REFEIÇÃO EXTRA.  
RÁRIO, ROLE O DADO PARA DESCOBRIR  
PONTOS DO RELÓGIO VOCÊ PERDE.

**MENTE EXIGENTE E  
TE DEIXANDO ESTRESSADO  
SENSAÇÃO DE QUE NUNCA**

**VOCÊ PRECISA FAZER E A  
MESES? A HORA CHEG**

**SINTO DIZER QUE É PRA HO  
ACERTE EXATAMENTE 5 OU 6 NO D  
REALIZAR A TAREFA A TEMPO, CASO  
VOCÊ PERDERÁ 3 HORAS DO SEU**

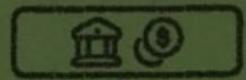
**... UM TR  
ESCRITO (COMO MAIAS, AS  
INCAS) E AGORA VOCÊ PR  
SCREVER 10 PÁGINA**

**VALE USAR A IA PARA DIGITA  
CERVE MANUALMENTE NO PA**

**FAZER A**

**CHEGOU O DIA DE  
DEVE SER ENCAIXO  
PARA NADA QUE**

**CERTE EXATAMENTE 5 OU 6 NO D  
CANSAÇÃO [CASO SEJA HOMEM  
PONTO EXTRA PORQUE ALGUÉM  
CASO NÃO ACERTE ROLE O DADO  
QUANTOS PONTOS NO RELÓGI**

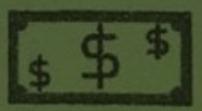
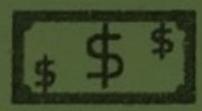


## O BANCÁRIO

**PARABÉNSI VOCÊ É O BANCÁRIO DA PARTIDA.**

**Venda seu dinheiro em troca de horas das horas de relógio de outro jogador ou de uma punição que você sofreria no jogo para que ele sofra no seu lugar.**

**Ganhe dois dinheiros para vendê-lo!**



**E GANHE O PRIVILEGI  
IMUNIDADE DE ALGUM DANO NO**

**PODE TE DAR IMUNIDADE EM U...  
DANO DE UMA CARTA**

**É NÃO É HOJE. O CACHORRO**

## 6. Metodologia

### 6.1 Detalhamento de cada elemento da téttrade elementar de Schell (2008)

#### 6.1.1 Mecânica

Refere-se às regras, sistemas e interações que regem o funcionamento do jogo. As mecânicas determinam como os jogadores interagem com o mundo do jogo e quais ações são possíveis dentro dele.

 **Importância na construção do jogo: A mecânica é fundamental para estruturar todo o jogo.**

**Tabela 1 – Tabela que conceitua a mecânica e qual sua importância na construção de um jogo**

<b>Mecânica</b>		
	<b>Descrição</b>	<b>Exemplo</b>
<b>Conceito:</b>	A mecânica no contexto do design de jogos refere-se às regras e interações básicas que definem um jogo. É a estrutura subjacente de um jogo, despojada de sua estética, tecnologia e história. A mecânica é o elemento fundamental que determina como um jogo é jogado, incluindo as interações entre os jogadores, o ambiente e os objetos do jogo.	Em essência, a mecânica são as “porcas e parafusos” de um jogo, fornecendo a estrutura para a experiência de jogo. No caso do Xadrez, as mecânicas seriam o objetivo final do jogo, como cada peça se movimenta e conceitos importantes como xeque, xeque-mate, roque e captura e empate.

<b>Objetivo:</b>	O objetivo da mecânica no design de jogos é fornecer a base para a experiência de jogo. Eles definem as regras, interações e sistemas que determinam como um jogo é jogado. Sem mecânica, um jogo seria essencialmente sem sentido.	
<b>Como funciona?</b>	A mecânica estabelece um conjunto de regras que os jogadores devem seguir. Podendo ser simples ou complexas. Também define como os jogadores interagem com o mundo do jogo, outros jogadores e objetos do jogo, geralmente envolve sistemas complexos que governam vários aspectos do jogo. Fornece feedback aos jogadores, informando-os sobre suas ações e consequências e por fim, cria desafios e obstáculos que os jogadores devem superar e recompensa os jogadores por suas ações.	No caso do xadrez o objetivo é dar xeque-mate ao rei adversário, ou seja, colocar o rei do oponente numa posição em que ele não possa escapar da captura. Mas para isso há uma lógica por trás, o que funciona entre dois jogadores que se sentam em lados opostos de um tabuleiro com 64 casas de cores alternadas. Cada jogador tem 16 peças, e dessas, cada uma tem uma determinada funcionalidade. Para avançar o jogador precisa respeitar as regras, mas utilizar de estratégias para deixar o rei do oponente vulnerável.
<b>Tipos de mecânicas:</b>	<p>Mecânica 1: Espaço</p> <p>Mecânica 2: Objetos, atributos e estados</p> <p>Mecânica 3: Ações</p> <p>Mecânica 4: Regras</p> <p>Mecânica 5: Habilidade</p> <p>Mecânica 6: Probabilidade</p>	No xadrez, o espaço seria estabelecido dentro da zona do tabuleiro, os objetos, atributos e estados seriam as peças, suas características e ações, o que é ou não permitido fazer dentro do jogo, As habilidades que os jogadores precisam para jogar e a chance que tem para ganhar (no caso do xadrez, uma probabilidade balanceada visto que ambos têm os mesmos recursos e a seu desempenho depende, então, não deles, mas sim das habilidades dos jogadores)
<b>É fundamental se atentar ao...</b>	É necessário que a mecânica esteja balanceada	Se o jogo é fácil de ganhar ou o inverso - muito difícil, ele se torna desinteressante.

<b>Pontos fortes:</b>	Uma boa mecânica torna o jogo divertido e interessante.	
<b>Desafios para implementar:</b>	Cadenciar a mecânica de forma que os elementos fiquem instigantes e balanceados	

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 6.1.2 Tecnologia

Refere-se às ferramentas, plataformas e recursos tecnológicos empregados no desenvolvimento e execução do jogo. A tecnologia influencia a jogabilidade, os gráficos, a performance e a acessibilidade do jogo, podendo impactar significativamente a experiência do jogador.

 **Importância na construção do jogo: A tecnologia é essencial para implementar o jogo, definindo as suas possibilidades e limites.**

**Tabela 2 – Tabela que conceitua a tecnologia e qual sua importância na construção de um jogo**

<b>Tecnologia</b>		
<b>Conceito:</b>	<b>Descrição</b>	<b>Exemplo</b>
	Ferramentas físicas e sistemas que são usados para criar e jogar um jogo.	Peças de xadrez e tabuleiro.
<b>Objetivo:</b>	Fazer com que o jogo seja jogado. A tecnologia o materializa.	
<b>Como funciona?</b>	Em essência, a tecnologia é a espinha dorsal do design de jogos, fornecendo as ferramentas e capacidades que permitem aos criadores de jogos dar vida às suas visões.	No caso do xadrez, um jogo à princípio pensado para ser analógico, a tecnologia consiste em jogar presencialmente ou virtualmente com seu oponente (que pode ser outro jogador humano, ou no caso do digital, também pode ser um robô treinado). A tecnologia consiste na apresentação desse tabuleiro (seja por meio de materiais como madeira, plástico ou outros materiais revestidos de uma tinta ou através de um software que simule esse tabuleiro em um dispositivo eletrônico) e também de suas peças também que funcionam com a mesma dinâmica.

<b>Tipos de tecnologia:</b>	<p>No digital: referente ao software de desenvolvimento, tipo de console para qual o jogo é feito, se utiliza algum acessório tecnológico (joystick, volante e afins), tipos de gráfico (2d, 3d, ultra realista, pixelart).</p> <p>No analogico: tipo de ferramenta, elementos lúdicos.</p> <p>No pervasivo: mesmo do digital com diferença nas ferramentas auxiliares (óculos de VR, sensor de movimentos)</p>	Aplicativos de xadrez ou xadrez físicos vendidos em lojas.
<b>É fundamental se atentar ao...</b>	Nível de complexidade das tecnologias, para que o jogo não se torne inacessível aos jogadores.	
<b>Pontos fortes:</b>	Uma boa tecnologia pode inovar e atrair uma audiência significativa.	
<b>Desafios para implementar:</b>	Algumas tecnologias têm um custo muito alto, ou um nível de complexidade grande em relação ao tempo e escopo de determinados projetos.	

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 6.1.3 Narrativa

Envolve a história, os personagens e o contexto apresentado no jogo. A narrativa fornece um arcabouço para as ações dos jogadores e ajuda a contextualizar as decisões e eventos que ocorrem durante a experiência de jogo.

 **Importância na construção do jogo: A narrativa é muito importante para tornar a experiência dentro do universo do jogo coesa e imersiva. Ela guia o jogador na sua jornada.**

**Tabela 3 – Tabela que conceitua a narrativa e qual sua importância na construção de um jogo**

<b>Narrativa</b>		
<b>Conceito:</b>	<b>Descrição</b>	<b>Exemplo</b>
	É a história do jogo. Pode ser uma sequência narrativa de eventos que se desenrolam ao longo do tempo, normalmente envolvendo personagens e um enredo. É um aspecto fundamental da experiência humana, usado para transmitir informações, entreter e inspirar.	Você tem um reino que tem como missão proteger o rei. Para isso, contará com um exército. O jogo pode ser entendido como uma luta simbólica entre reinos em busca de manter seu território e dominar o território do oponente.
<b>Objetivo:</b>	Ajudar a criar uma experiência imersiva para o público e estabelecer a conexão emocional com a trama.	O rei (personagem principal) é o soberano, e você, como cabeça do jogo, manda em todos os elementos,

		inclusive ele. Os demais, estão sob autoridade do rei e desempenham papel importante no jogo. A narrativa é como um narrador em terceira pessoa, onisciente, ou seja, sabe e vê tudo.
<b>Como funciona?</b>	Geralmente a narrativa introduz o jogo e imerge o jogador no universo dele. Geralmente se divide entre a história do jogo, os personagens, o ambiente onde o jogo acontece e a forma como essa história é contada.	No caso do xadrez, não há um narrador, trilha sonora ou uma introdução textual e sim um entendimento do que é cada peça por meio dos símbolos que elas representam (ou seja, pela sua aparência).
<b>Tipos de narrativas:</b>	Exposição; Clímax; Resolução; Desenvolvimento de Personagem; Tema; Conflito; Simbolismo; Ponto de vista; Ritmo; Diálogo; Descrição.	
<b>É fundamental se atentar</b>	Plot da história, porque ele geralmente faz o jogador sentir	

<b>ao...</b>	maior interesse.	
<b>Pontos fortes:</b>	Uma boa narrativa desperta emoções dos jogadores e capta maiores audiências.	
<b>Desafios para implementar:</b>	Em alguns formatos a narrativa precisa ser muito bem pensada para que complemente a mecânica e não a deixe muito rebuscada.	

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

#### 6.1.4 Estética

Diz respeito à apresentação visual e sonora do jogo, incluindo gráficos, música, efeitos sonoros, arte e atmosfera geral. A estética contribui para a imersão dos jogadores no universo do jogo e para a criação de uma experiência emocionalmente envolvente.

💡 **Importância na construção do jogo:** A estética é indispensável para o jogo, afinal, ao pensarmos na experiência, é fundamental que o jogo tenha uma “cara”, uma identidade. Mas essa categoria da téttrade engloba também aspectos sensoriais e perceptuais que tornam a experiência do jogador muito mais rica.

**Tabela 4 – Tabela que conceitua a estética e qual sua importância na construção de um jogo**

<b>Estética</b>		
<b>Conceito:</b>	<b>Descrição</b>	<b>Exemplo</b>
	Abrange a aparência, sons, cheiros, sabores e sensações que os jogadores experienciam.	No caso do xadrez, a aparência é definida por cores opostas (os exércitos são divididos geralmente entre preto e branco), e as peças têm uma aparência clássica que distingue suas posições no jogo.
<b>Objetivo:</b>	Fazer com que o jogo tenha uma “cara”. O intuito é fazer com que os jogadores emergam e a experiência geral do jogo melhore.	A textura do xadrez pode mudar sua experiência, por exemplo, ao fazer uma peça em material de luxo como em metal.
<b>Como funciona?</b>	A estética funciona como a camada externa do jogo. Ela faz com o jogador seja imerso nele e se reconheça naquele mundo.	O tabuleiro pode ser considerado a parte visual do jogo. Ele imerge o jogador naquele reino e os seus quadrados delimitam o quanto o jogador já avançou.  No caso de jogadores cegos, por exemplo, o fator tátil das peças e a descrição da posição das peças, cavalo por colunas e linhas ajuda a demarcar os espaços tornando o jogo inclusivo.
<b>Tipos de estéticas:</b>	Dívidas por lentes, o autor afirma que devemos ver a estética de maneira aprofundada, observando as	

	nuances sutis e seu relacionamento com o ambiente e as pessoas que usam.	
<b>É fundamental se atentar a...</b>	experiência dos jogadores ao interagirem com elementos estéticos (como cores, áudios, texturas e afins) do jogo.	
<b>Pontos fortes:</b>	Uma boa estética estimula a imersão e imaginação dos jogadores, ela também torna o jogo mais profundo.	
<b>Desafios para implementar:</b>	Dominação de técnicas artísticas (já que muitos designers de jogos não se consideram também artistas).	

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

Esses quatro elementos formam a base do design de jogo e devem ser cuidadosamente equilibrados e integrados para criar uma experiência de jogo coesa e envolvente. Em seu livro, Schell oferece dicas valiosas e com visão abrangente sobre princípios e técnicas essenciais para criar jogos cativantes e envolventes. Ele também enfatiza que é importante entender o público-alvo, criar sistemas de recompensa eficazes e manter um equilíbrio entre desafio e diversão para garantir uma boa experiência de jogo. Esses conceitos foram fundamentais para a construção do jogo.

## **6.2 Integração de Agentes Inteligentes e IA Generativa no Desenvolvimento de Jogos Sérios**

**N**este projeto, foi adotada uma abordagem que une o design e o uso de inteligência artificial (IA) para facilitar o processo criativo e de desenvolvimento, especialmente na criação de cartas e elementos narrativos do jogo. Inspirada pela metodologia *AIDesign*, criada pelo por Neves (2023) que orienta a implementação estratégica de agentes de IA generativa, o projeto utilizou ferramentas de IA para otimizar o fluxo de trabalho e expandir as possibilidades criativas.

Essa metodologia foi aprendida pela autora durante a disciplina de Design e IA, cursada em 2023, onde foram exploradas formas de utilizar IA para apoiar processos criativos e resolver problemas complexos em projetos de design. A partir desse conhecimento, a autora integrou dois agentes especialistas — uma

psicóloga e um designer de games sênior — como personas artificiais, que ajudaram a compor os elementos do jogo, sugerindo ideias e refinando a narrativa. Abaixo há a descrição das etapas e estratégias adotadas durante o desenvolvimento do projeto a partir dos conceitos propostos pela metodologia. É importante ressaltar, no entanto, que apesar de trazer facilidade ao projeto, é necessário para estudos futuros pensar no trabalho não remunerado e nos direitos autorais que o uso de IA representa dentro do mercado do design. Além disso, a ética no uso dessas ferramentas também se mostra uma questão fundamental.

### **6.2.1 Organização do Projeto e Imersão**

O primeiro passo foi estruturar o tipo de projeto e organizar as tarefas necessárias para sua execução. A partir disso, foi criada uma estrutura para um agente artificial especialista, que serviria como suporte em várias etapas do desenvolvimento. A fase de imersão, conforme descrita na metodologia *AIDesign*, envolveu

a identificação das áreas onde a IA poderia agregar valor ao projeto – neste caso, a criação de conteúdo e a exploração de ideias para a mecânica e narrativa do jogo. Para isso, os chatbots (Chat GPT, Gemini e Copilot) foram selecionados como ferramentas de chatbot que serviriam de ponto para a comunicação com os agentes de IA. Esses agentes auxiliariam na geração de conteúdo e desenvolvimento criativo.

### **6.2.2 Ideação com Suporte de IA**

Durante a fase de ideação, seguindo as recomendações do professor André Neves sobre a integração de IA em processos criativos, foram definidos objetivos claros para o uso dos chatbots: auxiliar na composição das cartas e fornecer ideias para enredos e dinâmicas. Neves (2023) enfatiza a importância de explorar múltiplas abordagens e possibilidades, e foi isso que os chatbots permitiram, proporcionando insights inovadores e sugerindo diferentes abordagens para o design do jogo. A partir dessas necessidades, foram elencados os principais

tipos de profissionais que seriam essenciais como consultores do projeto, as personas criadas foram, então, uma profissional de psicologia e um profissional especialista em design de games. Esses agentes especializados contribuíram para a diversidade e a qualidade dos elementos criados, ampliando as perspectivas durante a fase criativa.

### **6.2.3 Produção com Agentes Inteligentes**

Na fase de produção, os chatbots foram utilizados para gerar e refinar ideias relacionadas às cartas e à narrativa do jogo. De acordo com a metodologia *AIDesign*, essa fase inclui a definição da identidade e do propósito do agente inteligente, bem como seu estilo narrativo. Os chatbots, com suas capacidades generativas, desempenharam um papel importante ao fornecer diferentes propostas de conteúdos e auxiliar na redação de textos para o jogo, incluindo a criação de personagens e cartas que tivessem impacto significativo na experiência do jogador.

Os agentes foram divididos entre dois tipos de profissionais: uma psicóloga e um designer de jogos sênior. A psicóloga auxiliou na criação de personagens que seguissem características de perfis de comportamento que agravam os sintomas do burnout e os principais tipos de indivíduos que possuem a doença. Ela também foi utilizada para alertar sobre possíveis gatilhos. Já o designer de games sênior sugeriu diversas mecânicas e narrativas a partir dos perfis propostos pela psicóloga, adaptando a temática de cansaço ao universo do jogo.

#### **6.2.4 Validação e Refinamento com Feedback**

Durante o desenvolvimento, as sugestões geradas pelos agentes de IA passaram por revisões e testes da autora, conforme a fase de validação da metodologia *AIDesign*. O feedback dos jogadores nas rodadas testes foram utilizados para ajustar e refinar as ideias propostas, garantindo que os elementos do jogo estivessem de acordo com os objetivos do projeto. Essa interação com os agentes inteligentes permitiu

criar um conteúdo mais robusto e bem estruturado, promovendo um ciclo contínuo de melhoria.

#### **6.2.5 Contribuições dos Chatbots para o Projeto**

Os chatbots – Chat GPT, Gemini e Copilot – funcionaram como agentes especializados (psicóloga e designer de games sênior), respectivamente, em cansaço, esgotamento e distúrbios emocionais e construção de jogos. Eles auxiliaram tanto na composição de cartas quanto no refinamento de elementos narrativos, oferecendo sugestões com base em suas áreas de "especialização" artificial.

O uso dessas ferramentas gerou uma perspectiva diversificada, enriquecendo a jogabilidade com elementos inovadores e ajudando a solucionar desafios criativos que surgiram ao longo do desenvolvimento. Essa integração de IA no projeto, como recomenda Neves (2023), proporcionou uma visão ampla das possibilidades de design, além de auxiliar na eficiência e inovação, agilizando no processo de construção do projeto e sendo mais viável e

acessível financeiramente devido à logística de contratação de consultores humanos.

Nos Apêndice 1 estão documentadas conversas detalhadas com essas ferramentas de IA mostrando como essas interações ajudaram a criar personas, enredos e cartas para o jogo. Esse processo reforçou o uso estratégico de IA como uma ferramenta de suporte criativo no desenvolvimento de um jogo de tabuleiro com temática social e crítica. A seguir (Figura 5) há o exemplo de perfil do desenvolvedor de games sênior. É importante destacar, conforme cita Crawford (2021) a necessidade do desenvolvimento responsável e ético da tecnologia e uso de IA em projetos e considerar que a IA está distante de ser uma tecnologia neutra, sendo profundamente influenciada por questões sociais e políticas. Por isso, todas as ideias sugeridas pelos agentes passaram por uma avaliação ética da autora, passando por um viés crítico e considerando-se as ideias que não despertassem vieses discriminatórios ou vexatórios.

A imagem da persona foi criada através do software Ideogram.ai, um site gerador de imagens. Essa imagem pode ser vista com maior detalhamento no Apêndice 2.

### Figura 5 – Perfil de persona de um designer de games sênior



**prompt de uma proto-persona especialista em game designer sênior**

Lucas Almeida, game designer sênior

Lucas Almeida, 35 anos  
Ativo em Design de Jogos

**Objetivo:** Criar jogos inovadores e equilibrados, com foco em experiências imersivas e educativas.

**Experiência:** Mais de 10 anos de experiência na indústria de jogos, atuando em papéis variados como designer de jogos, produtor e diretor de arte. Trabalhou em estúdios independentes e grandes empresas de jogos.

**Interesses:** Jogos de estratégia, jogos de mesa, jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos de vídeo, jogos de computador, jogos de console, jogos de celular, jogos de navegador, jogos de desktop, jogos de tablet, jogos de smart TV, jogos de realidade virtual, jogos de realidade aumentada, jogos de realidade mista, jogos de realidade estendida, jogos de realidade imersiva, jogos de realidade virtual, jogos de realidade aumentada, jogos de realidade mista, jogos de realidade estendida, jogos de realidade imersiva.

**Comportamento:** Lucas é um líder colaborativo e motivado, que valoriza o trabalho em equipe e o feedback contínuo. Ele acredita que jogos têm um potencial enorme de educar e inspirar, e está sempre aberto a novas ideias e modos de explorar conceitos inovadores com sua equipe. Conhecido por seu comprometimento com prazos e alta disposição em resolver problemas complexos com soluções criativas.

**Estilo de Argumentação:** Quando discute ideias de design, Lucas apresenta suas ideias de forma clara e baseada em dados. Ele usa sua ampla experiência para oferecer soluções que oferecem uma experiência equilibrada e divertida para os jogadores. Ao mesmo tempo, ele está sempre disposto a ouvir diferentes perspectivas e ajustar suas ideias quando os benefícios tangíveis para a equipe e o projeto. Seu estilo de argumentação é progressivo e orientado a resultados, focando em como cada decisão pode melhorar a jogabilidade e a experiência do usuário.

Em resumo, Lucas Almeida é um game designer talentoso e motivado, com abordagem prática e criativa frente aos desafios de criar jogos que sejam ao mesmo tempo desafiadores e acessíveis.

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

### 6.3 Metodologias de Design e Gestão de Projetos para Organização do Escopo

Para organizar o escopo e as etapas do projeto de criação do jogo, foram utilizadas metodologias de design e gestão de projetos, combinando o Design Thinking e o Kanban. Essas metodologias ajudaram a estruturar o projeto de forma eficiente e criativa, garantindo um fluxo claro e adaptável desde o início até a entrega final.

O Design Thinking, uma abordagem centrada no usuário conforme cita Brown (2009), foi aplicado em suas cinco etapas principais: Imersão, Definição, Ideação, Prototipagem e Teste. Primeiramente, na fase de Imersão, realizou-se uma pesquisa detalhada para entender a problemática central, focando na sobrecarga trabalhista e desigualdade social. A Definição ocorreu com a análise dos dados coletados para refinar o escopo do jogo e definir claramente como ele seria estruturado e como a temática seria abordada dentro dele. A partir disso, a fase de Ideação

trouxe uma série de sessões criativas e de brainstorming, onde foram geradas ideias para a tétrede elementar do jogo, garantindo que a experiência fosse não só lúdica, mas também reflexiva. Além disso, nessa fase foram também utilizados agentes especialistas artificiais. A etapa de Prototipagem possibilitou a criação de versões iniciais do jogo, testadas na fase de Teste para coletar feedbacks dos usuários. Esse processo foi iterativo, revisitando as etapas conforme surgiam novos insights e ajustes necessários para melhorar o impacto social e educacional do jogo.

Simultaneamente, a metodologia Kanban foi utilizada para a gestão das tarefas. O quadro Kanban ajudou a visualizar o fluxo de trabalho, facilitando a organização das tarefas em diferentes estágios, como "A Fazer", "Fazendo" e "Feito". Com a limitação de tarefas Fazendo (WIP), foi possível evitar sobrecargas e garantir que o foco permanecesse nas atividades mais importantes. Esse sistema proporcionou uma gestão

flexível, que permitia adaptações contínuas ao longo do desenvolvimento.

Combinando essas duas metodologias, o projeto foi desenvolvido de forma estruturada, permitindo que o escopo fosse claramente definido e que as etapas fossem seguidas com eficiência e adaptabilidade. Ao lado há um exemplo de planilha feita para o planejamento do projeto.

#### **6.4 Adaptação de metodologias específicas para a construção de jogos com temática social e antropológica a partir de metodologias dos jogos sérios**

**A** metodologia adaptada para o projeto foi baseada em uma combinação de diferentes conceitos, extraídos de referências sobre a criação de jogos sérios e de jogos com temáticas sociais críticas. Embora não tenha seguido uma única metodologia específica, foi

necessário adaptar elementos de várias abordagens de design de jogos para atender às necessidades do projeto.

O ponto de partida foi a exploração dos serious games, jogos que vão além do entretenimento, com o objetivo de ensinar, conscientizar e gerar reflexão. A autora decidiu estudar jogos como September 12th: a Toy World, Foldit e McDonald's Video Game, que abordam temas sociais e antropológicos de forma crítica e satírica. Esses jogos foram referências para entender como transformar conteúdos sociais em narrativas lúdicas envolventes. A partir dessa pesquisa, foi possível compreender como temas sérios poderiam ser incorporados na estrutura e no enredo do jogo, mantendo o equilíbrio entre diversão e reflexão.

Além disso, de acordo com Kankaanranta e Neittaanmäki (2008), os serious games podem ser utilizados em diferentes áreas, como educação, negócios e saúde, com o objetivo de ensinar e motivar os jogadores. A autora adaptou esse conceito ao contexto de sobrecarga trabalhista e desigualdade

social, aplicando metodologias de design de jogos para criar um contexto imersivo e auto-reforçador que promove discussões críticas. A criação do jogo foi baseada na ideia de utilizar mecânicas simples, mas com decisões impactantes, como sugerido por Bogost (2011) e Sicart (2014), para que os jogadores pudessem refletir sobre suas ações dentro do jogo.

Durante o processo criativo, a autora também incorporou elementos sugeridos por Miguel Sicart (2014), que defende que o design de jogos deve abordar questões éticas e sociais, permitindo que os jogadores explorem essas problemáticas em um ambiente seguro e controlado. Assim, o jogo desenvolvido foi projetado para trazer à tona questões de sobrecarga e desigualdade por meio de uma mecânica que, embora lúdica, não perde de vista a seriedade da mensagem.

Essa abordagem metodológica, que envolveu a adaptação de diversas referências e conceitos de jogos sérios, permitiu o desenvolvimento de uma experiência crítica, inovadora e divertida para os

jogadores. A junção da teoria (ciências que estudam o comportamento humano e os processos mentais), conteúdo (No caso do jogo, uma temática antropológica e social com viés crítico e satírico) e game design (concepção e desenvolvimento de elementos de um jogo) proporcionam aprendizagem a partir de estímulos dos jogadores dentro no universo do jogo. Um exemplo prático do jogo são as cartas MiMiMi. Elas utilizam dados retirados de diversas fontes como o senso do IBGE e se utilizam de linguagem irônica baseadas nos comentários em redes sociais com teor meritocrático propagados por alguns coaches de produtividade. São exemplos práticos dessa carta a diferença salarial entre homens e mulheres levantamento da consultoria IDados, com base na Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio do IBGE. Na Figura 6, uma amostra dessa pesquisa divulgada por Alvarenga (2022) no portal G1. O gráfico inspirou uma das cartas.

**Figura 6 - Gráfico que mostra a diferença salarial entre mulheres e homens no ano de 2022.**

## Diferença entre salários de mulheres e homens

Rendimento real mensal do trabalho principal no 4º trimestre

■ Diferença em % ■ Mulheres ■ Homens



Fonte: IDados, a partir de dados da PNAD

**Fonte: Economia G1 (2022)**

No diagrama da Figura 7 a representação visual da metodologia que une essa tríade dos jogos sérios e abaixo, exemplo das cartas MiMiMi. Essa forma de fazer uso das metodologias de design de jogos sérios se enquadra no Cross (2011) explica como “abordagem sistêmica” enfatizando a importância de entender o design como um processo complexo que se integra em vários contextos e sistemas. Ou seja, não ocorre isoladamente, mas sim dentro de uma rede de interações entre diferentes elementos. No caso dos jogos, e ao fazer um recorte nos jogos sérios, vemos que uma série de diversas ciências podem contribuir para o projeto é uma metodologia aberta e adaptável faz com que a fluidez dele seja maior, não limitando a sua criatividade.

**Figura 7 – Diagrama de Venn que exemplifica o conceito de jogos sérios e as suas áreas metodológicas**



**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

**... QUE QUER PEGAR.  
A ATRÁS DELE OU VAI CHEGAR  
ATRASADO.**

**CERTE EXATAMENTE 2 OU 6 NO DADO PARA  
EGUIR PEGAR O ÔNIBUS [CASO SEJA HOMEM OU  
RICA VOCÊ ESTÁ ISENTO DESSA CARTA, DELEGUE  
PARA ALGUÉM QUE NÃO SEJA RICO COMO VOCÊ]**

**... FRIO É UM  
SAÇÕES MAIS DIFÍCEIS  
SEGUNDA-FEIRA, CERTO?**

**SEJA PRODUTIVO! OU NÃO... ESCOLHA**

**MENOS 5 OU 6 NO DADO PARA CONSEGUIR  
SMO COM PREGUIÇA OU PASSE PARA  
MPRANDO-A COM DINHEIRO  
VOCÊ ANDA DUAS CASAS  
R CEDO SE NÃO  
COBRIR QUANTO**

**DISTRAIR CRIANÇAS**

**... ANÇAS SAÍRAM DE FÉRIAS E  
PRECISA SER CRIATIVO PARA  
RAÍ-LAS. O QUE VOCÊ FARÁ?**

**... CAR PODE SER UM TRABALHO CANSATIVO...  
PARTIR DE 6 NO DADO PARA SOBREVIVER AO CANS  
EJA HOMEM OU MULHER RICA VOCÊ GANHARÁ UM  
PUNTO EXTRA NO RELÓGIO PORQUE ALGUÉM FARÁ ISSO POR  
VOCÊ. ACERTE ROLE O DADO PARA DESCOBRIR  
QUANTOS PONTOS NO RELÓGIO**

**... DE UM**

**... O, MAS O  
U JÁ FOI DEVORADO**

**... OU 6 NO DADO, VOCÊ CONSEGUE  
EFE A TE DAR UM VALE-REFEIÇÃO EXTRA.  
ARIO, ROLE O DADO PARA DESCOBRIR  
PONTOS DO RELÓGIO VOCÊ**

**... EXI  
DEIXANDO ESTR  
SENSAÇÃO DE G  
CONSEGUIR S**



## O ALTRUIÍSTA



**RECEBA AJUDE DE MULHER RICA  
E GANHE O PRIVILÉGIO DE SA  
IMUNIDADE DE ALGUM DANO N**

**PODE TE DAR IMUNIDADE EM UM  
DANO DE UMA CARTA**

**... SELA TARI  
VOCÊ PRECISA FAZ  
MESES? A HORA**

**SINTO DIZER QUE É  
ACERTE EXATAMENTE 5 OU 6  
REALIZAR A TAREFA A TEMPO, CA  
VOCÊ PERDERÁ 3 HORAS DO**

**O PROFESSOR PEDIU UM TRABA  
ESCRITO (COMO MAIAS, ASTE  
INCAS) E AGORA VOCÊ PREC  
ESCREVER 10 PÁGINAS.**

**E NÃO VALE USAR A IA PARA DIGITAR. EL  
ESCREVE MAN  
PAPEL.**

**PELO MENOS 5 O  
LHO E TIRAR UM  
DESCOBRIR QUAN**

**FAZER**

**CHEGOU O DIA  
DEVE SER ENCAI  
PARA NADA G**

**ACERTE EXATAMENTE 5 OU 6  
AO CANSAÇO [CASO SEJA HOM  
TEM PONTO EXTRA PORQUE ALG  
CASO NÃO ACERTE ROLE O D  
QUANTOS PONTOS NO RE**

## 7. Desenvolvimento

### 7.1 Introdução ao projeto

**A** princípio o projeto foi todo norteado pela ideia da temática do jogo, ou seja, focados na narrativa em si e em como aplicá-la em princípios de jogabilidade. Ao longo dos estudos os objetivos e métricas foram ficando mais claros. A primeira parte do desenvolvimento foi pensar em qual formato de jogo seria elaborado: digital, analógico ou pervasivo. Então, a autora decidiu escolher os jogos analógicos por uma questão de factibilidade. Na Figura 8, um esquema visual dos três diferentes tipos de jogos e porque a autora escolheu o analógico:

**Figura 8 – Relação custo-benefício para implementar o projeto de acordo com as características de cada**

**área do jogo**



**Analógico**



**Digitais**



**Pervasivos**

PARÂMETROS:	ANALÓGICO:	DIGITAIS:	PERVASIVOS:
COMPLEXIDADE:	BAIXA	ALTA	ALTA
CUSTO-BENEFÍCIO:	MÉDIO	ALTO	ALTO
FACTIBILIDADE:	VIÁVEL	MEDIANAMENTE VIÁVEL	INVIÁVEL
TEMPO DE EXECUÇÃO:	MÉDIA	ALTA	ALTA
GRAU DE DIFICULDADE DE EXECUÇÃO:	BAIXA	MÉDIA	ALTA

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

Logo após esse período, a autora iniciou a pesquisa de jogos similares e de público alvo, fazendo assim uma pesquisa de similares de mercado.

## 7.2 Pesquisa de jogos similares

Nessa etapa de desenvolvimento do projeto, começaram os estudos de jogos similares. Esses jogos foram selecionados de acordo com diversas características, sejam elas tecnologias, narrativa, recursos de jogabilidade e até a estética. Nela, foi possível identificar tendências de design, padrões de jogabilidade e abordagens temáticas que funcionam bem no mercado, ajudando a entender o que os jogadores já apreciam e quais elementos podem ser inovadores. Também houve inspiração para novas ideias e mecânicas. Compreender como outros designers resolveram problemas semelhantes abriu portas para soluções criativas e únicas no projeto.

Ademais, conhecer os jogos que já existem no mercado evita a criação de um produto redundante. Se um jogo muito similar ao proposto pela autora já existisse, ela poderia ajustar seu design para oferecer algo novo e distinto, aumentando a relevância e o valor do seu projeto.

A análise de similares também fortaleceu a base teórica do projeto. Ao situar o projeto dentro de um contexto de jogos existentes, foram justificadas as escolhas de design e também os diferenciais e os aprimoramentos do jogo em relação aos seus precedentes. Esses similares também auxiliaram a entender melhor o público-alvo. Analisando quem joga e aprecia esses jogos, fazendo com que fossem ajustados o design e a abordagem do jogo para atender melhor às expectativas e preferências desse público. Por fim, essa avaliação permitiu posicionar o jogo no mercado de forma estratégica. Criando um jogo mais inovador, ao atender uma narrativa e nichos específicos.

Antes mesmo de pensar nos similares a temática de sobrecarga já existia como decisão da autora, por isso, os similares foram pensados a partir dessa decisão de criar um jogo com linguagem mais satírica. Ao longo da pesquisa foram adicionadas outras questões, como recursos novos advindos da inspiração

trazida pelos similares. A Figura 9 apresenta o modelo de ficha resumo proposto pela autora. É possível ver a versão estendida da ficha nos apêndices (Apêndice 3) do documento.

**Figura 9 – Modelo de ficha de jogos similares**

Título Do Jogo	01
Editora	
Ano De Lançamento	



- NÚMERO DE JOGADORES**
- CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA**
- TEMPO DE JOGO**
- IDIOMA**

**SINOPSE:** RESUMO CONCISO QUE APRESENTA A HISTÓRIA PRINCIPAL DO JOGO, SEUS PERSONAGENS PRINCIPAIS, O CENÁRIO ONDE A HISTÓRIA SE PASSA E O OBJETIVO GERAL DO JOGADOR. É COMO UM TRAILER ESCRITO, QUE SERVE PARA DAR UMA IDEIA RÁPIDA E CLARA DO QUE O JOGO SE TRATA, DESPERTANDO A CURIOSIDADE DO PÚBLICO.

**CATEGORIA:** TIPO DE JOGO

**SUBCATEGORIA:** QUAL TECNOLOGIA O JOGO UTILIZA

**criação:** AUTOR OU EDITORA

**GÊNERO DO JOGO:** CARACTERÍSTICAS QUE O IDENTIFICAM

**PAÍS DE ORIGEM:** LOCAL QUE O JOGO FOI CRIADO

**MECÂNICAS:** REGRAS QUE DEFINEM COMO UM JOGO FUNCIONA.

**CONTÉM:** O QUE O JOGO CONTÉM. NO CASO DOS DIGITAIS, QUAL PLATAFORMA UTILIZAM E QUAIS DISPOSITIVOS SÃO NECESSÁRIOS PARA JOGAR.

<b>MECÂNICA</b>	<b>NARRATIVA</b>	<b>TECNOLOGIA</b>	<b>ESTÉTICA</b>
Descreve como o jogo funciona e suas principais mecânicas e recursos.	É o enredo do jogo, sua história, personagens e seu universo.	O meio que o jogo utiliza para funcionar e seus elementos. Ela implementa as ideias e molda as possibilidades e os limites do design.	Como é o design e layout do jogo e elementos de sua identidade visual.



fontes: site que foi utilizado como referência

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### **7.2.1 Aspectos percebidos pela autora a partir da análise de similares**

A análise de jogos similares foi uma etapa fundamental para o desenvolvimento do projeto, permitindo identificar aspectos que serviram de inspiração e adaptação para a criação de um jogo sério. A linha de raciocínio utilizada para a escolha dos jogos seguiu critérios como: 1) Narrativas semelhantes; 2) Tecnologia aplicada; 3) Mecânicas adequadas ao escopo do projeto; 4) Tendências e inspirações visuais. Com base nesses critérios, foi feita uma curadoria de referências de duas formas: através de pesquisa desk (em sites de enciclopédias de jogos e lojas de jogos online, por exemplo) e também uma pesquisa visual, utilizando uma pasta de inspirações no Pinterest para auxiliar na definição estética e na identidade visual do jogo.

Uma das principais conclusões da análise foi a observação de que a maioria dos jogos similares, neste caso jogos analógicos, principalmente de tabuleiro, utilizava cartas como um elemento chave para compor

a narrativa de forma lúdica. Essas cartas, em alguns casos, tinham ligação direta com o tabuleiro, enquanto em outros, funcionavam de maneira independente. A principal função dessas cartas era atuar como ferramentas de privilégio ou punição aos jogadores, promovendo interações que enriqueciam o desenvolvimento do jogo. Além disso, em muitos jogos, as cartas eram utilizadas como suporte narrativo, seja introduzindo personagens ou funcionando como um glossário de conceitos importantes.

Além das cartas, outros elementos se mostraram igualmente cruciais para dinamizar a experiência de jogo. Recursos como contadores de tempo (ampulhetas e cronômetros), dados, moedas e marcadores de carga de energia surgiram como componentes fundamentais, adicionando camadas estratégicas e dinâmicas ao gameplay. A utilização desses elementos inspirou diretamente a mecânica e a tecnologia dos componentes do projeto.

Para uma análise mais estruturada, foi criado um modelo de ficha para cada jogo estudado, onde foram analisados aspectos como sinopse, objetivo principal, a mensagem implícita no universo do jogo, e uma tabela de insights baseada na Tétrade Elementar de Schell (2008). Esta abordagem permitiu dividir os jogos em quatro elementos essenciais: mecânica, tecnologia, narrativa e estética. Com isso, foi possível avaliar de maneira crítica como cada um desses aspectos poderia ser adaptado ou reinterpretado dentro do contexto do jogo em desenvolvimento, garantindo que a criação final tivesse coesão temática e mecânica, além de uma mensagem clara e impactante.

A análise detalhada a partir da Tétrade Elementar de Schell proporcionou uma visão clara de como os jogos similares lidavam com seus quatro pilares principais:

**Mecânica:** A forma como as regras e sistemas eram projetados para criar uma experiência envolvente. Nos jogos analisados, a utilização de cartas para oferecer escolhas estratégicas foi uma constante. Essas mecânicas incentivavam a tomada de decisão, seja por meio de recompensas ou penalidades que impactavam diretamente o progresso dos jogadores. Essa flexibilidade nas escolhas e consequências inspirou o desenvolvimento de mecânicas semelhantes no projeto, possibilitando que os jogadores enfrentassem dilemas e desafios dentro do tema da sobrecarga trabalhista.

**Tecnologia:** Embora o projeto fosse um jogo de tabuleiro, muitos dos jogos analisados eram jogos digitais. Entretanto, independente de formato, foi analisado que todos os jogos utilizavam o melhor dos seus recursos a fim de tornar a experiência do jogador o mais imersiva possível e ampliando a interação deles. Por fim, decidiu-se manter o foco em uma experiência totalmente analógica, explorando a simplicidade e acessibilidade dos jogos de tabuleiro tradicionais. Esse

enfoque permitiu um jogo mais direto, focado na interação social e no manuseio físico das cartas e peças.

**Narrativa:** A narrativa foi outro ponto de destaque. Jogos que abordavam temas sociais, como abuso de poder, desigualdade e exploração, utilizavam suas histórias para aprofundar a experiência dos jogadores. Muitos jogos empregavam uma narrativa progressiva, onde as decisões dos jogadores ao longo do jogo moldavam o enredo e as consequências. Com base nessa análise, foi adaptada a ideia de narrativas ramificadas, permitindo que o jogo “Fiesta de la Siesta” evoluísse de acordo com as ações dos jogadores, oferecendo diferentes recursos e nuances para os jogadores que impactaram a sua jornada ao longo do tabuleiro, refletindo a complexidade do tema da sobrecarga e suas nuances sociais.

**Estética:** A análise estética dos jogos similares revelou como elementos visuais são fundamentais para comunicar o tom e a mensagem de um jogo. As

paletas de cores, a tipografia e o design gráfico ou a interface dos componentes de jogo, como carta, tabuleiros e cenários contribuía para a construção de um universo coeso e impactante. Com base nas referências visuais coletadas, foi definida uma estética que reforçasse a ironia e a crítica social presentes na narrativa do jogo, utilizando cores e símbolos que evocassem o cansaço, o estresse e a pressão da vida moderna mas com um tom de universo fantasioso a partir de cores fortes.

Por meio dessa análise comparativa, foi possível identificar elementos fundamentais que serviram de inspiração e ponto de partida para a criação do jogo. A partir do que foi observado nos jogos similares, foi possível adaptar mecânicas, recursos narrativos e visuais para o contexto do projeto, sempre mantendo o foco em criar uma experiência lúdica que não apenas entretivesse, mas também incentivasse os jogadores a refletirem sobre questões sociais críticas. A seguir há o detalhamento de cada jogo analisado e suas contribuições para o projeto.

### 7.2.1.1 No Worries if Not!

O jogo foi criado pelo estúdio Little Troop para a marca de Billie, empresa de cuidados com a pele, em 2023. O jogo de tabuleiro é uma sátira sobre o machismo (Figura 10).

**Sinopse:** *(do inglês)* Às vezes, a vida de mulher pode parecer um jogo impossível – um jogo para o qual você nunca se inscreveu. Nós jogamos todo o sistema pela janela... e no tabuleiro de um jogo! Você pode ser a primeira mulher a vencer?

**Figura 10 – Ficha com as principais informações do jogo “No Worries If Not”**

No Worries If Not  
Billie  
2023

01



- 👥 **2-4 JOGADORES**
- 📅 **17 ANOS**
- 🕒 **NÃO INFORMADO**
- 🗣️ **INGLÊS**

**SINOPSE:** *(DO INGLÊS)* ÀS VEZES, A VIDA DE MULHER PODE PARECER UM JOGO IMPOSSÍVEL – UM JOGO PARA O QUAL VOCÊ NUNCA SE INSCREVEU. NÓS JOGAMOS TODO O SISTEMA PELA JANELA... E NO TABULEIRO DE UM JOGO! VOCÊ PODE SER A PRIMEIRA MULHER A VENCER?

**CATEGORIA:** JOGO ANALÓGICO  
**SUBCATEGORIA:** TABULEIRO  
**CRIAÇÃO:** LITTLE TROOP  
**GÊNERO DO JOGO:** COMÉDIA (SÁTIRA)  
**PAÍS DE ORIGEM:** ESTADOS UNIDOS

**MECÂNICAS:** NAVEGUE PELOS CAMINHOS (FADADOS) DE JUDGMENT JUNCTION, SELF-DOUBT SPIRAL, YOU LOOK TIRED TRIANGLE E MUITO MAIS! FAÇA ALGUMAS JOGADAS PODEROSAS E TENTE NÃO SER DERRUBADA ANTES QUE O TEMPO ACABE.

**CONTÉM:** CADA JOGO VEM COM 1 TABULEIRO DE JOGO, 1 DADO, 6 FICHAS, 86 CARTAS, 1 FOLHA DE INSTRUÇÕES E 1 GRANDE ENVELOPE (NÃO OLHE!).

MECÂNICA

Para jogar, você tem que navegar por um conjunto de caminhos "condenados", incluindo Judgment Junction, Self-Doubt Spiral, Fertility Forest e You Look Tired Triangle. O objetivo é não ser tirado do caminho e ser o primeiro a chegar à Everyone's Happy and No One's Mad Land. O problema? É bem difícil (surpresa, surpresa!).

NARRATIVA

Baseado em contratempos da vida real e nas armadilhas do dia a dia, é um jogo sobre 'O Jogo' que as mulheres odeiam jogar: agradar aos outros, pensar demais, fazer várias coisas ao mesmo tempo, pedir desculpas demais, etc. Parece... divertido, certo?

TECNOLOGIA

O jogo é em formato de tabuleiro e contém algumas cartas, fichas e um dado. Ele funciona como um jogo de sorte onde os jogadores precisam passar por um tabuleiro cheio de obstáculos.

ESTÉTICA

A Little Troop optou por uma abordagem ousada e multicolorida para o design do jogo, combinando perfeitamente com o tom irônico do jogo. O estúdio também projetou um conjunto de contadores de jogo – uma garrafa de eterna juventude, um relógio biológico e uma lista de tarefas sem fim.



**fontes:** <https://mybillie.com/products/no-worries-if-not-game> e <https://www.itsnicethat.com/news/little-troop-billie-no-worries-if-not-product-design-100823>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

A seguir há a tabela detalhada de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo.

**Tabela 5 - Insights coletados a partir da análise do jogo “No Worries if Not”**

<b>Insights coletados</b>		
<b>Áreas da téttrade</b>	<b>Pontos positivos (+)</b>	<b>Pontos negativos (-)</b>
<b>Mecânica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O tabuleiro é bem trabalhado com muitos obstáculos.</li> <li>• As cartas tem textos irônicos e divertidos.</li> <li>• Os peões já contém uma contextualização ao universo e simbolizam alguma ironia ou piada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não se sabe o quanto a partida demora. E o tabuleiro, apesar de bem trabalhado, parece ser extenso.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A forma irônica de falar é boa para criticar de forma velada a temática e transferir conteúdos.</li> </ul>	
<b>Tecnologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogo simples de jogar e confeccionar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tem a embalagem volumosa e os elementos pequenos podem ser perdidos.</li> </ul>
<b>Estética</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tem cores chamativas e fácil de confeccionar.</li> <li>• As ilustrações são minimalistas e compõe bem com as cores.</li> </ul>	

**Elaborado pela autora (2024)**

### 7.2.1.2 Art and Fact

Jogo criado como ferramenta de gamificação para estimular a criatividade em processos de design (Figura 11).

**Sinopse:** *(do inglês)* Artefact Cards são a ferramenta perfeita para registrar, organizar e explorar suas ideias. O processo é direto, mas poderoso: Criar, Conectar, Reorganizar. Inicie anotando seus pensamentos ou rascunhos em cartões individuais e, em seguida, descubra novas associações ao rearranjá-los. Armazene-os quando concluir e revise-os posteriormente para expandir ou aprofundar suas ideias. Desenvolvidos por e para profissionais de design, os Artefact Cards oferecem um equilíbrio ideal entre qualidade e funcionalidade, atendendo às expectativas daqueles que buscam apenas as melhores ferramentas

**Figura 11 – Ficha com as principais informações do jogo “Artefact-Cards”**

Artefact-Cards  
Art E Fact  
2011-Presente

02



-  **2-4 JOGADORES**
-  **CLASSIFICAÇÃO LIVRE**
-  **INDETERMINADO**
-  **INGLÊS**

**SINOPSE:** *(DO INGLÊS)* ARTEFACT CARDS SÃO CARTAS DE BARALHO QUE AJUDAM VOCÊ A BRINCAR COM IDEIAS.

**CATEGORIA:** JOGO ANALÓGICO

**SUBCATEGORIA:** BARALHO

**CRIAÇÃO:** ART E FACT

**GÊNERO DO JOGO:** CRIATIVIDADE E ARTE

**PAÍS DE ORIGEM:** REINO UNIDO

**MECÂNICAS:** O PROCESSO É SIMPLES, MAS EFICAZ: CRIAR, CONECTAR, REORDENAR . COMECE ANOTANDO SEUS PENSAMENTOS OU ESBOÇOS EM CARTÕES INDIVIDUAIS E, EM SEGUIDA, DESCUBRA NOVAS CONEXÕES REORGANIZANDO-OS. EMPACOTE-OS QUANDO TERMINAR E REVISITE-OS MAIS TARDE PARA ADICIONAR OU EXPLORAR MAIS.

**CONTÉM:** 6 PACOTES DE ARTEFACT CARDS E 2 CANETAS PRETAS STAEDTLER LUMOCOLOR MEDIUM POINT

MECÂNICA

O processo é simples:  
Criar : Escreva ou esboce suas ideias em cartões individuais  
Conectar : Encontre conexões entre as peças movendo os cartões  
Reordenar : Embaralhe e classifique quantas vezes quiser, encontrando conexões infinitas.

NARRATIVA

-

TECNOLOGIA

O jogo funciona como uma ferramenta gamificada para o trabalho criativo. Ele é um baralho de cartas.

ESTÉTICA

Dividido principalmente por cores, mas as cores aparentemente não possuem temas específicos.



fontes: <https://artefactshop.com/products/artefact-cards>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

A seguir há a tabela detalhada de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo.

**Tabela 6 – Insights coletados a partir da análise do jogo “Art and Fact”**

<b>Insights coletados</b>		
<b>Áreas da téttrade</b>	<b>Pontos positivos (+)</b>	<b>Pontos negativos (-)</b>
<b>Mecânica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impulsiona a criatividade dos próprios jogadores.</li> <li>• É simples e intuitivo.</li> <li>• Possui três tipos de jogabilidade mesmo utilizando os mesmos cards. (Formas diferentes de jogo utilizando os mesmos elementos).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não é exatamente um jogo. E sim uma ferramenta gamificada.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não há uma narrativa por não ser um jogo.</li> </ul>
<b>Tecnologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É simples e compacto.</li> </ul>	
<b>Estética</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A estética é convidativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pode não ser acessível para pessoas daltônicas.</li> </ul>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.2.1.3 Monopoly

**M**onopoly é um jogo de tabuleiro clássico criado pela Hasbro nos Estados Unidos. Ele simula transações imobiliárias e a gestão de propriedades. O objetivo do jogo é que o jogador se torne o mais rico da partida, levando os oponentes à falência por meio da compra, desenvolvimento e aluguel de propriedades (Figura 12).

**Sinopse:** O jogo mais popular, mais jogado e mais vendido no mundo, Ao longo das gerações e ao redor do globo. Vá em frente e compre! Venda! Hipoteque! Construa casas e hotéis! E receba aluguéis! Isto é o que faz o Monopoly ser um grande jogo. Monopoly é o jogo mais popular, mais jogado e mais vendido do mundo! Ao longo das gerações e ao redor do globo, que outro jogo remete a tantas memórias de diversão familiar em pechinchas e negócios? Nenhum outro jogo fez com que tantos momentos jogados se tornassem memórias!

**Figura 12 – Ficha com as principais informações do jogo “Monopoly”**

Monopoly  
Hasbro Gaming  
1935

03



**2-8 JOGADORES**

**8+ ANOS**

**180+MIN**

**PORTUGUÊS**

**SINOPSE:** O JOGO MAIS POPULAR, MAIS JOGADO E MAIS VENDIDO NO MUNDO, AO LONGO DAS GERAÇÕES E AO REDOR DO GLOBO. VÁ EM FRENTE E COMPRE! VENDE! HIPOTEQUE! CONSTRUA CASAS E HOTÉIS! E RECEBA ALGUEIS! ISTO É O QUE FAZ O MONOPOLY SER UM GRANDE JOGO.

**CATEGORIA:** JOGO ANALÓGICO  
**SUBCATEGORIA:** TABULEIRO  
**criação:** HASBRO GAMING  
**GÊNERO DO JOGO:** ESTRATÉGIA, ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS  
**PAÍS DE ORIGEM:** ESTADOS UNIDOS

**MECÂNICAS:** JOGO EM QUE PROPRIEDADES COMO BAIRRO, CASAS, HOTÉIS, EMPRESAS SÃO COMPRADAS E VENDIDAS, EM QUE UNS JOGADORES FICAM “RICOS” E OUTROS VÃO À FALÊNCIA.  
**CONTÉM:** TABULEIRO, 8 PEÇAS, 28 TÍTULOS DE POSSE, 16 CARTAS SORTE, 16 CARTAS COFRE, 32 CASAS, 12 HOTÉIS, 2 DADOS, DINHEIRO MONOPOLY E REGRAS

**MECÂNICA**

No Monopoly, cada jogador escolhe uma peça e recebe uma quantia inicial de dinheiro, movendo-se pelo tabuleiro de acordo com os dados lançados. Durante o jogo, os jogadores compram propriedades, pagam aluguéis, tiram cartas de sorte ou revés, e podem ir para a prisão. Propriedades podem ser adquiridas e, ao formar um monopólio, o jogador pode construir casas e hotéis para aumentar o valor do aluguel. Jogadores que não conseguem pagar suas dívidas entram em falência e são eliminados do jogo, que continua até restar apenas um vencedor.

**TECNOLOGIA**

O jogo mescla sorte e habilidade ao propor desafios para os jogadores por meio do tabuleiro ou o uso de artefatos como cartas e recursos (dinheiro, hotéis). É um jogo que possui materiais impressos e deve ser jogado preferencialmente de forma presencial.

**NARRATIVA**

No jogo todos são negociantes atrás de prosperar através de decisões financeiras. Ao longo do tabuleiro há oportunidades de negócios.

**ESTÉTICA**

É um jogo multicolorido e com ilustrações bem trabalhadas semelhantes a elementos do mundo real, que fazem o jogador mergulhar no universo do jogo.



**fontes:** <https://bravojogos.com.br/jogos-de-tabuleiro-e-cordonei/jogo-monopoly-g-henstid-4m80c9e1xdtu-w46pnsq8a3p2m-3907n4m4y8u51y33w383cu>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

A seguir há a tabela detalhada de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo.

**Tabela 7 - Insights coletados a partir da análise do jogo “Monopoly”**

<b>Insights coletados</b>		
<b>Áreas da téttrade</b>	<b>Pontos positivos (+)</b>	<b>Pontos negativos (-)</b>
<b>Mecânica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de diferentes cards (cartas de sorte)</li> <li>• Os recursos fazem o jogo ser mais dinâmico (dinheiro, títulos de posse)</li> <li>• A marcação no tabuleiro é bem diversificada</li> <li>• Jogadores que entram em falência perdem o jogo.</li> <li>• Algumas cartas dão punição aos jogadores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O tabuleiro infinito pode fazer a partida ter um tempo muito extenso de duração.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A forma como os elementos têm nomes próprios facilita a imersão no jogo (prisão, dinheiro)</li> </ul>	
<b>Tecnologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos lúdicos facilitam o jogo (dinheiro)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos demais podem tornar o jogo complicado, por isso as regras devem ser bem explicadas.</li> </ul>
<b>Estética</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As ilustrações facilitam o entendimento no tabuleiro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alguns elementos podem ser caros de ser confeccionados.</li> </ul>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.1.2.4 The McDonald's video game

É um jogo online em Flash, lançado e desenvolvido pela Molleindustria, um site de ciberativismo italiano que produz jogos com sátiras e críticas, em 2006. É descrito como um "anti-advergame", representando uma sátira das práticas empresariais de várias corporações (Figura 13).

**Sinopse:** *(do inglês)* Ganhar dinheiro em uma corporação como o McDonald 's não é fácil! Por trás de cada hambúrguer, há um processo complexo que você precisa dominar: das pastagens ao matadouro, dos restaurantes à marca. Você descobrirá todos os segredos sujos que nos tornaram uma das maiores empresas do mundo.

**Figura 13 –Ficha com as principais informações do jogo “The McDonald’s Video Game”**

The McDonald's Video Game  
Molleindustria  
2005

04



**1 JOGADOR**

**10+ ANOS**

**1 A 3 HORAS**

**ITALIANO**

**SINOPSE:** GANHAR DINHEIRO EM UMA CORPORAÇÃO COMO O MCDONALD'S NÃO É FÁCIL! POR TRÁS DE CADA HAMBÚRGUER, HÁ UM PROCESSO COMPLEXO QUE VOCÊ PRECISA DOMINAR: DAS PASTAGENS AO MATADOURO, DOS RESTAURANTES À MARCA, VOCÊ DESCOBRIRÁ TODOS OS SEGREDOS SUJOS QUE NOS TORNARAM UMA DAS MAIORES EMPRESAS DO MUNDO.

**CATEGORIA:** JOGO DIGITAL  
**SUBCATEGORIA:** JOGO ONLINE FLASH  
**CRIAÇÃO:** MOLLEINDUSTRIA  
**GÊNERO DO JOGO:** SÁTIRA  
**PAÍS DE ORIGEM:** ITÁLIA

**MECÂNICAS:** PERMITE QUE O JOGADOR ACESSE QUATRO PONTOS DE VISTA: A FAZENDA, O MATADOURO, O RESTAURANTE E O QG CORPORATIVO. ATRAVÉS DE CADA UMA DESSAS VISÕES, PODEM SER TOMADAS DECISÕES QUE AFETARÃO O DESTINO DA EMPRESA DO JOGADOR.

MECÂNICA

O McDonald's Video Game é um jogo que pode ser considerado mais linear e fechado, uma vez que ele simula a administração de um restaurante fast-food, onde o jogador deve seguir missões específicas e gerenciar recursos. Através de cada uma dessas visões, podem ser tomadas decisões que afetarão o destino da empresa do jogador.

NARRATIVA

No jogo, o jogador assume o papel de CEO do McDonald's, fazendo escolhas para fazer seu negócio lucrar mas que podem ser controversas em termos éticos.

TECNOLOGIA

A visão do McDonald's Video Game é em 2D, com uma perspectiva isométrica que permite aos jogadores visualizar o restaurante e suas operações de uma maneira que facilita a gestão dos recursos e a interação com os personagens do jogo, pode ser jogado em um navegador da web, então é necessário um computador ou dispositivo com acesso à internet.

ESTÉTICA

O jogo é colorido e tem uma ilustração digital com formas arredondadas e cores que remetem ao branding do McDonald's. Apesar disso, a marca não tem qualquer vínculo com ele.



**fontes:** <https://www.molleindustria.org/mcdonalds/>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

**Tabela 8 - Detalhamento de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo.**

<b>Insights coletados</b>		
<b>Áreas da tétrede</b>	<b>Pontos positivos (+)</b>	<b>Pontos negativos (-)</b>
<b>Mecânica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É interessante trazer opções de decisões para os jogadores que os levem a reflexão.</li> <li>• Ter um estoque de recursos finitos aumenta a competitividade do jogo.</li> <li>• A competitividade com outros mercados e redes instiga o jogador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Somente a possibilidade de ser um tipo de personagem limita a experiência.</li> <li>• Um mundo fechado pode ser limitado.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um universo pode ser criado a partir da crítica de um sistema</li> <li>• É possível utilizar recursos de dados para criar mecânicas no jogo.</li> <li>• É interessante ter parâmetros de avaliação de tarefas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trazer as críticas de forma mais velada diminui a possibilidade de processo por direitos de imagem e marca.</li> </ul>
<b>Tecnologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapas são formas de situar os jogadores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algumas tecnologias podem ficar datadas com o tempo, e até parar de funcionar. No caso desse jogo, o Flash não é mais uma tecnologia disponível em muitos dispositivos.</li> </ul>
<b>Estética</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma estética mais arredondada, puxada para traços infantis pode ser utilizada também em temáticas mais sérias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar cores e marcas de outras empresas podem trazer complicações de direitos autorais.</li> </ul>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.1.2.5 Imagem e Ação 2

É um jogo online em Flash, lançado e desenvolvido pela Molleindustria, um site de ciberativismo italiano que produz jogos com sátiras e críticas, em 2006. É descrito como um "anti-advergame", representando uma sátira das práticas empresariais de várias corporações (Figura 14).

**Sinopse:** Você terá à sua disposição um lápis e um papel para desenhar, esboçar e rabiscar a palavra escolhida. Assim, seus colegas precisam acertar o que é até o tempo da ampulheta acabar! São 2.400 palavras ou expressões novas, divididas em 6 categorias para você e seus amigos passarem ótimos momentos juntos.

**Figura 14 – Ficha com as principais informações do jogo “Imagem & Ação 2”**

Imagem & Ação 2  
Grow  
2006

05



- 👥 **4 OU + JOGADORES**
- 🕒 **ANOS**
- 🕒 **30 A 60 MIN**
- 🌐 **PORTUGUÊS**

**SINOPSE:** VOCÊ TERÁ À SUA DISPOSIÇÃO UM LÁPIS E UM PAPEL PARA DESENHAR, ESBOÇAR E RABISCAR A PALAVRA ESCOLHIDA. ASSIM, SEUS COLEGAS PRECISAM ACERTAR O QUE É ATÉ O TEMPO DA AMPULHETA ACABAR! SÃO 2.400 PALAVRAS OU EXPRESSÕES NOVAS, DIVIDIDAS EM 6 CATEGORIAS PARA VOCÊ E SEUS AMIGOS PASSAREM ÓTIMOS MOMENTOS JUNTOS.

**CATEGORIA:** JOGO ANALÓGICO

**SUBCATEGORIA:** JOGO DE TABULEIRO

**CRIAÇÃO:** GROW

**GÊNERO DO JOGO:** CRIATIVIDADE, ARTE E HABILIDADE

**PAÍS DE ORIGEM:** BRASIL (ADAPTADO DE UM JOGO JAPONÊS)

**MECÂNICAS:** O JOGO IMAGEM & AÇÃO 2 É UM JOGO DE TABULEIRO DE DESENHO E ADIVINHAÇÃO. CADA JOGADOR RETIRA UMA CARTA DO BARALHO E FAZ COM QUE OS OUTROS TENTEM ADIVINHAR A PALAVRA SUGERIDA.

**CONTÉM:** 1 TABULEIRO, 1 AMPULHETA, 360 CARTAS, 4 PEÕES, 2 DADOS E 1 MANUAL DE INSTRUÇÕES. TAMBÉM PRECISA DE LÁPIS E PAPEL, NÃO INCLUSOS NO PRODUTO.

MECÂNICA

Os jogadores desenham, descrevem ou mimam palavras e expressões para que seus colegas de equipe adivinhem. O objetivo do jogo é ser o primeiro time a alcançar o final do tabuleiro, adivinhando corretamente o maior número possível de palavras ou expressões dentro de um tempo limitado.

NARRATIVA

Não há um universo específico. Os jogadores são divididos em equipes. Cada equipe escolhe uma peça e a coloca na casa de início do tabuleiro.

TECNOLOGIA

O jogo possui elementos impressos e é jogado de forma presencial. O baralho de cartas é embaralhado e colocado no centro do tabuleiro. Um cronômetro (geralmente de 1 minuto) é preparado para cronometrar as rodadas.

ESTÉTICA

O jogo tem uma estética minimalista.



fontes: <https://www.kjagrow.com.br/jogo-imagem---acao-2---grow-0709/p>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

A seguir há a tabela detalhada de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo.

**Tabela 9 - Detalhamento de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo.**

<b>Insights coletados</b>		
<b>Áreas da téttrade</b>	<b>Pontos positivos (+)</b>	<b>Pontos negativos (-)</b>
<b>Mecânica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar o tempo faz com que as tarefas sejam mais instigantes.</li> <li>• O dado com diferentes tipos de modo de fazer uma tarefa aumenta o acaso e tira os jogadores da zona de conforto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo pode ser cansativo se tiver somente as mesmas mecânicas.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um jogo pode não ter personagens e ser interessante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogos de tarefas com tempo em todas as casas do tabuleiro podem ser demoradas.</li> </ul>
<b>Tecnologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O uso de ampulhetas é um sistema bom e fácil.</li> <li>• O tabuleiro pode ser um recurso adicional no jogo.</li> <li>• Utilizar dados simbólicos pode ser interessante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alguns elementos podem ser perdidos (como o dado de símbolos ou a ampulheta) e o jogo depende deles.</li> </ul>
<b>Estética</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartas somente textuais também funcionam.</li> </ul>	

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.1.2.6 The Design Deck

É um baralho de cartas de jogo que também funciona como um manual sobre design gráfico criado por Ben Barrett-Forrest no Canadá. Cada uma das 52 cartas traz alguma informação sobre a área – terminologias, princípios e conceitos, informações sobre tipografia, história de movimentos do design e citações de designers famosos, por exemplo – e inclui um exemplo visual (Figura 15).

**Sinopse:** O Design Deck é um baralho de cartas que funciona como um guia prático para design gráfico.

**Figura 15 – Ficha com as principais informações do jogo “The Design Deck”**



The Design Deck  
Ben Barrett-Forrest  
2006

06

1 JOGADOR

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DESCONHECIDA

30 A 60 MIN

INGLÊS

**SINOPSE:** É UM BARALHO DE CARTAS DE JOGO QUE TAMBÉM FUNCIONA COMO UM MANUAL SOBRE DESIGN GRÁFICO. CADA UMA DAS 52 CARTAS TRAZ ALGUMA INFORMAÇÃO SOBRE A ÁREA – TERMINOLOGIAS, PRINCÍPIOS E CONCEITOS, INFORMAÇÕES SOBRE TIPOGRAFIA, HISTÓRIA DE MOVIMENTOS DO DESIGN E CITAÇÕES DE DESIGNERS FAMOSOS, POR EXEMPLO – E INCLUI UM EXEMPLO VISUAL.

**CATEGORIA:** JOGO ANALÓGICO

**SUBCATEGORIA:** BARALHO DE CARTAS

**CRIAÇÃO:** THE DESIGN DECK

**GÊNERO DO JOGO:** EDUCAÇÃO, ARTE E DESIGN

**PAÍS DE ORIGEM:** CANADÁ

**MECÂNICAS:** O JOGADOR PODE UTILIZAR LIVREMENTE O BARALHO E CRIAR MECÂNICAS PERSONALIZADAS DE ACORDO COM A FINALIDADE QUE PRETENDEM ALCANÇAR.

**CONTÉM:** 1 BARALHO DE 52 CARTAS.

**MECÂNICA**  
Os jogadores desenharam, descrevem ou mimam palavras e expressões para que seus colegas de equipe adivinhem. O objetivo do jogo é ser o primeiro time a alcançar o final do tabuleiro, adivinhando corretamente o maior número possível de palavras ou expressões dentro de um tempo limitado.

**NARRATIVA**  
Não há um universo específico. Já que o baralho é uma ferramenta gamificada.

**TECNOLOGIA**  
Pode ser jogado de diversas formas, como um jogo de adivinhação, como um baralho expositivo ou simplesmente como um item de colecionador.

**ESTÉTICA**  
O baralho possui belos exemplos visuais e é impresso em cores ricas e complexas em papel Bicycle® de alta qualidade com acabamento air-cushion.

fontes: <https://www.kickstarter.com/projects/bartforrest/the-design-deck-graphic-design-playing-cards> e <https://www.blubbos.com.br/um-baralho-de-cartas-que-tambem-e-um-manual-sobre-design-grafico-que-tal/>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

A seguir há a tabela detalhada de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo.

**Tabela 10 – Detalhamento de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo.**

<b>Insights coletados</b>		
<b>Áreas da téttrade</b>	<b>Pontos positivos (+)</b>	<b>Pontos negativos (-)</b>
<b>Mecânica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Podemos utilizar a associação por cores na mecânica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por não ser um jogo, e sim uma ferramenta gamificada, quase não há mecânicas para avaliar.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>		
<b>Tecnologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um baralho de cartas pode ter as mais variadas embalagens.</li> </ul>	
<b>Estética</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O uso de cores fortes é marcante e pode atrair mais pessoas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alguns materiais são caros para se confeccionar ferramentas gamificadas (e isso aumenta o custo final).</li> </ul>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.1.2.7 CULTivate

**C**ULTivate é um jogo de construção de padrões da Pops & Bejou Games em 2021. Nele, os jogadores trabalham para coletar meeples seguidores necessários para corresponder ao padrão da agenda do seu personagem (Figura 16).

**Sinopse:** Jogue como um líder de culto trabalhando para encher seu complexo com seguidores para ajudar você a executar sua agenda. Mas cuidado! Líderes de culto rivais podem tentar sabotá-lo ou converter os seguidores que você não consegue manter na linha. Você também pode atrair atenção indesejada de investigadores irritantes que tentam ficar no seu caminho. Persuada os seguidores certos, engane seus inimigos e eleve-se acima do resto.

**Figura 16 – Ficha com as principais informações do jogo “CULTivate”**

Cultivate  
Pops & Bejou Games  
2021

07



 **2-5 JOGADORES**

 **ANOS**

 **20 A 50 MIN**

 **INGLÊS**

**SINOPSE:** JOGUE COMO UM LÍDER DE CULTO TRABALHANDO PARA ENCHER SEU COMPLEXO COM SEGUIDORES PARA AJUDAR VOCÊ A EXECUTAR SUA AGENDA. MAS CUIDADO! LÍDERES DE CULTO RIVAIS PODEM TENTAR SABOTÁ-LO OU CONVERTER OS SEGUIDORES QUE VOCÊ NÃO CONSEGUE MANTER NA LINHA. VOCÊ TAMBÉM PODE ATRAIR ATENÇÃO INDESEJADA DE INVESTIGADORES IRRITANTES QUE TENTAM FICAR NO SEU CAMINHO. PERSUADA OS SEGUIDORES CERTOS, ENGANE SEUS INIMIGOS E ELEVE-SE ACIMA DO RESTO.

**CATEGORIA:** JOGO ANALÓGICO

**SUBCATEGORIA:** JOGO DE TABULEIRO

**criação:** POPS & BEJOU GAMES

**GÊNERO DO JOGO:** SÁTIRA, CONSTRUÇÃO DE PADRÕES, HUMOR E ESTRATÉGIA

**PAÍS DE ORIGEM:** ESTADOS UNIDOS

**MECÂNICAS:** NO JOGO CULTIVATE, VOCÊ TRABALHA PARA COLETAR MEEPLES SEGUIDORES NECESSÁRIOS PARA CORRESPONDER AO PADRÃO DA AGENDA DO SEU PERSONAGEM.

**CONTÉM:** 91 MEEPLES DE MADEIRA SERIGRAFADOS, 5 PLACAS COMPOSTAS DE DUPLA FACE, 5 TAPETES DE CARÁTER E AGENDA, 74 CARTAS DE BARALHO ILUSTRADAS E 5 CUBOS DE MARCADORES DE MADEIRA.

**MECÂNICA**

Jogue cartas da sua mão, permitindo que você ganhe seguidores, gereencie o posicionamento de seguidores dentro de seu complexo e sabote líderes de cultos rivais. Conforme você compra cartas, Investigações Secretas podem aparecer e adicionar investigadores ao seu complexo, impedindo que você recrute seguidores. Não está ganhando o tipo de seguidores que deseja? Faça trocas com meeple seguidores no suprimento para ajudá-lo a completar sua agenda e preencher seu complexo. Ao recrutar seguidores, você ativará poderes, tornando mais fácil para você preencher seu complexo. Quando um jogador preencher seu complexo, o fim do jogo é acionado. Os jogadores contabilizam os pontos de seus seguidores, pontos de agendas concluídas e quaisquer bônus ganhos para ver quem sai por cima.

**TECNOLOGIA**

O jogo é um jogo de tabuleiro com construção de padrões.

**ESTÉTICA**

O jogo tem como material a madeira, papel e tinta. A serigrafia torna o material bonito e bem acabado. As cores são vibrantes e cada personagem tem sua identidade visual própria, o que facilita a imersão dos jogadores no universo.

**NARRATIVA**

Seja como um líder de culto e tente convencer as pessoas a comparecer às suas agendas por meio de astúcias e artimanhas.



fontes: <https://www.kickstarter.com/projects/buntf/me-design-deck-graphic-design-playing-cards> e <https://www.blubus.com.br/um-baralho-de-cartas-que-tambem-e-um-manual-sobre-design-grafico-que-tal/>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

A seguir há a tabela detalhada de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo.

**Tabela 11 - Detalhamento de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo.**

<b>Insights coletados</b>		
<b>Áreas da téttrade</b>	<b>Pontos positivos (+)</b>	<b>Pontos negativos (-)</b>
<b>Mecânica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ter personagens divididos por grupos instiga a competitividade.</li> <li>• Ter mapas no jogo ajuda a situar os jogadores onde estão e para onde devem ir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alguns elementos são vendidos separadamente e isso pode dificultar o acesso dos jogadores.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personagens e linguagens específicas enriquecem a jogabilidade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algumas narrativas podem gerar interpretações dúbias a depender do perfil cultural dos jogadores.</li> </ul>
<b>Tecnologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar materiais diferentes do convencional (no caso do CULTivate, a madeira) torna a experiência sensorial do jogo mais rica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mas a serigrafia ou outros métodos de impressão nesses materiais podem custar mais caro.</li> <li>• Caixas com divisórias e saquinhos transparentes organizam jogos com muitos elementos.</li> </ul>
<b>Estética</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar ilustrações e elementos visuais enriquece a narrativa do jogo.</li> </ul>	

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.1.2.8 September 12th: a toy world

○ jogo sério “September 12th: a toy world” foi criado em 2003 por Gonzalo Frasca. Esse jogo visa criar debate em torno da guerra contra o terrorismo e não há como vencer. A mensagem principal é que com violência não se vence nunca (Figura 17).

**Sinopse:** O jogador está em uma zona no oriente médio e não pode ganhar ou perder; só pode interagir com a simulação. E o seu único método de interação está na decisão de atirar ou não mísseis (e onde atirar, se ele escolher). A simulação acontece em uma cidade do Oriente Médio, e é povoada por "civis" e "terroristas" claramente distinguíveis.

### Figura 17 – Ficha com as principais informações do jogo “September 12th: a toy world”

September 12th: A Toy World  
NEWSGAME  
2003

08



 **1 JOGADOR**

 **CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DESCONHECIDA**

 **INFINITO**

 **INGLÊS**

**SINOPSE:** ESTE SERIOUS GAME POLÊMICO VISA CRIAR DEBATE EM TORNO DA GUERRA CONTRA O TERRORISMO. NO ENTANTO, O JOGO ALERTA: 'ISTO NÃO É UM JOGO, VOCÊ NÃO PODE GANHAR E NÃO PODE PERDER'.

**CATEGORIA:** JOGO DIGITAL

**SUBCATEGORIA:** JOGO SÉRIO, FIRST PERSON SHOOTER (FPS)

**CRIAÇÃO:** GONZALO FRASCA

**GÊNERO DO JOGO:** DRAMA, CRÍTICA

**PAÍS DE ORIGEM:** ESTADOS UNIDOS

**MECÂNICAS:** O JOGADOR NÃO PODE GANHAR OU PERDER; SÓ PODE INTERAGIR COM A SIMULAÇÃO. E O SEU ÚNICO MÉTODO DE INTERAÇÃO ESTÁ NA DECISÃO DE ATIRAR OU NÃO MÍSSEIS (E ONDE ATIRAR, SE ELE ESCOLHER). A SIMULAÇÃO ACONTECE EM UMA CIDADE DO ORIENTE MÉDIO, E É POVOADA POR "CIVIS" E "TERRORISTAS" CLARAMENTE DISTINGUÍVEIS.

**MECÂNICA**

NESTE SERIOUS GAME VOCÊ PRECISA MATAR TERRORISTAS ATIRANDO MÍSSEIS. A AÇÃO USA PERSPECTIVA EM PRIMEIRA PESSOA PARA AUMENTAR A IMERSÃO. O PROBLEMA É QUE OS TERRORISTAS ESTÃO CERCADOS POR CIVIS E É QUASE IMPOSSÍVEL ATACAR TERRORISTAS SEM MATAR CIVIS TAMBÉM. OS MORTOS SÃO LAMENTADOS E A RAIVA DOS SOBREVIVENTES OS TRANSFORMA EM TERRORISTAS. VOCÊ SÓ PRECISA JOGAR POR ALGUNS MINUTOS PARA PERCEBER QUE A ÚNICA MANEIRA DE EVITAR "DANOS COLATERAIS" É NÃO JOGAR.

**TECNOLOGIA**

O JOGO TEM VISÃO EM PRIMEIRA PESSOA E PODE SER JOGADO ONLINE ATRAVÉS DE DISPOSITIVO ELETRÔNICO.

**ESTÉTICA**

O JOGO TEM VISÃO ÁREA EM PRIMEIRA PESSOA, E TEM UM UNIVERSO EM PIXELART. ELE TEM CORES EM TONS TERROSOS E UM MAPA.

**NARRATIVA**

OS JOGADORES SE ENCONTRAM EM UM AMBIENTE DE GUERRA E PRECISAM MATAR TERRORISTAS ATIRANDO MÍSSEIS. A PRINCIPAL MENSAGEM É VOCÊ NÃO PODE VENCER, VOCÊ NÃO PODE MATAR APENAS TERRORISTAS, JOGAR BOMBAS, A VIOLÊNCIA SÓ CAUSARÁ MAIS VIOLÊNCIA, SOFRIMENTO E MORTE.



fontes: <https://www.orientougames.com/september-12th-a-toy-world-newsgame/> e <https://www.pgmatters.com/september-12th-a-toy-world-2486228721.html>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

A seguir há a tabela detalhada de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo.

**Tabela 12 - Detalhamento de insights coletados a partir da pesquisa e observação do jogo.**

<b>Insights coletados</b>		
<b>Áreas da tétrede</b>	<b>Pontos positivos (+)</b>	<b>Pontos negativos (-)</b>
<b>Mecânica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mecânicas previsíveis e repetitivas podem ser sucesso.</li> <li>• O jogo pode se tornar cansativo após muito tempo jogando e esse incômodo é intencional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não há muita imersão apesar de ser um jogo de tiro em primeira pessoa.</li> <li>• Há poucas mecânicas.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A narrativa traz uma poderosa mensagem ao não propor campeões.</li> <li>• O jogo não possui um começo, meio e fim, sendo infinito enquanto o jogador se propor a jogar.</li> <li>• Por não ter muitos diálogos ou textos, a mensagem pode ser propagada para vários tipos de jogadores com diversos perfis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo poderia ter um personagem central e um desenvolvimento de personagens mais aprofundado.</li> </ul>
<b>Tecnologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um jogo digital pode ser acessado globalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algumas tecnologias podem ficar datadas ou inacessíveis em alguns dispositivos com o passar do tempo.</li> </ul>
<b>Estética</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O pixelart tem uma estética simples de ser feita e atemporal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A estética pode trazer consigo estereótipos.</li> </ul>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.3 Reunião geral de insights coletados

A partir das observações feitas nos 8 primeiros jogos analisados há uma tabela compilada com todos os insights obtidos por eles. É possível acessar a análise dos similares de forma compilada no Apêndice 4.

**Tabela 13 – Compilação de todos os insights coletados a partir da pesquisa e observação dos jogos similares.**

<b>Insights que serão utilizados no projeto</b>	
<b>Mecânica</b>	<b>Narrativa</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• O tabuleiro é bem trabalhado com muitos obstáculos.</li> <li>• As cartas tem textos irônicos e divertidos.</li> <li>• Os peões já contém uma contextualização ao universo e simbolizam alguma ironia ou piada.</li> <li>• Impulsiona a criatividade dos próprios jogadores.</li> <li>• É simples e intuitivo.</li> <li>• Possui três tipos de jogabilidade mesmo utilizando os mesmos cards. (Formas diferentes de jogo utilizando os mesmos elementos).</li> <li>• Uso de diferentes cards (cartas de sorte).</li> <li>• Os recursos fazem o jogo ser mais dinâmico (dinheiro, títulos de posse).</li> <li>• A marcação no tabuleiro é bem diversificada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A forma irônica de falar é boa para criticar de forma velada a temática e transferir conteúdos.</li> <li>• A forma como os elementos têm nomes próprios facilita a imersão no jogo (prisão, dinheiro).</li> <li>• Um universo pode ser criado a partir da crítica de um sistema.</li> <li>• É possível utilizar recursos de dados para criar mecânicas no jogo.</li> <li>• É interessante ter parâmetros de avaliação de tarefas.</li> <li>• Personagens e linguagens específicas enriquecem a jogabilidade.</li> <li>• A narrativa traz uma poderosa mensagem ao</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogadores que entram em falência perdem o jogo.</li> <li>• Algumas cartas dão punição aos jogadores.</li> <li>• É interessante trazer opções de decisões para os jogadores que os levem a reflexão.</li> <li>• Ter um estoque de recursos finitos aumenta a competitividade do jogo.</li> <li>• A competitividade com outros mercados e redes instiga o jogador.</li> <li>• Podemos utilizar a associação por cores na mecânica.</li> <li>• Ter personagens divididos por grupos instiga a competitividade.</li> <li>• Ter mapas no jogo ajuda a situar os jogadores onde estão e para onde devem ir.</li> <li>• Mecânicas previsíveis e repetitivas podem ser sucesso.</li> <li>• O jogo pode se tornar cansativo após muito tempo jogando e esse incômodo é intencional.</li> </ul>	<p>não propor campeões.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo não possui um começo, meio e fim, sendo infinito enquanto o jogador se propor a jogar.</li> <li>• Por não ter muitos diálogos ou textos, a mensagem pode ser propagada para vários tipos de jogadores com diversos perfis.</li> </ul>
<p><b>Tecnologia</b></p>	<p><b>Estética</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogo simples de jogar e confeccionar.</li> <li>• A forma como os elementos têm nomes próprios facilita a imersão no jogo (prisão, dinheiro).</li> <li>• Mapas são formas de situar os jogadores.</li> <li>• O uso de ampulhetas é um sistema bom e fácil.</li> <li>• O tabuleiro pode ser um recurso adicional no jogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tem cores chamativas e fácil de confeccionar.</li> <li>• As ilustrações são minimalistas e compõe bem com as cores.</li> <li>• A estética é convidativa.</li> <li>• As ilustrações facilitam o entendimento no tabuleiro.</li> <li>• Uma estética mais arredondada, puxada para traços infantis pode ser</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar dados simbólicos pode ser interessante.</li> <li>• Um baralho de cartas pode ter as mais variadas embalagens.</li> <li>• Utilizar materiais diferentes do convencional (no caso do CULTivate, a madeira) torna a experiência sensorial do jogo mais rica.</li> <li>• Um jogo digital pode ser acessado globalmente.</li> </ul>	<p>utilizada também em temáticas mais sérias.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartas somente textuais também funcionam.</li> <li>• O uso de cores fortes é marcante e pode atrair mais pessoas.</li> <li>• Utilizar ilustrações e elementos visuais enriquece a narrativa do jogo.</li> <li>• O pixelart tem uma estética simples de ser feita e atemporal.</li> </ul>
--	---

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

## 7.4 Dados mercadológicos do projeto

Após a análise de jogos similares, foi realizada uma análise mercadológica, reunindo dados técnicos relevantes para o projeto. Esses dados foram essenciais para mensurar o potencial do projeto no mercado, identificar o público-alvo e construir o briefing de maneira precisa. Para isso, foram utilizadas ferramentas como o método 5WIH questions, que ajudou a definir o escopo e os objetivos do projeto; a Análise SWOT, que avaliou as forças, fraquezas, oportunidades e ameaças do mercado de jogos; e a Ficha Técnica do Jogo, que detalhou os aspectos técnicos e operacionais da produção. Essas ferramentas permitiram uma visão mais clara do posicionamento do jogo no mercado e a criação de uma estratégia alinhada com o público-alvo.

A combinação dessas análises com as inspirações e adaptações feitas ao longo do projeto garantiu que o jogo "Fiesta de la Siesta" mantivesse uma identidade própria, com um propósito claro e uma estrutura sólida, cumprindo a função de educar e engajar os jogadores em um debate relevante e urgente.

## **7.4.1 Definição do público-alvo a partir do método 5W1h questions**

O método 5W1H é uma ferramenta para analisar e planejar um projeto que estrutura informações e soluciona problemas de forma organizada e objetiva. O nome do método deriva de seis perguntas essenciais em inglês, que começam com as letras W e H:

### **7.4.1.1 What? (O quê?):**

Qual é o objetivo ou problema? O que precisa ser feito ou resolvido?

### **7.4.1.2 Why? (Por quê?):**

Por que isso precisa ser feito ou por que esse problema precisa ser resolvido? Qual é a justificativa ou motivo?

### **7.4.1.3 Who (Quem?):**

Quem está envolvido ou quem é o responsável? Quem será impactado ou beneficiado?

### **7.4.1.4 Where? (Onde?):**

Onde isso vai acontecer? Qual é o local ou o ambiente em que a ação será implementada?

### **7.4.1.5 When? (Quando?):**

Quando a ação será realizada? Qual é o prazo ou cronograma?

### **7.4.1.6 How? (Como?):**

Como isso será feito? Quais são os recursos, métodos e passos necessários para realizar a ação?

Na próxima página há a tabela que estrutura essas perguntas e respostas de forma visual:

**Tabela 14 – Compilado das respostas do projeto a partir do método 5WIH.**

<b>O quê?</b> ( <i>What</i> )	<b>Por quê?</b> ( <i>Why</i> )	<b>Para quem?</b> ( <i>Who</i> )
Utilizar uma ferramenta popular do design (no caso do projeto, um jogo) como forma de passar uma mensagem e estimular diálogos e aprendizados.	Porque o design tem o potencial de propagar essas mensagens.	Para o público adulto.
<b>Onde?</b> ( <i>Where</i> )	<b>Quando?</b> ( <i>When</i> )	<b>Como?</b> ( <i>How</i> )
Em território brasileiro, primeiramente em Pernambuco e futuramente, quem sabe, distribuído em outros estados através da internet e adaptado para uma versão digital.	No ano de 2024.	Através de um jogo de tabuleiro.

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

## 7.4.2 Análise SWOT do projeto

### 7.4.2.1 Strengths (Forças):

Quais são as vantagens ou pontos fortes do projeto? O que o diferencia positivamente no mercado?

### 7.4.2.2 Weaknesses (Fraquezas):

Quais são os pontos fracos ou desvantagens? Quais limitações precisam ser superadas?

### 7.4.2.3 Opportunities (Oportunidades):

Quais oportunidades externas podem ser exploradas para o crescimento do projeto? Há tendências ou nichos de mercado a serem aproveitados?

### 7.4.2.4 Threats (Ameaças):

Quais fatores externos podem representar riscos ou desafios? Quais mudanças no mercado ou concorrência podem afetar o projeto?

Na próxima página há a tabela que estrutura essas questões e suas respostas de forma visual:

**Tabela 15 – Compilado com as respostas do projeto a partir da análise FOFA.**

	<b>Fatores positivos</b>	<b>Fatores negativos</b>
<b>Fatores internos</b>	<p><b>Strenghts (Forças)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• As mecânicas do jogo são bem elaboradas.</li> <li>• Custo de produção baixo é uma vantagem em detrimento de jogos com escopo muito grande e que demandam de uso de dispositivos eletrônicos e uma gama de diferentes profissionais.</li> <li>• Originalidade de enredo pode ser um diferencial.</li> <li>• Maior rejogabilidade pode tornar o jogo mais atraente.</li> <li>• Criar comunidades engajadas com o jogo pode gerar possíveis públicos para outros jogos de mesmo estúdio.</li> <li>• O jogo pode ter um preço competitivo e se tornar popular por causa disso.</li> <li>• O jogo pode ser um meio de fonte de renda revertida para causas sociais que apoiem valores e visão coerentes com seu discurso.</li> </ul>	<p><b>Weaknesses (Fraquezas)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribuição do jogo pode ser difícil.</li> <li>• Qualidade das peças (materiais e impressão podem oscilar).</li> <li>• A concorrência do jogo é muito intensa.</li> <li>• Algumas pessoas podem não ter condições de adquirir o jogo.</li> <li>• Jogos físicos tem menos consumidores de jogos online (porque a maioria custa mais caro ou não tem demonstrações gratuitas para incentivar o consumo do jogo).</li> <li>• O jogo pode ser pirateado se não for patenteadado.</li> <li>• Os hábitos de consumo mudam e o jogo pode ficar datado.</li> <li>• Os dados presentes no jogo podem mudar, tornando-o desatualizado.</li> </ul>

<b>Fatores Externos</b>	<b>Opportunities (Oportunidades)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Explorar novas versões do jogo pode ser interessante (com expansões, acessórios).</li><li>• Traduzir o jogo pode aumentar a sua visibilidade a atingir mais públicos (até mesmo adaptar materiais táteis (com cartas em braille) e QR Code com vídeos de instruções em Libras.</li><li>• Arranjar parceiros pode aumentar a visibilidade do jogo.</li><li>• O jogo estar alinhado às tendências (principalmente da internet) é um bom diferencial para engajar mais pessoas e falar na sua linguagem.</li><li>• Aproveitar eventos e campeonatos pode tornar o jogo conhecido, e com isso, dar maior visibilidade à sua mensagem.</li></ul>	<b>Threats (Ameaças)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Temática polêmica.</li><li>• Forte concorrência.</li><li>• O jogo pode ser muito complexo e isso pode tornar o aprendizado da mensagem difícil de ser passado.</li><li>• Não investir no marketing pode prejudicar a marca e a visibilidade do jogo.</li><li>• Distribuir o jogo pode ser difícil (já que ele é analógico).</li><li>• O processo de distribuição e logística pode ser caro.</li><li>• Depender da sorte pode frustrar os jogadores.</li><li>• É preciso ter cuidado para o jogo não ser muito extenso e cansativo.</li></ul>
-------------------------	--	---

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

## 7.5 Briefing do jogo

Foi criado um briefing detalhado para orientar o desenvolvimento do projeto do jogo, reunindo informações essenciais como metas, estratégias, público-alvo, prazos e orçamento. Esse documento desempenhou um papel fundamental na organização do trabalho, garantindo que todos os aspectos do projeto fossem planejados de forma coesa e alinhada aos objetivos estabelecidos. O briefing serviu como um guia estratégico para a autora, evitando duplicações e

inconsistências ao longo do processo e facilitando a tomada de decisões com base em um planejamento claro. Com ele, foi possível garantir que cada etapa do projeto fosse executada conforme o cronograma, assegurando que as metas fossem alcançadas de maneira eficaz e bem direcionada.

A seguir há a tabela 16 que representa o briefing do projeto:

Tabela 16 – Briefing do projeto DeZzzign – O jogo

Questões	Anotações
<b>Qual a finalidade do jogo?</b>	Contribuir para o diálogo sobre sobrecarga e desigualdade social, convidando os jogadores a refletirem a partir da sua imersão no universo satírico do jogo.
<b>Quem teria interesse em jogar tal jogo?</b>	Pessoas acima de 18 anos. (jovens adultos e adultos).
<b>Onde será lançado o jogo?</b>	Em uma rodada em grupo num parque, no Recife.
<b>Existe algum momento específico para se lançar o jogo?</b>	Não. O jogo pode ser lançado em qualquer temporada.
<b>Já existe algo similar desenvolvido?</b>	Sim, o principal similar é o No Worries If Not: The Board Game. Mas o jogo trata de outra temática: a desigualdade de gênero e o machismo.
<b>O jogo existente tem boa aceitação?</b>	Conforme os feedbacks recolhidos nos testes, sim.
<b>Quais os motivos do sucesso ou fracasso do jogo existente?</b>	Para o jogo ser bem-sucedido, ele precisa equilibrar humor inteligente com crítica social relevante. A jogabilidade deve ser envolvente e inovadora, e a estética visual e sonora devem reforçar a mensagem da sátira. É crucial evitar a ofensa e garantir que a mensagem seja clara e contextualizada. O fracasso, por outro lado, pode ocorrer devido a uma sátira superficial, mecânicas de jogo frustrantes ou uma mensagem confusa.

<b>Qual o estilo de jogo a ser adotado?</b>	Jogo de tabuleiro satírico
<b>Quais as características visuais requeridas?</b>	O jogo precisa ter um visual bem coeso. A estética deve ter cores e ilustrações que sejam originais, legíveis, funcionais e que transmitam a atmosfera do jogo, se alinhando com a sua temática. Os materiais também precisam ser de boa qualidade e o layout geral do jogo deve ser simples de jogar mas ao mesmo tempo, bem elaborado.
<b>Quais as tecnologias envolvidas no jogo?</b>	Uso de cartas, tabuleiro, amulhetas, dados e recursos personalizados.
<b>Quais as exigências de uso de marca e direitos de uso de imagem?</b>	Não há nenhuma exigência porque o jogo não utiliza imagens de terceiros, marcas ou algo semelhante.

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.5.1 Ficha técnica do jogo

**A** Ficha Técnica do Jogo foi elaborada após uma pesquisa *desk*, na qual a autora realizou um levantamento de diversas fichas técnicas de jogos já existentes. Esse estudo permitiu a compilação dos dados essenciais para o seu projeto, incluindo informações como nome do jogo, descrição, mecânicas, componentes, público-alvo, tempo de jogo e faixa etária recomendada. Com base nessa pesquisa, a autora estruturou a ficha técnica do seu jogo, adaptando-a às necessidades específicas de um jogo sério com foco em sobrecarga trabalhista e privilégios sociais. Na Figura 18 é apresentado um exemplo de

ficha técnica que serviu como referência e inspiração para a construção da ficha técnica do jogo desenvolvido no projeto.

**Figura 18 – Exemplo de ficha técnica do jogo  
“Catan”**



**Fonte: Tábula quadrada (ano desconhecido)**

Tabela 17 – Ficha técnica com detalhamento de DeZzzign - O jogo

<b>Ficha técnica do jogo</b>	
<b>DeZzzign - O jogo</b>	
<b>2-6 jogadores / +17 anos / 30-70 minutos / português</b>	
<b>Informações essenciais</b>	
<b>Editora</b>	Independente
<b>Criação</b>	Thaylly Ramos
<b>Gênero do jogo</b>	Sátira
<b>Sinopse</b>	Desde os primórdios os seres humanos buscam pelo conforto. Eles descobriram que muito melhor que um dia cansativo é um bom dia preguiçoso. Assim, movidos pela preguiça inerente do seu ser, eles criaram o sofá, a roda, a TV, a Internet e evitaram ficar em pé, se locomover a pé para longas distâncias e até sair de casa e pegar filas enormes. Nesse jogo, você é uma pessoa cansada que terá que enfrentar um longo dia até a sua cama. Como um bom preguiçoso, haverão atividades para serem feitas e tudo que você precisa fazer é imaginar como realizá-las da maneira mais preguiçosa possível, poupando tempo e energia. Seja criativo e chegue ao final do dia cheio de bateria.
<b>Região de lançamento</b>	Brasil

<b>Mecânicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os jogadores devem passar por tarefas e outros obstáculos do tabuleiro utilizando suas habilidades ou recursos disponíveis por personagem;</li> <li>• O mestre deve avaliar se de fato o jogador cumpriu a tarefa e se foi bem sucedido;</li> <li>• Os jogadores podem utilizar algumas cartas para pular ou delegar tarefas para outras pessoas;</li> </ul>
<b>Classificação indicativa</b>	+17 anos
<b>Ficha mercadológica</b>	
<b>Modelo de monetização</b>	Compra única
<b>Estratégia de Monetização</b>	Compra de edições especiais
<b>Campanhas de Marketing</b>	Redes sociais e eventos

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

CIAR BEM O TEMPO QUE  
EGUE DAR CONTA DO SEU  
E AINDA DOS AFAZERE  
ICOS MESMO SEM AJUD

MUDE SEU MINDSET  
E DUAS CASAS PARA ASSISTIR CURSOS  
ONLINE DE COMO GERIR O SEU TEMPO

HORA DO DESAFIO,  
A PARA OUTRO JOGAD

COMO UM PAI RESPONDE  
O FILHO PEQUENO O QUE É  
BURNOUT EM 1 MINUTO

LE CUMPRIR A TEMPO GANHE 5 HORAS NO  
RELÓGIO E RODE O DADO PARA SABER  
QUANTOS CASAS DEVE ANDAR

TE DAR UM  
OS PONTOS DO

M O CACHORRO  
IA DE PREGUIÇA QUE  
FICAR NA CAMA? POIS  
O CACHORRINHO  
NERGIA !!!  
SA, VAI?

ASIR COMO UM VEREADOR E DIZER  
COMO SE ESTIVESSE NUMA  
CAMPANHA ELEITORAL DEFENDENDO  
CORRE DORMIR TARDE

### CLIENTE EXIGENTE

**VOCÊ PRECISA ATENDER UM CLIENTE  
EXTREMAMENTE EXIGENTE E CRÍTICO,  
TE DEIXANDO ESTRESSADO E COM A  
SENSAÇÃO DE QUE NUNCA VAI  
CONSEGUIR SATISFAZÊ-LO.**

ACERTANDO 5 OU 6 NO DADO, VOCÊ CONSEGUE  
LIDAR COM O CLIENTE DE FORMA IMPECÁVEL E  
SUPERAR SUAS EXPECTATIVAS. CASO CONTRÁRIO,  
ROLE O DADO PARA DESCOBRIR QUANTOS  
PONTOS DO RELÓGIO VOCÊ PERDE.

SEGUNDO A PESQUISA "ESGOTADAS", DA  
THINK OLGA, QUASE METADE DAS MULHERES  
POSSUI DIAGNÓSTICO DE ANSIEDADE  
DEPRESSÃO OU ALGUM TRANSTORNO MENTAL  
OLGA É UM DOS PRINCIPAIS  
QUEM ESSES

### CUIDAR DE UM BEBÊ

**BEBÊS SÃO PEQUENINHOS,  
PODEM DAR MUITO TRABALHO  
O QUE É PRECISO PARA CUIDAR  
DESSA VIDA PRECIOSA?**

ALIMENTE-O, MIME-O, AME-O!  
ACERTE PELO MENOS 5 OU 6 NO DADO PARA QUE  
O BEBÊ DURMA UM BOM SONO DEPOIS DE SER CUIDADO  
POR VOCÊ [CASO NÃO ACERTE VOCÊ PERDERÁ  
HORAS DO SEU RELÓGIO - SIM, 7 HORAS !!!]

PREC

### DISTRAIR CRIANÇAS

**AS CRIANÇAS SAÍRAM DE FÉRIAS E  
VOCÊ PRECISA SER CRIATIVO PARA  
DISTRÁI-LAS. O QUE VOCÊ FARÁ?**

BRINCAR PODE SER UM TRABALHO CANSATIVO...  
ACERTE A PARTIR DE 6 NO DADO PARA SOBREVIVER AO CANSAÇO  
[CASO SEJA HOMEM OU MULHER RICA VOCÊ GANHARÁ UMA  
HORA EXTRA NO RELÓGIO PORQUE ALGUÉM FARÁ ISSO PARA  
VOCÊ] CASO NÃO ACERTE ROLE O DADO PARA DESCOBRIR  
QUANTOS PONTOS NO RELÓGIO IRÁ PERDER.

**VOCÊ NÃO SABIA QUE AS  
ESTRADAS ESTAVAM EM OBRA  
AGORA TERÁ QUE FICAR  
NUM ENCO**

### ACORDAR NO FRIO

**ACORDAR NO FRIO É UMA  
TAREFAS MAIS DIFÍCEIS NUMA  
SEGUNDA-FEIRA, CERTO?**

SEJA PRODUTIVO!

## 7.6 O jogo

### 7.6.1 Ideia inicial do jogo

**P**rimeiramente, o jogo passou por uma ideia de como utilizar o conceito de descanso de forma estimulante para os jogadores. Partindo do raciocínio que a preguiça pode agregar valor, atribuiu-se a Bill Gates, fundador da Microsoft, uma frase sobre a preferência entre escolher uma pessoa preguiçosa para fazer um trabalho complexo devido a criatividade. Esse perfil de pessoa, segundo essa visão, encontraria uma maneira fácil de fazer aquilo para demandar o mínimo de esforço possível (BILL... 2021). Inicialmente, a pesquisa de similares se deu por jogos que tinham como premissa vencer produzindo, ou seja, ser o mais rápido e criativo possível para agilizar uma tarefa e ganhar pontos.

Mas diferentemente de pensar a produtividade de forma tóxica, o enredo propunha ressignificar esse conceito de produtividade excessiva. Ter boa

qualidade de vida é muitas vezes passar a rever o conceito de produtividade como sinônimo de esforço. Essa era a mensagem inicial até os primeiros testes em que ao ver a reação dos jogadores e a forma como a mensagem foi passada não era bem o que a autora desejava como mensagem educativa principal. Contudo, ao elaborar esse jogo a autora percebeu que a narrativa principal não estava alinhada ao que ela queria passar. Pelo contrário, reforçava a ideia de produzir e não de descansar. Ao fazer a primeira rodada teste, foi reiterado essa situação e o jogo completamente sua narrativa, salvo alguns recursos de mecânica, tecnologia e estética. Também foi preservado o objetivo final do jogo, que seria chegar à cama e ter o merecido descanso ao final da jornada.

A seguir há um modelo da ficha técnica (Apêndice 5) do jogo com maior detalhamento, incluindo inclusive a tétrede elementar do produto.

**Figura 19 – Ficha técnica do jogo “DeZzzign – O jogo”**

Dezzign – O Jogo  
Thaylly Ramos  
2024



**2-6 JOGADORES**

**ANOS**

**30 A 70 MIN**

**PORTUGUÊS**

**SINOPSE:** DESDE OS PRIMÓRDIOS OS SERES HUMANOS BUSCAM PELO CONFORTO. ELES DESCOBRIRAM QUE MUITO MELHOR QUE UM DIA CANSATIVO É UM BOM DIA PREGUIÇOSO. ASSIM, MOVIDOS PELA PREGUIÇA INERENTE DO SEU SER, ELAS CRIARAM O SOFÁ, A RODA, A TV, A INTERNET E EVITARAM FICAR EM PÉ, SE LÓCOMOVER A PÉ PARA LONGAS DISTÂNCIAS E ATÉ SAIR DE CASA E PEGAR FILAS ENORMES. NESSE JOGO, VOCÊ É UMA PESSOA CANSADA QUE TERÁ QUE ENFRENTAR UM LONGO DIA ATÉ A SUA CAMA, COMO UM BOM PREGUIÇOSO, HAVERÃO ATIVIDADES PARA SEREM FEITAS E TUDO QUE VOCÊ PRECISA FAZER É IMAGINAR COMO REALIZÁ-LAS DA MANEIRA MAIS PREGUIÇOSA POSSÍVEL, POUPIANDO TEMPO E ENERGIA. SEJA CRIATIVO E CHEGUE AO FINAL DO DIA CHEIO DE BATERIA.

**CATEGORIA:** JOGO ANALÓGICO  
**SUBCATEGORIA:** JOGO DE TABULEIRO  
**CRIAÇÃO:** THAYLLY RAMOS  
**GÊNERO DO JOGO:** SÁTIRA, COMÉDIA, HABILIDADE  
**PAÍS DE ORIGEM:** BRASIL

**MECÂNICAS:** O INTUITO DO JOGO É CHEGAR AO FINAL DO TABULEIRO COM O MAIOR NÚMERO DE PONTOS POSSÍVEIS DE ENERGIA (NO PREGUIÇÔMETRO) OU SEJA, O JOGADOR COM O MENOR NÍVEL DE CANSAÇO GANHA. SERÁ ELIMINADO DA PARTIDA AQUELE QUE ZERRAR TODOS OS PONTOS AO DECORRER DELA (LEVANDO O SEU PERSONAGEM À EXAUSTÃO). O JOGADOR QUE CHEGAR PRIMEIRO DEVE ESPERAR OS DEMAIS JOGADORES PARA COMPARAÇÃO DE PONTUAÇÃO.

**CONTÉM:** TABULEIRO, 45 CARTAS ATIVIDADE, 15 CARTAS DE SORTE, 12 CARTAS ESPECIAIS, 6 CARTAS PERSONAGENS, 12 CARNEIRINHOS, 6 PREGUIÇÔMETROS (UM TIPO DE MEDIÇÃO DE CANSAÇO), 1 DADO E 2 AMPULHETAS.

**MECÂNICA**

Os jogadores devem passar por tarefas e outros obstáculos do tabuleiro utilizando suas habilidades ou recursos disponíveis por personagem.

O mestre deve avaliar se de fato o jogador cumpriu a tarefa e se foi bem sucedido.

Os jogadores podem utilizar algumas cartas para pular ou delegar tarefas para outras pessoas.

**NARRATIVA**

Os jogadores devem evitar ao máximo o cansaço das tarefas cotidianas através de sua criatividade e perfil de personalidade e habilidades de seus personagens. Eles reúnem características baseadas em alguns comportamentos da típica vida adulta como

**ESTÉTICA**

O jogo possui uma estética de rabiscos, com algumas ilustrações que remetem ao contexto de afazeres do dia a dia e cansaço. O jogo é feito essencialmente em preto e branco com alguns detalhes coloridos.

**TÉCNICA**

É um jogo de tabuleiro simples de jogar e montar. Ele foi pensado para ser jogado presencialmente e em grupo.

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.6.2 Como funciona o jogo?

O jogo funcionava como uma corrida criativa em direção ao descanso e para isso, os jogadores precisavam utilizar todos os seus recursos para economizar energia. A partir da criação desse artefato foi possível construir a Tabela 18 que explica cada elemento da tétrede do jogo, ou seja, seu funcionamento, enredo, regras, objetos de jogo e aparência.

**Tabela 18 - Detalhamento do jogo a partir da tétrede elementar de Schell (2008)**

<b>Tétrede elementar do jogo</b>	
<b>Mecânica</b>	<b>Tecnologia</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Os jogadores devem passar por tarefas e outros obstáculos do tabuleiro utilizando suas habilidades ou recursos disponíveis por personagem;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>É um jogo de tabuleiro simples de jogar e montar. Ele foi pensado para ser jogado presencialmente e em grupo. Utiliza o uso de peões, cartas e</li> </ul>

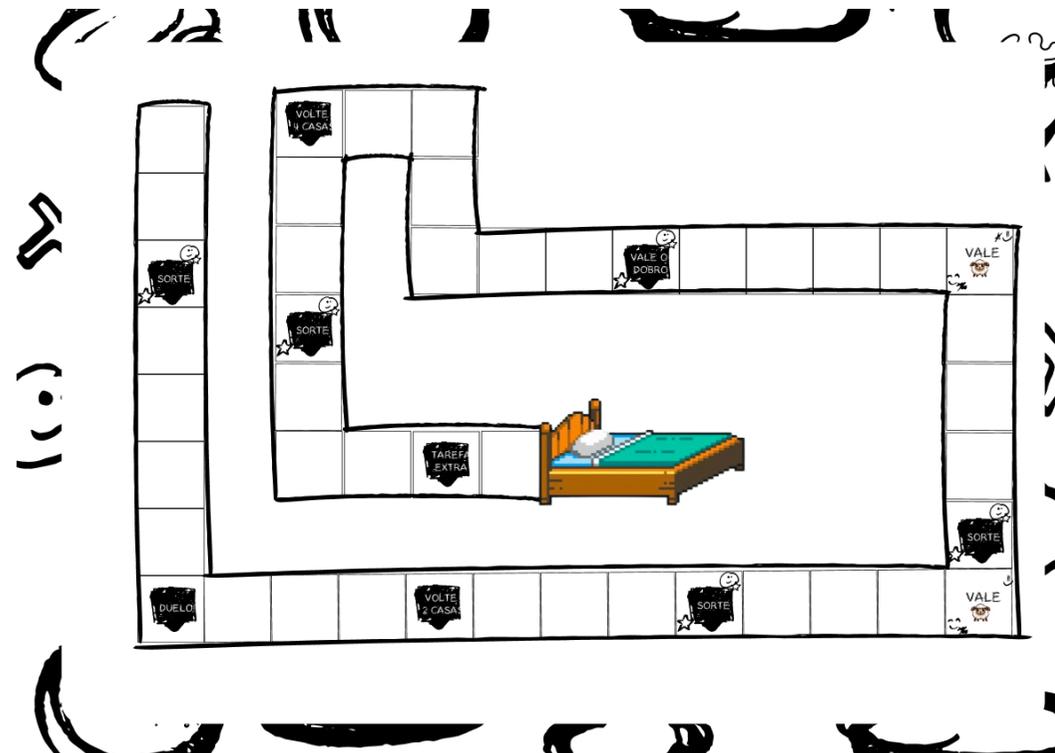
<ul style="list-style-type: none"> <li>O mestre deve avaliar se de fato o jogador cumpriu a tarefa e se foi bem sucedido;</li> <li>Os jogadores podem utilizar algumas cartas para pular ou delegar tarefas para outras pessoas;</li> </ul>	<p>recursos especiais. Além de utilizar também ampulhetas para medir o tempo de algumas atividades.</p>
<b>Narrativa</b>	<b>Estética</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Os jogadores devem evitar ao máximo o cansaço das tarefas cotidianas através de sua criatividade e perfil de personalidade e habilidade de seus personagens. Eles reúnem características baseadas em alguns comportamentos da típica vida adulta como</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>O jogo possui uma estética de rabiscos, com algumas ilustrações que remetem ao contexto de afazeres do dia a dia e cansaço. O jogo é feito essencialmente em preto e branco com alguns detalhes coloridos.</li> </ul>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.6.3 O tabuleiro

O tabuleiro tinha 45 casas. Algumas casas continham ícones e as outras eram casas onde o jogador poderia pegar uma carta de tarefa. Abaixo há uma imagem (Figura 20) do tabuleiro.

**Figura 20 - Imagem do tabuleiro da primeira versão**



Fonte: Acervo pessoal (2024)

### 7.6.4 As cartas

O jogo tem 7 tipos de cartas. Também tem recursos para avaliar a energia dos jogadores e carneirinhos para recuperar essa energia. No Apêndice 6 há um detalhamento de cada tipo de carta e funcionamento geral do jogo. Ao lado há uma figura (Figura 21) das cartas e mais adiante, na próxima página uma tabela de todos os recursos do jogo (cartas e acessórios) de forma detalhada.

**Figura 21 – Imagem de detalhamento das cartas**



**Carta Atividade:** Cumpra a atividade no tempo e ganhe pontos.



**Cartas Atividade - Adivinha só...:** Nessa carta você deve fazer as pessoas adivinharem a ação. Você não deve ler em voz alta.



**Carta Personagem:** Conheça seu personagem e utilize suas habilidades especiais. Cuidado com seus defeitos, eles podem dificultar algumas tarefas. Leve o perfil sempre em conta.



**Cartas Atividade - Escolhas:** Nessa carta você deve escolher os desafios e ganha pontos de acordo com eles.



**Carta de Sorte:** Pode ser uma carta com uma mensagem boa ou ruim.



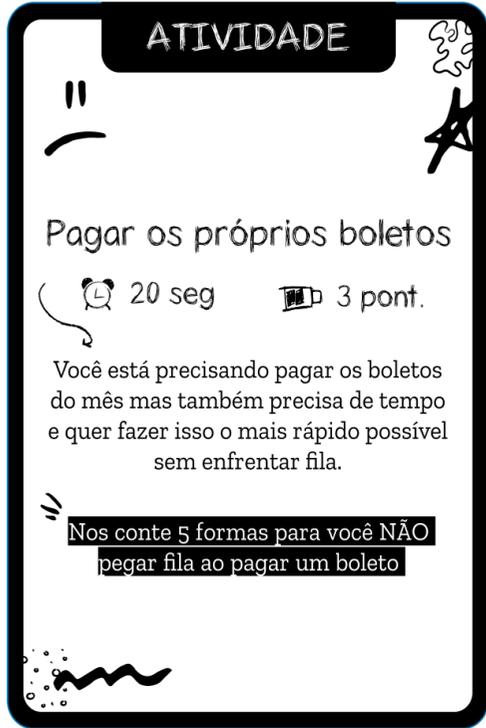
**Cartas Atividade - Hora do duelo:** Nessa carta você deve desafiar outro jogador a fazer a atividade com você, ganha quem for mais criativo de acordo com o preguiçômetro.



**Cartas Especiais:** Compre cartas especiais com seu carneirinho. Elas podem te ajudar em algumas tarefas.

**Fonte: Acervo pessoal (2024)**

Tabela 19 – Detalhamento de todas as cartas disponíveis no jogo.

Detalhamento dos recursos do jogo		
Tipo de carta	Descrição	Imagem das cartas
Carta Atividade	Cumpra a atividade no tempo e ganhe pontos.	 <p><b>ATIVIDADE</b></p> <p>☹️</p> <p>★</p> <p>Pagamos os próprios boletos</p> <p>🕒 20 seg 🏠 3 pont.</p> <p>Você está precisando pagar os boletos do mês mas também precisa de tempo e quer fazer isso o mais rápido possível sem enfrentar fila.</p> <p>👉 Nos conte 5 formas para você <b>NÃO</b> pegar fila ao pagar um boleto</p>

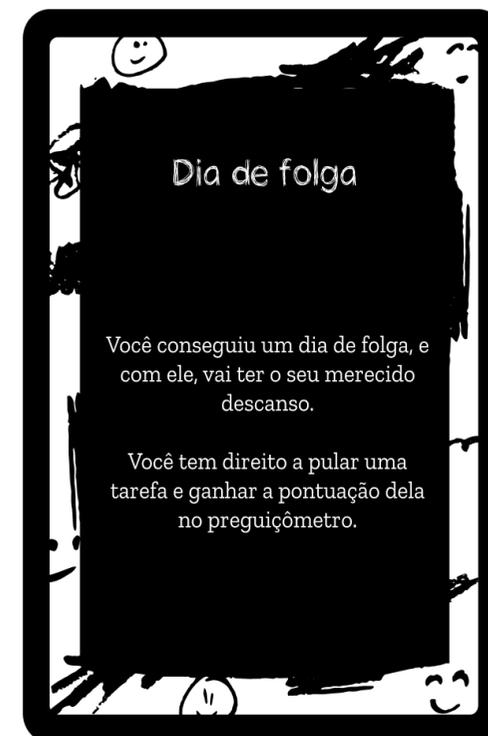
**Carta personagem**

Carta para o jogador o personagem escolhido por sorteio ou escolha mútua entre o grupo e utilizar suas habilidades especiais. Ele deve tomar cuidado com seus defeitos. Eles podem dificultar algumas tarefas. É importante que o jogador leve sempre em conta o perfil de cada personagem na hora de realizar tarefas.



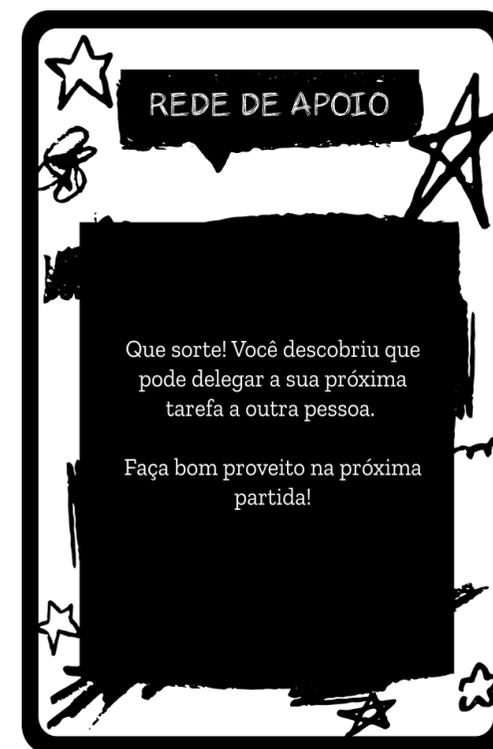
**Carta de Sorte/Azar**

Pode ser uma carta com uma mensagem boa ou ruim, ou seja, eventos favoráveis para o jogador ou desfavoráveis.



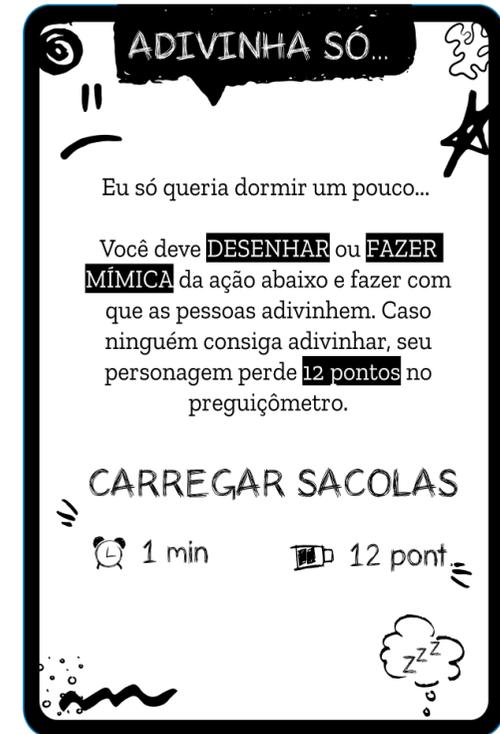
**Cartas Especiais**

As cartas especiais podem ser compradas com carneirinhos. Elas podem ajudar em algumas tarefas.



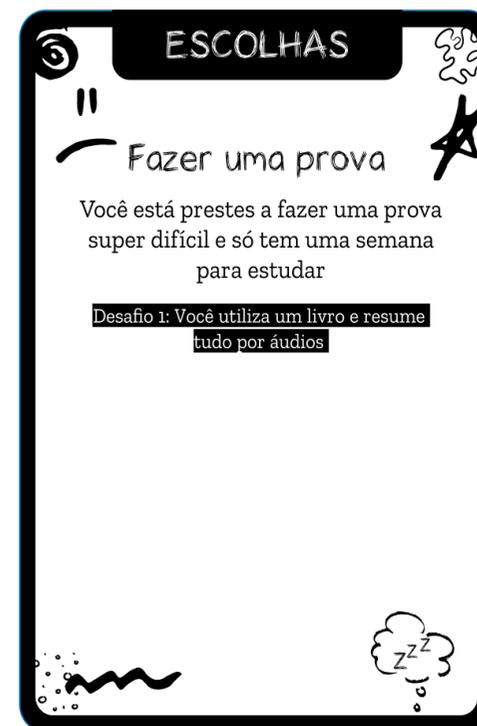
**Cartas Atividade - Adivinha só...**

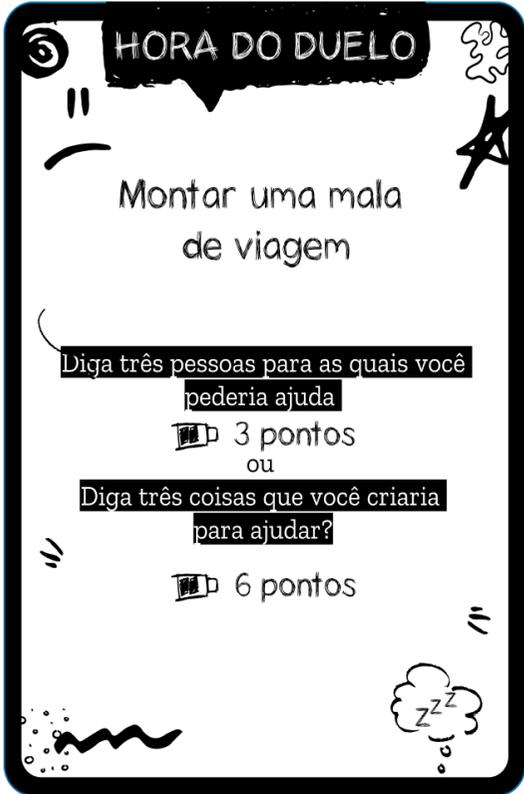
Nessa carta o jogador deve fazer as pessoas adivinharem a ação. Não devem ler em voz alta.



**Cartas Atividade - Escolhas**

Nessa carta o jogador deve escolher os desafios e ganhar pontos de acordo com eles.



<p><b>Cartas Atividade - Hora do duelo</b></p>	<p>Nessa carta o jogador deve desafiar outro jogador a fazer a atividade com ele. Ganha quem for mais criativo de acordo com os critérios propostos no preguiçômetro.</p>	 <p>The image shows a hand-drawn card with a thick black border. At the top, the title "HORA DO DUELO" is written in a jagged, speech-bubble-like shape. Below the title, the challenge "Montar uma mala de viagem" is written. There are two options for the challenge, each preceded by a small icon of a card with a number. The first option is "Diga três pessoas para as quais você pederia ajuda" followed by "3 pontos". The second option is "Diga três coisas que você criaria para ajudar?" followed by "6 pontos". The card is decorated with various doodles: a smiley face with a single eye at the top left, a star at the top right, a thought bubble with "ZZZ" at the bottom right, and a wavy line with dots at the bottom left.</p>
--	---	---

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

### 7.6.5 Os personagens

Como citado na seção de Integração de Agentes Inteligentes e IA Generativa no Desenvolvimento de Jogos Sérios, os personagens foram criados a partir de conversas com agentes especialistas artificiais com intuito de representar de forma leve e lúdica características dos principais indivíduos afetados pela sobrecarga e cansaço. Esses dados de análise foram coletados a partir de pesquisa *desk* para então, serem analisados por um agente especialista em jogos gerados pela Inteligência artificial. A partir da conversa via *chatbot* foram construídos os personagens e juntamente a autora analisou as melhores soluções e as mesclou para criar os personagens e suas habilidades e defeitos, criando também uma narrativa e visual. O jogo possui 6 e cada um deles possui uma carta que descreve suas habilidades, defeitos e habilidades especiais. Além disso, eles também são os peões do jogo. Esses peões foram feitos de papel paraná e tinta em sua base e impressos em papel couchê. Ao ler a carta tarefa e perceber uma

similaridade entre a tarefa proposta e a habilidade do personagem o jogador pode reivindicar pontos, aumentando assim seu nível de energia no preguiçômetro e chegando ao final com maior vantagem. Na Figura 22, uma imagem dos personagens.

**Figura 22 – Detalhamento de cada personagem do jogo**



**Pérola, a precisa:** É meticulosa e perfeccionista em tudo que faz. Tem habilidades nos detalhes mas tem como fraqueza tarefas com prazos apertados.



**Tony, o trabalhador:** É um profissional sempre atolado em trabalho. Tem habilidades em tarefas relacionadas ao trabalho mas tem como fraqueza tarefas relacionadas ao lazer.



**Paulo, o pessimista:** Vê o lado negativo mas, às vezes, sente necessidade de ser "gratiliz". Tem habilidades em tarefas que exigem cautela mas tem dificuldade em tarefas que requerem otimismo.



**Igor, o isolado:** Trabalha melhor sozinho mas a solidão pode pesar. Tem habilidade em tarefas individuais mas tem como ponto fraco tarefas colaborativas.



**Mariana, a malabarista:** Equilibra várias tarefas ao mesmo tempo. Tem como habilidade tarefas que exigem ser multitarefa mas tem dificuldade tarefa que requerem foco único.



**Carlos, o cansado:** Dedicado ao cuidado dos outros mas esquece de cuidar de si mesmo. Tem como habilidades principalmente tarefas de apoio e cuidados aos outros e como fraqueza tarefas que exigem autocuidado, atenção e priorização de si mesmo.

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

Na tabela abaixo há o detalhamento de todos os personagens criados para o jogo.

**Tabela 20 - Tabela com descrição detalhada dos personagens**

Personagens construídos para o jogo						
Nome do personagem	Descrição geral	Imagem da carta				
<b>Pérola, a precisa</b>	<p>É meticulosa e perfeccionista em tudo que faz. Tem habilidades nos detalhes, mas tem como fraqueza tarefas com prazos apertados.</p> <p>Habilidade: +2 pontos em tarefas que exigem atenção aos detalhes</p> <p>Defeito: -1 ponto em tarefas com prazos apertados</p> <p>Habilidade especial: "Inspeção crítica" - Pode descartar uma carta de desafio e escolher outra uma vez por jogo</p>	 <p>Pérola, a Precisa</p> <p>Meticulosa e perfeccionista em tudo que faz</p> <table border="0"> <tr> <td><b>Habilidade:</b></td> <td><b>Defeito:</b></td> </tr> <tr> <td>+2 em tarefas que exigem atenção aos detalhes</td> <td>-1 em tarefas com prazo apertado</td> </tr> </table> <p><b>Habilidade Especial:</b> "Inspeção Crítica" - Pode descartar uma carta de desafio e escolher outra uma vez por jogo</p>	<b>Habilidade:</b>	<b>Defeito:</b>	+2 em tarefas que exigem atenção aos detalhes	-1 em tarefas com prazo apertado
<b>Habilidade:</b>	<b>Defeito:</b>					
+2 em tarefas que exigem atenção aos detalhes	-1 em tarefas com prazo apertado					

**Tony, o trabalhador**

É um profissional sempre atolado em trabalho. Tem habilidades em tarefas relacionadas ao trabalho, mas tem como fraqueza tarefas relacionadas ao lazer.

Habilidade: +2 pontos em tarefas relacionadas ao trabalho

Defeito: -1 em tarefas de lazer

Habilidade especial: "Hora extra" - Pode sacrificar um turno de descanso (congelamento) para dobrar os pontos em uma tarefa de trabalho uma vez por jogo



**Paulo, o pessimista**

Vê o lado negativo, mas, às vezes, sente necessidade de ser "gratiliz". Tem habilidades em tarefas que exigem cautela, mas tem dificuldade em tarefas que requerem otimismo.

Habilidade: +2 pontos em tarefas que exigem cautela

Defeito: -1 ponto em tarefas que requerem otimismo

Habilidade especial: "Raio de sol" - Pode converter pontos negativos em pontos positivos uma vez por jogo



**Igor, o isolado:**

Trabalha melhor sozinho, mas a solidão pode pesar. Tem habilidade em tarefas individuais, mas tem como ponto fraco tarefas colaborativas.

Habilidade: +2 pontos em tarefas individuais

Defeito: -1 ponto em tarefas colaborativas

Habilidade especial: "Conexão virtual" - Pode pedir ajuda para realizar uma tarefa a um jogador (mesmo estando isolado) uma vez por jogo



**Mariana, a malabarista**

Equilibra várias tarefas ao mesmo tempo. Tem como habilidade tarefas que exigem ser multitarefa mas tem dificuldade tarefa que requerem foco único.

Habilidade: +2 pontos em tarefas que exigem ser multitarefa

Defeito: -1 ponto em tarefas que requerem foco único

Habilidade especial: "Show de malabarismo" -  
Pode realizar duas tarefas ao mesmo tempo em um único turno uma vez por jogo



<p><b>Carlos, o cansado</b></p>	<p>Dedicado ao cuidado dos outros, mas esquece de cuidar de si mesmo. Tem como habilidades principalmente tarefas de apoio e cuidados aos outros e como fraqueza tarefas que exigem autocuidado, atenção e priorização de si mesmo.</p> <p>Habilidade: +2 pontos em tarefas de apoio aos outros</p> <p>Defeito: -1 ponto em tarefas que exigem autoatenção</p> <p>Habilidade especial: "Remédio do Cuidado" - Pode recuperar pontos de cansaço de si mesmo ou de outro jogador uma vez por jogo</p>	 <p><b>Carlos, o Cansado</b></p> <p>Dedicado ao cuidado dos outros, mas esquece de cuidar de si mesmo</p> <table border="0"> <tr> <td><b>Habilidade:</b></td> <td><b>Defeito:</b></td> </tr> <tr> <td>+2 em tarefas de apoio aos outros</td> <td>-1 em tarefas que exigem autoatenção</td> </tr> </table> <p><b>Habilidade Especial:</b></p> <p>"Remédio do Cuidado" - Pode recuperar pontos de cansaço de si mesmo ou de outro jogador uma vez por jogo</p>	<b>Habilidade:</b>	<b>Defeito:</b>	+2 em tarefas de apoio aos outros	-1 em tarefas que exigem autoatenção
<b>Habilidade:</b>	<b>Defeito:</b>					
+2 em tarefas de apoio aos outros	-1 em tarefas que exigem autoatenção					

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.6.6 Outros recursos

No jogo também há dois recursos utilizados para que o jogador faça gestão de recursos finitos: o “preguiçômetro” e o “carneirinho”. O preguiçômetro funciona como um termômetro que mede o cansaço dos jogadores ao executar as tarefas. Quanto mais cansado, mais ele fica no limite da exaustão, e caso o personagem chegue a exaustão, ele é eliminado do jogo. Esse recurso se inspirou em termômetros de papel utilizados em campanhas de marketing. Já o carneirinho funciona como uma moeda de troca para comprar atividades e cartas especiais que auxiliam os jogadores ou dão a eles recursos especiais. A Figura 23 explica como foram criados os recursos do jogo.

**Figura 23 - Detalhamento dos recursos especiais do jogo**



**Preguiçômetro:** É como um termômetro de cansaço. Ao ganhar pontos, você deve mexer a bateria e anotar seus pontos.



**Carneirinho:** Moeda especial para conseguir mais pontos no preguiçômetro, você pode pagar uma atividade não realizada ou comprar cartas especiais.

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

Tabela 21 – Detalhamento dos recursos especiais criados para o jogo.

Recursos especiais		
Recurso	Descrição	Imagem
<b>Preguiçômetro</b>	É como um termômetro de cansaço. Ao ganhar pontos, você deve mexer a bateria e anotar seus pontos em um papel.	
<b>Carneirinho</b>	Moeda especial para conseguir mais pontos no preguiçômetro, você pode pagar uma atividade não realizada ou comprar cartas especiais.	

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

## 7.7 Rodada teste do jogo DeZzzign - O jogo (primeira versão)

A primeira rodada de teste do jogo ocorreu no dia 28 de fevereiro de 2024, com a participação de três pessoas em uma partida. Esta rodada foi conduzida de maneira mais inicial e informal, sem uma preparação prévia de documentação, permitindo que as perguntas e respostas surgissem de forma mais orgânica.

A partir dos insights fornecidos pelos jogadores, foram identificadas algumas dificuldades, principalmente relacionadas às mecânicas do jogo. Entre os principais feedbacks, destacou-se a percepção de que a contabilidade dos pontos ao final da partida pode ser cansativa, além de uma vantagem observada em alguns elementos, como o "carneiro". Os participantes também sugeriram a separação de cartas de duelo no deck, o ajuste no balanceamento de cartas para tornar as partidas mais dinâmicas, e a

substituição de cartas consideradas repetitivas ou desinteressantes, como as de "Adivinha só". Alguns elementos do jogo, como o "preguiçômetro" e as cartas de personagens, não foram utilizados, gerando a sugestão de repensar sua aplicabilidade no contexto do jogo. Nas Figuras 24 e 25 é possível ver uma foto da rodada teste. No Apêndice 7 há um documento com as demais fotos.

Figura 24 e 25 - Imagens da primeira rodada teste do jogo



Fonte: Acervo pessoal (2024)

### 7.7.1 Insights coletados na rodada teste

Na rodada houve uma discussão final dos participantes para que a autora soubesse quais foram os pontos positivos e quais pontos poderiam ser melhorados. No geral, o teor das piadas e sátiras foi considerado leve e, segundo os participantes, não despertou nenhum gatilho. Os personagens geraram identificação nos jogadores e a estética foi elogiada. No entanto, em relação à estética, a legibilidade das cartas foi difícil por causa do baixo contraste entre letras brancas e fundo preto, o que dificultou a jogabilidade, necessitando do auxílio de uma lupa levada pela autora. Já em relação às principais mudanças foram elencados pontos de melhoria principalmente na mecânica do jogo, que ficou confusa e difícil de ser executada sem auxílio da autora que desenvolveu o jogo e também em relação ao objetivo final do jogo. A seguir há uma tabela com as informações levantadas no teste.

**Tabela 22 - Informações e insights da primeira rodada teste do jogo**

<b>Rodada Teste 1</b>			
<b>Realizado em: 24 de Fevereiro de 2024   Universidade Federal de Pernambuco   Recife - PE</b>			
<b>Participantes: Gabriel, Pedro e Yasmin</b>			
<b>Informações sobre os participantes:</b>	<b>Quantidade de participantes:</b> 3	<b>Perfil de participantes:</b> Jovens adultos com idade entre 21 e 23 anos	<b>Nível de formação dos participantes:</b> ensino superior em andamento
<b>Insights coletados</b>		<b>Ponto de melhoria</b>	<b>Elemento da téttrade (Schell, 2008)</b>

Fazer a contabilidade dos pontos ao final da partida pode ser cansativo;	Ajustar a contagem de ponto para que ela fique mais intuitiva.	Mecânica
Alguns jogadores tiveram vantagem com alguns elementos (o carneiro, por exemplo);	Tornar o balanceamento do jogo mais equilibrado.	Mecânica
Separar cartas no Deck (Sentiram falta das cartas de duelo separadas);	Separação das cartas de diferentes modalidades.	Tecnologia Estética
Ajustar balanceamento de cartas para ficarem mais fáceis e menos longas as partidas (algumas cartas foram repetitivas e complexas);	Replanejar as cartas e as mecânicas do jogo para que elas se tornem mais coesas.	Mecânica
Cartas de "Adivinha só" são chatas e cansativas;	Substituir esse tipo de carta por outra dinâmica mais divertida para os jogadores.	Mecânica
Sentiram falta de utilizar alguns elementos (o preguiçômetro não foi usado, a carta de personagens também não).	Replanejar o uso dos elementos e seu uso dentro do jogo.	Mecânica

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**



Apesar disso, a autora considerou que a transmutação do conteúdo não era bem o que ela desejava. Houveram discursos criativos, mas a reflexão sobre a temática ficou um pouco esmaecida diante das outras narrativas e discursos do jogo. Isso fez com que a autora repensasse o objetivo do jogo e revisse toda a estrutura. A mecânica, tecnologia e narrativa precisaram ser ajustadas para se adequar ao novo contexto crítico que ela desejava transmitir. O jogo, inicialmente focado na produtividade, passou por uma reestruturação profunda. O enredo, jogabilidade e mecânicas foram transformados, e novos elementos foram introduzidos para gerar desconforto e, assim, incentivar a reflexão sobre temas como desigualdade, privilégios e os discursos de meritocracia e positividade excessiva. Essas mudanças culminaram na necessidade de criar um jogo novo, mais alinhado com a crítica social que ela pretendia promover. A partir desse momento, todo o jogo foi repensado, e com isso, foi feito um novo briefing, nova análise de similares com

outros dois jogos descobertos durante o processo e a construção de um novo jogo.

## 7.8 O novo jogo

**D**iante da necessidade de criar uma narrativa que abordasse de forma mais crítica a temática da sobrecarga, a autora decidiu desenvolver um novo jogo, alinhado com suas expectativas de transmitir essa mensagem de maneira mais eficaz. Para isso, foi estabelecido um novo escopo, que envolveu uma redefinição dos objetivos e mecânicas, além de uma nova pesquisa para fundamentar a crítica social proposta. O processo resultou na criação de um jogo completamente reformulado, que incorporou elementos mais adequados para provocar reflexões sobre desigualdade, privilégios e o impacto da sobrecarga em diferentes grupos sociais.

### 7.8.1 Por que o jogo mudou? E o que mudou?

O jogo passou por mudanças significativas para atender melhor à expectativa de transmitir uma crítica mais clara e efetiva sobre a sobrecarga e o cansaço. O objetivo central do jogo foi repensado para refletir essa nova abordagem, mudando de uma proposta voltada para produtividade para um foco em "realizar tarefas da maneira mais preguiçosa possível", com o objetivo de "chegar primeiro à cama após um dia atarefado", ou seja, poupando tempo e energia ao longo do tabuleiro. Além disso, as cartas de tarefa e duelo passaram a ser determinadas pela sorte, utilizando dados para definir o avanço dos jogadores ou penalidades no relógio, representando de forma mais lúdica e aleatória a imprevisibilidade e desigualdade enfrentada no cotidiano. O "preguiçômetro" foi substituído pelo relógio de 24 horas, reforçando a temática de tempo e cansaço.

Além das mudanças no objetivo e nas cartas, a mecânica do jogo também sofreu ajustes importantes. Originalmente focado em habilidades, o jogo passou a ser baseado na sorte, um elemento que torna a experiência mais imprevisível e reflete a aleatoriedade das desigualdades sociais que impactam a sobrecarga de diferentes grupos. O tabuleiro também foi expandido com o acréscimo de mais casas, tornando a jornada até o objetivo final mais longa e incerta. Entretanto, algumas cartas, como a carta de sorte, foram mantidas, preservando elementos que já funcionavam na versão original. Essas modificações, tanto nas mecânicas quanto na narrativa, foram essenciais para transformar o jogo em uma crítica social mais incisiva e reflexiva.

Para passar por todas as mudanças o projeto foi reiniciado seguindo novamente as mesmas etapas de

metodologias com um acréscimo de um novo briefing e uma nova análise de similares.

### 7.8.2 O novo briefing

A seguir há o detalhamento do novo projeto, reimaginando as suas necessidades. Ele reestruturou e alinhou os objetivos do jogo com a nova proposta crítica de abordar a temática de sobrecarga e privilégios. Além disso, o briefing organizou as etapas do desenvolvimento, ajudando a direcionar as novas pesquisas, o design das cartas e as mudanças no tabuleiro, permitindo uma abordagem mais coesa e centrada no propósito do jogo.

**Tabela 23 - Briefing do projeto com informações do novo projeto**

<b>Novo briefing</b>	
Qual a finalidade do jogo?	Gerar reflexão e estimular diálogos sobre sobrecarga e privilégios
Quem teria interesse em jogar tal jogo?	Jovens adultos
Onde será lançado o jogo?	Presencialmente em uma rodada na cidade do Recife - PE
Existe algum momento específico para se lançar o jogo?	Por se tratar de uma temática social, e sem ligação com datas comemorativas ou
Já existe algo similar desenvolvido?	O jogo mais próximo é o No Worries If Not: The Board Game

O jogo existente tem boa aceitação?	De acordo com as impressões recolhidas na rodada teste, sim
Quais são as tendências?	Jogos híbridos, que mesclam o digital e o físico podem ser interessantes para gerar maior dinamismo na partida.
Qual o estilo de jogo a ser adotado?	Jogo analógico de tabuleiro
Quais as características visuais requeridas?	Cores vibrantes, elementos acessíveis e com boa visibilidade. O design da informação deve ser bem planejado para que as pessoas não tenham dificuldade em jogar.
Quais as tecnologias envolvidas no jogo?	Peças, tabuleiro, cartas e manual de regras.
Quais as exigências de uso de marca e direitos de uso de imagem?	Não há nenhuma exigência porque não há nenhum elemento que remeta a personalidades ou marcas famosas. No entanto, os dados retirados para a construção das cartas devem ser referenciados.

**Proposta por Credidio (2007) e adaptada por Santiago (2024)**

### 7.8.3 Inspirações em outras mídias e análise de outros jogos

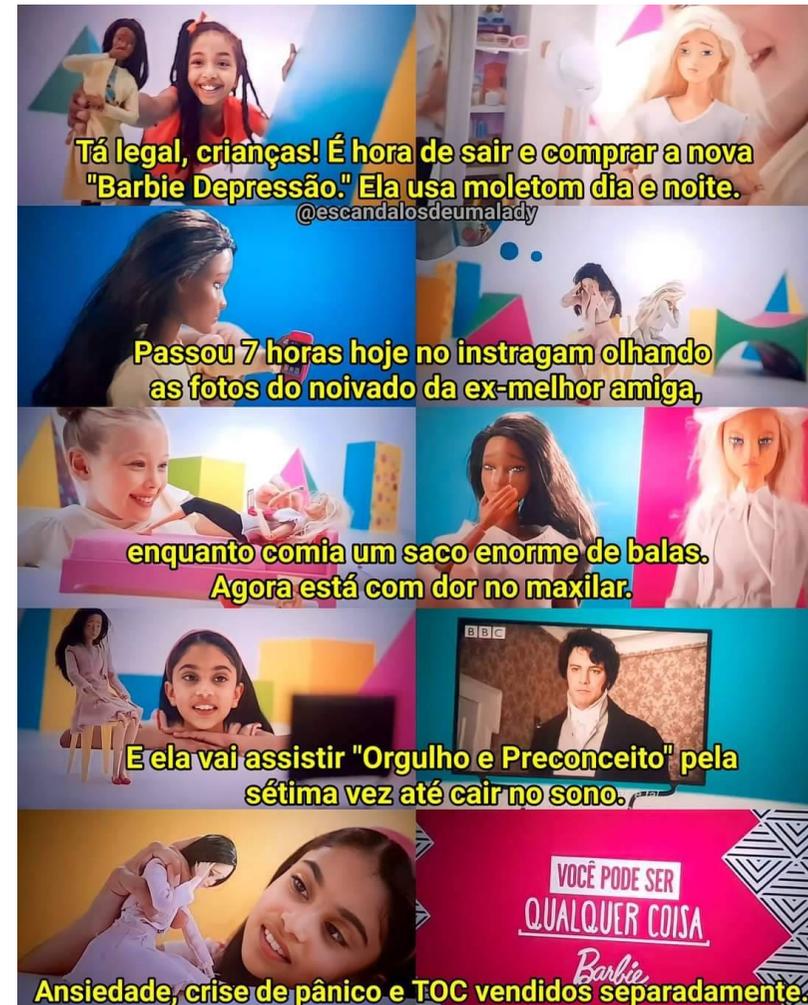
#### 7.8.3.1 Inspirações a partir do consumo de outras mídias

Para fazer com que o jogo tivesse uma comunicação que transmitisse o conteúdo de maneira leve e ao mesmo tempo, educativa, foram fundamentais estudos de conceitos da semiótica. Baseado em outras mídias, evidencia-se que símbolos, palavras e mensagens são muito bem pensados e estruturados para que a audiência as receba em forma de música, piadas, atividades, símbolos e afins. De acordo com o designer David Arty, a semiótica no campo do design ajuda a pensar de maneira mais cautelosa sobre o que estamos comunicando em um projeto, e como desejamos transmitir a informação e com qual clareza. Ele afirma que ter ciência disso torna mais fácil atingir os objetivos, entender sobre o tema e comunicá-lo para nossa audiência Arty (2021).

Em 2023, por exemplo, o filme "**Barbie**" dirigido por Greta Gerwig também se destacou por suas cores vibrantes e críticas veladas ao machismo no tecido social. A premissa: "Viver na Terra da Barbie é ser um ser perfeito, em um lugar perfeito. A menos que você tenha uma crise existencial completa. Ou que você seja um Ken." Barbie s.d. Ao pensar no conceito trazido por Peirce (2020 apud Arty, 2021), o filme faz o uso do triadismo em sua jornada do herói ao retratar a Barbie como uma heroína em busca de um mundo ideal por meio de uma jornada de autoconhecimento. Visualmente os objetos remetem a um mundo de brincadeira que por trás, tem lacunas de uma perfeição velada pelos problemas do mundo real. Além disso, diálogos e a comunicação provocam interpretações nos espectadores.

A seguir (Figura 27) há um exemplo utilizado no filme *Barbie* (2023) sobre o dilema da depressão vivida por muitas mulheres oriundas da pressão constante em padrões e expectativas de gênero na sociedade contemporânea. O comercial fictício utiliza-se da sátira da "Barbie depressão", produto criado para ironizar o sentimento de comparação, o dilema do abuso de redes sociais, amor platônico e outros conceitos que muitas vezes perpassam a experiência coletivas de mulheres. Essa cena em questão recorreu a elementos lúdicos, mídias globais com alto número de acessos e causou diferentes sensações nos espectadores e gerou diálogos nas redes sociais.

**Figura 27 – Trecho de cena da Barbie Depressão, produto fictício do filme Barbie (2023)**



**Fonte: Medium (2023)**

Além do filme “Barbie”, também foi analisado o livro **“Emprecariado – Todo mundo é empreendedor. Ninguém está a salvo.”**, livro de autoria de Silvio Lorusso, publicado pela editora Clube do Livro do Design. O livro utiliza a linguagem de memes e o uso de cores fortes e adesivos para composição personalizada de sua capa. O livro fala sobre exploração e precarização trabalhista, sobretudo em profissões criativas. O livro inspirou o jogo por sua temática e também pela sua abordagem editorial ousada e arrojada. A Figura 28 mostra a capa do livro, que convida a ler a temática e populariza o tema por meio da personalização da capa, recurso lúdico empregado para atrair o público ao universo da leitura.

**Figura 28 - Capa do livro “Emprecariado”  
enfeitada por adesivos**



**Fonte: Perfil do Clube do Livro do Design no Instagram  
(2023)<sup>3</sup>**

<sup>3</sup>Disponível em:

[https://www.instagram.com/p/CoM3D2MoGyG/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==](https://www.instagram.com/p/CoM3D2MoGyG/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==). Acesso em: 08 ago. 2024.

Outras referência visual que pode ser citada é o filme **"A fantástica fábrica de chocolate"**, dirigido por Tim Burton , lançado em 2005. De acordo com a fantástica... s.d., a obra conta a história do famoso chocolatier Willy Wonka, que decide deixar cinco crianças entrarem em sua fábrica de chocolate a partir do sorteio de convites dourados. Ele contava, no entanto, que um menino muito especial, chamado Charlie Bucket, iria lhe ensinar diversas lições e que o tour dentro da fábrica não sairia como o esperado.

Ao pensar em críticas sociais por meio da jornada do herói, tons de cores vibrantes, estética futurista e músicas com críticas sociais veladas. As músicas, inclusive, comunicam as mensagens ao longo do filme. Na Figura 29, Mike Teavee, personagem fictício, é transportado para dentro de uma televisão ao som de música que critica o uso excessivo de telas na vida das crianças. A música apresenta ritmo de heavy metal, letra ácida e várias cenas com referências de clássicos cinematográficos americanos.

**Figura 29 – Fragmento de vídeo da música tema do personagem Mike Teavee**



**Fonte: Captura de tela (2024)**

Por fim, as Guerrilla Girls, grupo de ativistas feministas que “usam fatos, humor e imagens ultrajantes para expor os preconceitos étnicos e de gênero, bem como a corrupção na política, na arte, no cinema e na cultura pop” (Guerrilla, s.d.) também serviram de inspiração para composição do projeto ao utilizar a arte de forma o discurso humorado como forma de articula-se com questões mais abrangentes e profundas como o eurocentrismo, o privilégio branco,

a heteronormatividade e o domínio masculino (Guerrilla, s.d.) conforme cita o MASP, Museu de Arte de São Paulo em seu artigo sobre a exposição que homenageia o grupo e suas obras. A seguir (Figura 30) há uma das obras de arte mais populares deste grupo de artistas ativistas, que se encontra em seu site.

**Figura 30 – Cartaz feito pelo grupo ativista Guerrilla Girls para criticar o percentual de obras artísticas feitas por mulheres em museus em contraste com obras com nudez feminina feita por artistas homens**



**Fonte: Guerrillas Girls (ano desconhecido)**

Esses exemplos artísticos têm três pontos principais com o intuito do jogo crítico e satírico. Primeiro – o uso

da ironia e sátira para criticar padrões sociais que promovem situações abusivas para a sociedade, como o machismo, uso excessivo de tecnologia, exploração trabalhista e até pressão imposta por padrões sociais. Segundo – a utilização dos recursos da própria arte para propagar a mensagem. E terceiro – a capacidade de fazer com que mensagens difíceis sejam refletidas pelas massas de forma acessível, gerando identificação e permitindo que as pessoas exponham seus sentimentos e dialoguem. No caso dos jogos, semelhantemente a essas mídias, pode-se estruturar uma obra de forma a permitir uma evolução na interpretação dos espectadores ao longo da narrativa, levando a diferentes compreensões e significados à medida que a jogabilidade se desenrola.

A partir do estudo da semiótica dessas mídias e suas figuras de linguagens, a autora desenvolveu as principais estratégias para apresentar os conceitos de fadiga, cansaço, desigualdade social e de gênero presentes no jogo aqui projetado através do storytelling da jornada do herói em busca do cenário

ideal. Nesse caso, o seu merecido descanso. Essa jornada tem alguns elementos lúdicos, como cartas, dinheiro, moedas (chamadas no jogo de privilégios) e se utiliza de um esquema de cores dividido por funções e até há o uso de uma linguagem ligada a cada perfil de personagens. Esses recursos são fundamentais para imergir os jogadores no universo pensado para discutir sobre sobrecarga.

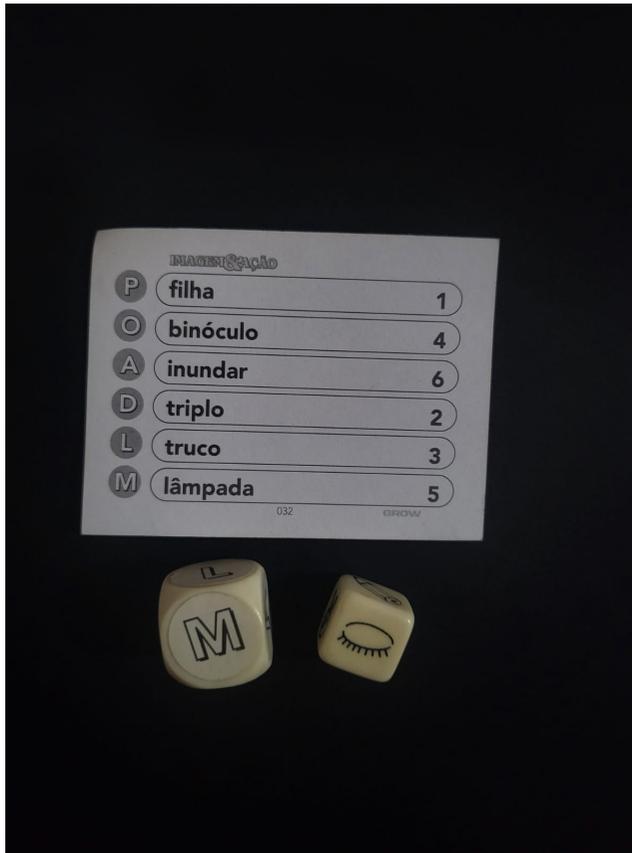
#### **7.8.4 Nova análise de similares**

A partir da mudança de escopo do jogo, a autora percebeu a necessidade de realizar uma nova análise de jogos similares, focando em dois exemplos que abordam temáticas sociais e críticas. Esses jogos foram escolhidos por sua habilidade de transmitir mensagens difíceis, mas necessárias, e de gerar aprendizagem por meio de suas mecânicas e narrativas. A análise centrou-se principalmente na forma como esses jogos tratam suas temáticas, servindo como fonte de inspiração para adaptar a narrativa do projeto, de modo a manter o equilíbrio

entre a seriedade da crítica social e a jogabilidade envolvente. Os dois jogos foram **“Holding on: A concurtaba vida de Billy Kerr”** e **“People Power: Insurgency in the Philippines, 1983–1986”**.

Além disso, um aspecto técnico voltado à tecnologia de outro jogo analisado anteriormente foi o uso como referência. O uso de dados simbólicos, ou seja, dados que sorteiam outro aspecto do jogo diferente de números também foi utilizado. No caso, essa análise foi feita a partir do dado utilizado no jogo “Imagem & Ação”, presente no acervo pessoal da autora. Na Figura 31, é possível observar o dado simbólico do jogo, que funciona para saber como o jogador irá fazer o seu desenho para que os outros jogadores o adivinhem (por meio de lápis preso ao papel, por exemplos, ou de olhos vendados, assim como é demonstrado na imagem da página abaixo).

**Figura 31 – O dado simbólico permite que o jogador saiba como irá jogar**



**Fonte: Acervo pessoal (2024)**

A tabela 24 e Tabela 25 foram construídas para explicar o funcionamento dos dois dados, o primeiro, dado simbólico foi crucial para dar inspiração nos dados utilizados na segunda versão do jogo, dados esses que utilizam símbolos que representam ações dentro do jogo. Já o segundo, por sua vez, serviu de inspiração para tecnologia e estética ao utilizar adesivos para colar os símbolos no dado.

**Tabela 24 – Dado de ferramenta que decidi como o jogador irá desenhar na rodada**

Explicação do dado simbólico do jogo imagem e ação	
O dado é formado por 6 faces e cada uma delas representa a forma como o jogador deve desenhar no papel para que outros jogadores adivinhem. Essas faces tornam o ato de desenhar mais difícil, dificultando o nível de jogabilidade.	
Descrição	Imagem
O jogador deve desenhar duas vezes (duas palavras diferentes da mesma carta).	
O jogador deve desenhar com os fechados.	
O jogador deve desenhar comumente a lápis. (Obs. Essa face aparece duas vezes no dado por ser a forma mais simples de desenho, balanceando assim, a dificuldade da mecânica do jogo).	

O jogador deve desenhar com a mão oposta a sua escrita convencional (se ele for destro, deve desenhar com a mão esquerda e vice-versa).	
O jogador deve desenhar sem tirar o lápis do papel.	

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

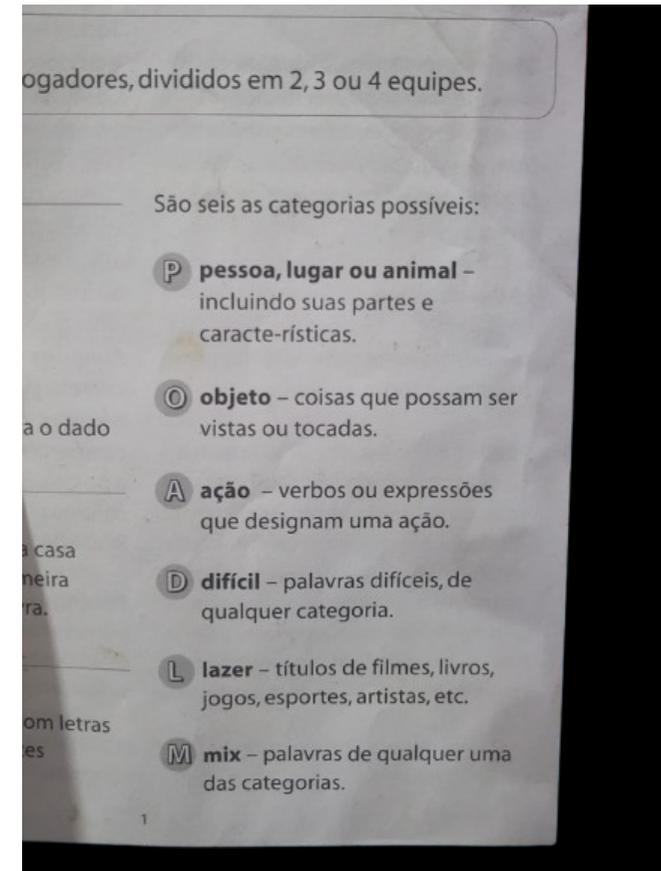
**Tabela 25 - Dado que inspirou a tecnologia de confecção dos dados da segunda versão do jogo**

<b>Funcionamento da tecnologia e estética</b>	
<b>Descrição da tecnologia aplicada</b>	<b>Imagem</b>
<p>O dado tem uma forma chapada em sua superfície e é composto por um adesivo. As letras simbolizam as seis categorias presentes nas cartas que o jogador recolhe do deck para desenhar. Ele é preto e branco, o que facilita ainda mais a legibilidade e o processo de impressão.</p>	

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

A seguir há uma imagem (Figura 32) das regras do jogo explicando cada face do dado. Ele mensura qual palavra da carta o jogador deverá desenhar para que a equipe adivinhe. Após esse apanhado, a autora seguiu com a análise de outros jogos similares que serão expostos a partir da próxima página.

**Figura 32 - O que significa cada um dos símbolos do dado**



**Fonte: Acervo pessoal (2024)**

### 7.8.4.1 Holding on: A concurtaba vida de Billy Kerr

O jogo sério “Holding On: A Conturbada Vida de Billy Kerr” (do inglês, Holding On: The Troubled Life of Billy Kerr) foi criado em 2018 por Michael Fox, Rory O’Connor e Bryn Jones pela editora Hub Games. Esse jogo explora a vida e as experiências de um paciente em estado crítico, promovendo uma reflexão sobre a fragilidade da vida e a importância das conexões humanas (Figura 33).

**Sinopse:** Tudo o que você sabe é o seguinte: o nome dele é Billy Kerr, ele tem 60 anos, e foi internado em seu hospital após um ataque cardíaco em um voo de Sydney, na Austrália. Os médicos dão a Billy dias para viver, mas ele está agindo como se não pudesse ir embora. Junte o passado conturbado de Billy para finalmente revelar as três memórias ocultas que o mantêm aguentando firme.

Figura 33 – Ficha com as principais informações do jogo “Holding on: A concurtaba vida de Billy Kerr”

**Holding On: A Concurtaba Vida De Billy Kerr**  
Michael Fox , Rory O'Connor E Bryn Jones  
2018

09



**2 A 4 JOGADORES**

**+14 ANOS**

**60 MIN**

**INGLÊS**

**SINOPSE:** TUDO O QUE VOCÊ SABE É O SEGUINTE: O NOME DELE É BILLY KERR, ELE TEM 60 ANOS, E FOI INTERNADO EM SEU HOSPITAL APÓS UM ATAQUE CARDÍACO EM UM VOO DE SYDNEY, NA AUSTRÁLIA. OS MÉDICOS DÃO A BILLY DIAS PARA VIVER, MAS ELE ESTÁ AGINDO COMO SE NÃO PUDESSE IR EMBORA. JUNTE O PASSADO CONTURBADO DE BILLY PARA FINALMENTE REVELAR AS TRÊS MEMÓRIAS OCULTAS QUE O MANTÊM AGUENTANDO FIRME.

**CATEGORIA:** JOGO DE TABULEIRO

**SUBCATEGORIA:** JOGO DE CARTAS, QUEBRA-CABEÇA

**CRIAÇÃO:** HUBGAMES, GALÁPAGOS JOGOS (BRASIL)

**GÊNERO DO JOGO:** POLICIAL, ADULTO, HISTÓRIA

**PAÍS DE ORIGEM:** DESCONHECIDO

**MECÂNICAS:** ALOCAÇÃO DE TRABALHADORES, COOPERATIVO, DEDUÇÃO, COLECIONAR CONJUNTOS, COLOCAÇÃO DE PEÇAS, GERENCIAMENTO DE MÃOS, NARRAÇÃO DE HISTÓRIAS, SIMULAÇÃO, TABULEIRO MODULAR, CENÁRIO / MISSÃO / CAMPANHA

**CONTÉM:** 1 BARALHO DE 52 CARTAS.

**MECÂNICA**

**JOGO COOPERATIVO:** Trabalhe em equipe para cuidar do paciente Billy Kerr.

**DEZ CENÁRIOS INTERLIGADOS:** Explore uma narrativa profunda através de cenários rejogáveis.

**TEMAS EMOCIONANTES:** Aborda morte, arrependimento e memórias de vida

**GANHE A CONFIANÇA DE BILLY:** Equilibre cuidados médicos e emocionais para desvendar seu passado.

**DESAFIO ESTRATÉGICO:** Enfrente emergências médicas e reconstrua memórias para ajudar Billy a enfrentar seus arrependimentos.

**NARRATIVA**

Billy Kerr é um homem de 60 anos que foi internado no hospital após sofrer um ataque cardíaco durante um voo de Sydney, na Austrália. Os médicos dão a Billy poucos dias de vida, mas ele parece não querer ir embora.

**ESTÉTICA**

O jogo possui elementos que se assemelham a aquarelas em tom realista. As cores são frias e em tons claros para se assemelharem a memórias.

**TECNOLOGIA**

É um jogo de tabuleiro cooperativo em que os jogadores atuam como uma equipe de enfermagem que precisa cuidar de um paciente terminal, Billy Kerr.

O jogo tem dez cenários interligados e aborda temas como morte, arrependimento e memórias de vida.



fontes: <https://hudpedia.com.br/jogo/holding-on-the-troubled-life-of-billy-kerr>

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

**Tabela 26 - Tabela que mostra todos os insights coletados a partir da análise do jogo.**

<b>Insights coletados</b>		
<b>Áreas da tétrede</b>	<b>Pontos positivos (+)</b>	<b>Pontos negativos (-)</b>
<b>Mecânica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É possível utilizar o sistema de grupos de forma cooperativa.</li> <li>• O sistema de perguntas e respostas pode contribuir para que o jogador desvende algumas tarefas no jogo.</li> <li>• É possível utilizar recursos finitos para dificultar o jogo e fazer com que os jogadores administram-nos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo tende a ser jogado somente uma vez porque o mistério é revelado e o jogador já sabe de todas as etapas.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algumas histórias podem ser contadas como um quebra-cabeça que vai sendo construído ao longo do jogo.</li> <li>• Por não ter muitos diálogos ou textos, a mensagem pode ser propagada para vários tipos de jogadores com diversos perfis.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo pode gerar gatilhos em alguns jogadores e por isso precisa ser cuidadoso ao falar sobre temas delicados como enfermidade e morte.</li> </ul>
<b>Tecnologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um jogo digital pode ser acessado globalmente.</li> <li>• O uso de IA pode tornar o jogo mais dinâmico com ação e reação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogos que utilizam tecnologia de ponta podem ter um custo alto de produção.</li> </ul>
<b>Estética</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O uso de aquarelas como lembranças é uma forma sagaz de utilizar a arte para imergir o jogador no universo da subconsciência.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É necessário ter cuidado com a retratação do ambiente hospitalar.</li> </ul>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.8.4.2 People Power: Insurgency in the Philippines, 1983–1986

O jogo sério “People Power: Insurgency in the Philippines, 1983–1986” foi criado em 2023 por Kenneth Tee e Donal Hegarty, pelo GMT Games. Esse jogo tem como intuito principal simular e explorar a dinâmica de conflitos insurgentes e a luta pelo poder político em um contexto histórico específico. Os jogadores assumem papéis de diferentes facções, como o governo e os insurgentes, e devem tomar decisões estratégicas que influenciam o desenrolar do conflito (Figura 34).

**Sinopse:** People Power: Insurgency in the Philippines, 1983–1986 é o volume XI da altamente elogiada e popular série COIN, originalmente projetada por Volko Ruhnke. Este é um dos dois únicos jogos da série COIN que apresentam três facções separadas, em vez das quatro habituais. No contexto da luta pela democracia nas Filipinas, o jogo retrata o período turbulento entre 1983 e 1986, quando o país enfrentou uma intensa

insurgência contra o regime autoritário de Ferdinand Marcos.

**Figura 34 – Ficha com as principais informações do jogo “People Power: Insurgency in the Philippines, 1983–1986”**

People Power: Insurgency In The Philippines  
Kenneth Tee E Donal Hegarty  
2023

10



**1 JOGADOR**

**CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DESCONHECIDA**

**90 A 180 MIN**

**INGLÊS**

**SINOPSE:** PEOPLE POWER: INSURGENCY IN THE PHILIPPINES, 1983–1986 É O VOLUME XI DA ALTAMENTE ELOGIADA E POPULAR SÉRIE COIN, ORIGINALMENTE PROJETADA POR VOLKO RUHNKE. ESTE É UM DOS DOIS ÚNICOS JOGOS DA SÉRIE COIN QUE APRESENTAM TRÊS FACÇÕES SEPARADAS, EM VEZ DAS QUATRO HABITUAIS.

**CATEGORIA:** JOGO ANALÓGICO

**SUBCATEGORIA:** JOGO DE TABULEIRO

**CRIAÇÃO:** GMT GAMES

**GÊNERO DO JOGO:** GUERRA MODERNA, POLÍTICO, JOGO DE GUERRA

**PAÍS DE ORIGEM:** ESTADOS UNIDOS

**MECÂNICAS:** O MAPA AJUDA A INTRODUIZIR O JOGO A NOVOS JOGADORES E APRESENTA APENAS DOIS TIPOS DE TERRENO: CIDADES E CAMPOS. NÃO DEIXE QUE O MENOR TEMPO DE DURAÇÃO E SISTEMAS BÁSICOS TE ENGANEM, HÁ MUITOS QUEBRA-CABEÇAS ESTRATÉGICOS, NEGOCIAÇÃO E ENGANAÇÃO ENTRE OS JOGADORES!

**CONTÉM:** MAPA MONTADO DE 17X22 POLEGADAS, UM BARALHO DE EVENTO E UM BARALHO DE SISTEMA SOLO BASEADO EM CARTAS, 80 PEÇAS DE MADEIRA E 12 PEÇAS, UMA FOLHA DE APOIO COLORIDA E EM TAMANHO REAL LIVRETO DE REGRAS DO JOGO

**MECÂNICA**

People Power também adiciona uma nova funcionalidade para a série COIN, um procedimento ‘Key Personality’ que representa a efetividade de vários generais e influenciadores políticos adicionando uma nova dimensão para ações e decisões dos jogadores.

**NARRATIVA**

Pode ser dito que a história de “People Power” nas Filipinas começou com um avião pousando em Manila e terminou com outro decolando. Em 21 de Agosto de 1983, o opositor exilado Benigno Aquino Jr. retornava dos Estados Unidos para sua terra natal. Ele iria ser preso, mas também era bastante esboçado por apoiadores na chegada de seu avião. Tragicamente, momentos depois de seu desembarque, ele foi baleado mortalmente por um conspirador em uma pista do aeroporto.

Esse episódio iria mobilizar a oposição ao regime Marcos e desencadear uma série de eventos que iria ocorrer na saída de Ferdinand Marcos e Imelda Marcos cerca de três anos depois, após 20 anos de regime autoritário.

**ESTÉTICA**

O jogo possui uma estética bem rebuscada, como um mapa mundi. Ele também possui uma tipografia militar e fotos reais do evento.

**TECNOLOGIA**

É complexo e deve ser jogado em grupo. É um jogo de tabuleiro e estratégia.



Fonte: <https://ludopedia.com.br/jogo/people-power-insurgency-in-the-philippines-1983-1986>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

**Tabela 27 - Tabela que mostra todos os insights coletados a partir da análise do jogo.**

<b>Insights coletados</b>		
<b>Áreas da tétrede</b>	<b>Pontos positivos (+)</b>	<b>Pontos negativos (-)</b>
<b>Mecânica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É interessante contar com o gerenciamento de recursos dentro do jogo.</li> <li>• É legal usar o combate de desafio aos oponentes para gerar competitividade no jogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quanto mais recursos dentro do jogo, mais as regras precisam estar bem elaboradas para que o jogador tenha uma experiência positiva.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogos de estratégia podem ser interessantes para reflexão sobre como algumas mecânicas sociais são complexas quando as pessoas simulam essas ações dentro do jogo.</li> <li>• É possível montar uma narrativa histórica e eventos importantes a partir do uso de cartas e eventos dentro do jogo.</li> <li>• Fatos históricos podem inspirar uma jornada do heroi e storytelling.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Algumas narrativas podem ser complexas de adaptar dentro do jogo, demandando mais tempo e esforço do jogador.</li> </ul>
<b>Tecnologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pode-se acrescentar novos elementos e expansão de cenários futuros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por ser um jogo histórico, essa expansão tem algumas limitações.</li> </ul>
<b>Estética</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A estética local (no caso do jogo a cultura filipina nos anos 80) pode ajudar a imersão do jogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As imagens reais precisam ser utilizadas com cuidado e autorização. Caso contrário, faz-se necessária a criação</li> </ul>

		de novas imagens que sejam inspiradas nos eventos reais.
--	--	--

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

Após essa análise dos dois jogos, a autora também fez uma tabela compilando os insights dos dois jogos. Esses insights a ajudaram a construir o novo jogo.

**Tabela 28 - Tabela que compila todos os insights coletados no jogos centralizados em um só local**

<b>Insights que serão utilizados no projeto</b>	
<b>Mecânica</b>	<b>Narrativa</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• É possível utilizar o sistema de grupos de forma cooperativa.</li><li>• O sistema de perguntas e respostas pode contribuir para que o jogador desvende algumas tarefas no jogo.</li><li>• É possível utilizar recursos finitos para dificultar o jogo e fazer com que os jogadores administram-nos.</li><li>• É interessante contar com o gerenciamento de recursos dentro do jogo.</li><li>• É legal usar o combate de desafio aos oponentes para gerar competitividade no jogo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Algumas histórias podem ser contadas como um quebra-cabeça que vai sendo construído ao longo do jogo.</li><li>• Por não ter muitos diálogos ou textos, a mensagem pode ser propagada para vários tipos de jogadores com diversos perfis.</li><li>• Jogos de estratégia podem ser interessantes para reflexão sobre como algumas mecânicas sociais são complexas quando as pessoas simulam essas ações dentro do jogo.</li><li>• É possível montar uma narrativa histórica e eventos importantes a partir do uso de cartas e eventos dentro do jogo.</li><li>• Fatos históricos podem inspirar uma jornada do heroi e storytelling.</li></ul>

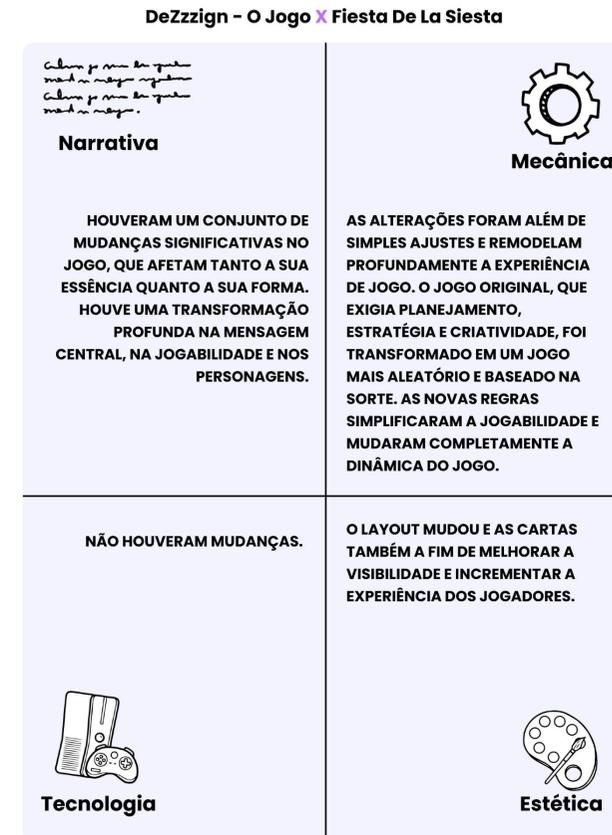
<b>Tecnologia</b>	<b>Estética</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Um jogo digital pode ser acessado globalmente.</li><li>• O uso de IA pode tornar o jogo mais dinâmico com ação e reação.</li><li>• Pode-se acrescentar novos elementos e expansão de cenários futuros.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A estética local (no caso do jogo a cultura filipina nos anos 80) pode ajudar a imersão do jogo.</li><li>• O uso de aquarelas como lembranças é uma forma sagaz de utilizar a arte para imergir o jogador no universo da subconsciência.</li></ul>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.8.5 Mudança entre as versões

Houveram mudanças importantes entre as versões do jogo, especialmente nas mecânicas e na narrativa. A primeira versão apresentava uma estrutura mais voltada para a habilidade dos jogadores, enquanto a segunda versão foi reformulada para ser um jogo de sorte, com o objetivo de reforçar a crítica social através de uma experiência lúdica mais leve, porém reflexiva. A narrativa também passou por ajustes importantes para se alinhar melhor à temática de sobrecarga trabalhista e privilégios, tornando a mensagem mais clara e impactante. Para facilitar a compreensão dessas alterações, foi criada uma tabela comparativa (Tabela 29) que destaca as principais mudanças feitas entre as duas versões, mostrando as evoluções no design e no propósito do jogo. Na Figura 35, há um esquema visual e no Apêndice 9 é possível acessar de forma ampliada o resumo das diferenças entre as versões e mais adiante há uma tabela com as mudanças descritas mais detalhadamente.

**Figura 35 – Esquema visual com resumo das mudanças feitas no jogo**



**Fonte: elaborado pela autora (2024)**

**Tabela 29 - Detalhamento das mudanças da téttrade elementar dos jogos**

<b>Mudanças implementadas entre os jogos</b>	
<b>Mecânica</b>	<b>Tecnologia</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● O objetivo mudou de imaginar como realizar tarefas da maneira mais preguiçosa possível, poupando tempo e energia para chegar primeiro à cama (percorrendo todo o tabuleiro);</li> <li>● A carta tarefa passou a ser uma carta de sorte. Só consegue atingir quem atinge o número mínimo proposta na carta no dado;</li> <li>● A carta duelo passou a ser uma carta de habilidade e a punição seria rolar os dados para perder horas no relógios.</li> <li>● O preguiçômetro passou a ser um relógio de 24 horas;</li> <li>● Algumas cartas NÃO farão parte do novo jogo, como: Carta adivinha só;</li> <li>● Ao invés de ser um jogo essencialmente de habilidade, agora será de sorte e administração de recursos. Em alguns duelos, habilidade.</li> <li>● O tabuleiro teve acréscimo de casas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A tecnologia do jogo não mudou.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<b>Estética</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● O discurso central do jogo mudou e agora não será mais focado em criatividade e sim em sorte e privilégios que variam do perfil de cada jogador;</li> <li>● A mensagem principal mudou muito entre um jogo e outro porque o jogo foi proposto para passar uma crítica, por isso mudaram o enredo, objetivo e a jogabilidade. Tornou-se mais crítico e também com maior uso do acaso. Foram acrescentados ideias porque a autora entendeu que o jogo estava muito voltado a produtividade e não era essa a mensagem que ela queria passar e sim um desconforto para gerar reflexão sobre a sobrecarga e desigualdade (principalmente como alguns grupos sofrem mais sobrecarga que outros e também falar sobre privilégios, meritocracia e outros discursos de positividade excessiva);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● A tipografia e cartas mudaram para aumentar a legibilidade;</li> <li>● A estética ficou colorida ao invés de Preto e Branca e a ilustração passou de pixel art para ilustração vetorial.</li> <li>● O tabuleiro também passou a ter ilustrações para ser mais chamativo e ter teor divertido.</li> </ul>

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Os personagens também mudaram. Eles passaram a ser escolhidos por dados e a refletir o enredo com adição de privilégios e recursos desiguais.</li></ul> |  |
|---|--|

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

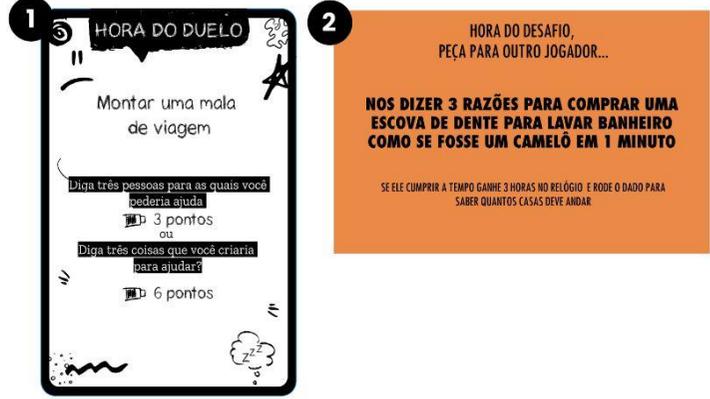
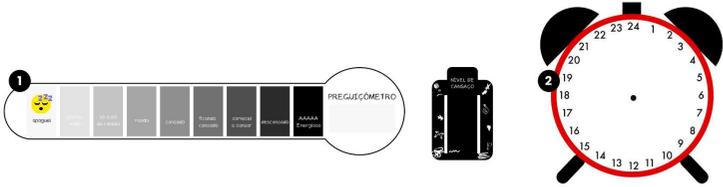
A seguir também será exposta uma tabela feita para detalhar cada elemento que mudou de um jogo para o outro, suas equivalências e principais diferenças.

**Tabela 30 - Detalhamento de mudança dos elementos do jogo**

Mudanças entre as versões dos jogos			
Versões da carta	Descrição	O que mudou	Imagem
Carta personagem	<p><b>Jogo 1:</b> Carta que possuía o perfil do personagem e suas habilidades, defeitos e uma habilidade especial. Esse perfil seria usado para dar vantagens ou desvantagens aos jogadores ao longo do jogo. A inspiração foram jogos de cartas como Yu-Gi-Oh, onde ao utilizar o perfil de personagens o jogador pode obter vantagens no jogo.</p> <p><b>Jogo 2:</b> Carta que possui a descrição do personagem, suas vantagens no jogo e direitos a elementos que possui dentro da partida. A inspiração foi, novamente, em cartas de baralho, mas dessa vez os recursos eram todos iguais - privilégio ou dinheiro - para todos os perfis,</p>	<p>As cartas se tornaram mais precisas em relação porque o jogador administra os recursos de forma mais prática. Elas serão utilizadas já no início da partida.</p>	

	<p>mudando a quantidade de acordo com que tipo de personagem a carta se referia.</p>		
<p><b>Carta especial (de suporte ao jogador)</b></p>	<p><b>Jogo 1:</b> Carta que o jogador teria ajuda em determinado período do jogo. É uma carta com menor propensão de ser utilizada por ser feita em menor quantidade. Ela auxilia o jogador uma vez por partida.</p> <p><b>Jogo 2:</b> A mecânica é a mesma mas o que mudou foi a narrativa. As cartas passaram a ser unicamente compostas por personagens (os personagens da primeira versão do jogo somados aos personagens da segunda versão). Eles utilizam sua habilidade para ajudar o jogador uma vez por partida.</p>	<p>A narrativa da carta mudou.</p>	

<p><b>Carta de acaso (sorte ou azar)</b></p>	<p><b>Jogo 1:</b> Carta que confere uma punição ou benefício ao jogador.</p> <p><b>Jogo 2:</b> Carta que confere uma punição ou benefício ao jogador.</p>	<p>Os textos das cartas mudaram e também foi interligada ao tabuleiro</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="1294 280 1563 671" style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>1</b></p> <p>☺</p> <p><b>Dia de folga</b></p> <p>Você conseguiu um dia de folga, e com ele, vai ter o seu merecido descanso.</p> <p>Você tem direito a pular uma tarefa e ganhar a pontuação dela no preguiçômetro.</p> <p>☺</p> </div> <div data-bbox="1592 280 1995 539" style="background-color: yellow; padding: 10px; text-align: center;"> <p><b>2</b></p> <p>SEMINÁRIO EM GRUPO</p> <p><b>CHEGOU O TEMIDO SEMINÁRIO EM GRUPO E DESSA VEZ O PROFESSOR DECIDIU SORTEAR O GRUPO. VOCÊ ESTÁ COM UM GRUPO TOTALMENTE PERFECCIONISTA E NADA DO QUE FAZ ESTÁ BOM.</b></p> <p>VÁ PARA CASA: TERRA DA PERFEIÇÃO</p> </div> </div>
--	---	---	--

<p><b>Carta de duelo</b></p>	<p><b>Jogo 1:</b> Carta que confere uma punição ou benefício ao jogador.</p> <p><b>Jogo 2:</b> Carta que confere uma punição ou benefício ao jogador.</p>	<p>Os textos das cartas mudaram e a mecânica também. Na segunda versão os jogadores escolhem o jogador que irá realizar a atividade proposta na carta e caso vença, eles andam casas.</p>	
<p><b>Recursos de gerir pontos</b></p>	<p><b>Jogo 1:</b> Os jogadores anotam seus pontos num papel e usam o "preguiçômetro" para medir seu cansaço.</p> <p><b>Jogo 2:</b> Os jogadores possuem um relógio de 24 horas e devem manuseá-lo conforme</p>	<p>A mecânica dos elementos mudou. Ele passou a ser um elemento menos figurativo e mais ativo na contagem de pontos.</p>	

<p><b>Moedas que conferem vantagens ao jogador</b></p>	<p><b>Jogo 1:</b> No primeiro jogo há o carneirinho, um recurso especial que só poderia ser alcançado por meio de cartas de sorte ou em casas específicas no tabuleiro.</p> <p><b>Jogo 2:</b> Já na segunda versão, há dois tipos de vantagens para os jogadores por meio de recursos: os privilégios e o dinheiro. Cada um deles tem papéis específicos para livrar jogadores de tarefas, duelos ou outros advenos ao longo do jogo.</p>	<p>Os privilégios e o dinheiro não são mais conquistados no tabuleiro e sim no sorteio de personagem no início do jogo.</p>	 <p>The illustration shows a pixelated sheep on the left with a small black circle containing the number '1' next to its head. To the right, there is a speech bubble with a black circle containing the number '2' and the text 'ESPAÇO PARA FALAR'. Below the speech bubble is a green-bordered card with three dollar signs (\$) on it.</p>
--	---	---	---

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

Adiante, será explicada em detalhes a nova versão do jogo, abordando seu desenvolvimento, as mudanças na mecânica, o novo enredo e como essas alterações contribuíram para uma experiência mais coerente e crítica.

## 7.9 Fiesta de La Siesta: a segunda versão do projeto de jogo crítico e satírico sobre sobrecarga e cansaço

### 7.9.1 Ideia inicial do jogo

A ideia inicial do jogo "Fiesta de la Siesta" partiu de um conceito simples: vencer o cansaço em meio à atarefada vida adulta, chegando primeiro à cama. Essa ideia visava fazer com que os jogadores refletissem sobre os diferentes privilégios entre classes e gêneros, transformando o descanso e lazer em algo competitivo e estimulante para os jogadores dentro do jogo. A primeira versão do jogo buscava ressignificar a ideia de produtividade, já a segunda proposta do jogo foi além, sugerindo uma reflexão sobre a produtividade excessiva e a qualidade de vida.

A princípio, o outro jogo focou em premiavam a rapidez e a criatividade, onde os jogadores ganhavam pontos por serem os mais produtivos e ágeis em completar tarefas. No entanto, a mensagem crítica e satírica não foi passada da forma esperada e por isso,

diferente dos jogos tradicionais que enaltecem a produtividade a qualquer custo, o enredo de "Fiesta de la Siesta" visa inverter essa lógica, promovendo uma visão crítica sobre o conceito de sucesso e esforço constante.

A mensagem inicial do jogo é incentivar os jogadores a repensarem o que significa ser produtivo, e como o discurso meritocrático pode ser danoso para a saúde mental das pessoas. O jogo reforça que é necessário refletir sobre a rotina de alguns grupos e como o tipo de estilo de vida muda de acordo com as diferentes oportunidades e recursos disponíveis. O jogo mostra que o descanso é tão importante quanto o trabalho e que a cobrança pelo sucesso não deve excluir a jornada das pessoas.

Durante os primeiros testes, foi percebido que a mensagem não estava sendo transmitida da forma

desejada. Ao invés de questionar a toxicidade da produtividade, o jogo ainda reforçava a ideia de "fazer mais" para vencer. Isso levou à decisão de reformular o enredo para melhor refletir o objetivo de questionar a produtividade e valorizar o descanso.

Apesar das mudanças na narrativa, o objetivo principal do jogo permaneceu intacto: chegar à cama primeiro e alcançar o merecido descanso após uma longa jornada. A ideia de uma corrida até o descanso continuou sendo o foco, mas a dinâmica do jogo foi ajustada para incluir elementos que refletissem melhor a sobrecarga e os privilégios sociais envolvidos na produtividade. A partir dessa reformulação, o jogo passou a integrar novos recursos e mecânicas, como o sorteio de personagens com diferentes vantagens e desvantagens, e a contagem de pontos de exaustão através do "relógio", que traziam à tona a reflexão sobre como as pessoas lidam com o cansaço e as desigualdades nas oportunidades de descanso e sucesso, e como isso pode ser danoso para a saúde física e mental. A Figura 36 apresenta o modelo da ficha

técnica do jogo com maior detalhamento, incluindo inclusive a téttrade elementar do produto (Apêndice 10).

**Figura 36 – Ficha com as principais informações do jogo “Fiesta de la Siesta”**

**Fiesta De La Siesta**  
Thaylly Ramos  
2024



**2-5 JOGADORES**

**ANOS**

**60 A 90 MIN**

**PORTUGUÊS**

**SINOPSE:** FIESTA DE LA SIESTA, UMA CORRIDA ONDE TODO MUNDO TEM AS MESMAS 24 HORAS. OU NÃO. VENÇA O CANSAÇO EM MEIO A ATAREFADA VIDA ADULTA, CHEGUE PRIMEIRO À CAMA E ALCANCE O SUCESSO DE UMA BOA SIESTA. E NO CAMINHO, DESCUBRA SE REALMENTE A PRODUTIVIDADE VENCE OU PRECISA DE UMA AJUDINHA.

**CATEGORIA:** JOGO ANALÓGICO  
**SUBCATEGORIA:** JOGO DE TABULEIRO  
**criação:** DEZIZION – O JOGO  
**GÊNERO DO JOGO:** SÁTIRA, COMÉDIA, HABILIDADE  
**PAÍS DE ORIGEM:** BRASIL

**MECÂNICAS:** O INTUITO DO JOGO É CHEGAR AO FINAL DO TABULEIRO PRIMEIRO. PARA ISSO, O JOGADOR DEVERÁ UTILIZAR OS RECURSOS DISPONÍVEIS PARA SEU PERSONAGEM (QUE SERÁ DEFINIDO POR SORTEIO). SERÁ ELIMINADO DA PARTIDA AQUELE QUE ZERAR TODOS OS PONTOS DO RELÓGIO AO DECORRER DELA (LEVANDO O SEU PERSONAGEM À EXAUSTÃO). EM CASO DE EMPATE (DOIS JOGADORES CHEGAREM AO MESMO TEMPO), TERÁ PRIMEIRO A CONTADEM DE PONTOS DE RELÓGIO, E CASO SE JÁ IGUAL, OS JOGADORES DEVERÃO ROLAR DADOS, QUEM OBTIVER MAIOR NÚMERO DE PONTOS GANHA.

**CONTÉM:** 1 TABULEIRO, 45 CARTAS TAREFA, 27 CARTAS DESAFIO, 10 CARTAS ESPECIAIS, 20 CARTAS MIMIMI, 39 CARTAS DE ACASO (SORTE/AZAR), 4 CARTAS AO VENCEDOR, 36 CARTAS DE PERSONAGENS, 1 CARTA DE BANCÁRIO, 6 FICHAS DE "O ALTRUISTA", 1 LIVRETO DE CONTEXTUALIZAÇÃO E REGRAS, 1 DADO DE GÊNERO, 1 DADO DE CLASSE SOCIAL, 3 DADOS COMUNS, 2 AMPULHETAS, 6 RELÓGIOS, 100 FICHAS DE DINHEIROS, 42 FICHAS DE PRIVILÉGIOS.

**MECÂNICA**

Os jogadores devem passar por tarefas e outras atividades do tabuleiro utilizando suas habilidades ou recursos disponíveis por personagem.

Os jogadores podem usar seus dados para passar de tarefas.

Utilizar seus privilégios e dinheiro para comprar tarefas e ganhar vantagens através de recursos e cartas especiais.

Eles devem ter cuidado ao passar do tempo, cada vez que o dia passa o tempo também muda, e com isso o cansaço aumenta, aumentando o grau por tarefa.

**NARRATIVA**

A narrativa central do jogo é pontuada nas desigualdades sociais e sobrecarga. Ele representa um dia de vida de uma pessoa adulta que tem muitos afazeres e sonha em chegar à sua cama. Mas antes, precisa passar por uma série de tarefas, recargas usando suas habilidades. Nessa jornada do herói, os jogadores passam por um série de peripetias até alcançar o fim. O tema é fantasioso e satírico, e traz personagens que criticam a questão dos privilégios derivados de gênero e classes sociais e a meritocracia, discurso que prega que todos tem as mesmas chances de sucesso e realizações, bastando o esforço.

**ESTÉTICA**

O jogo possui uma estética minimalista, com algumas ilustrações que remetem ao contexto de afazeres do dia a dia e cansaço, com cores fortes e tipografia simples e legível.

**TECNOLOGIA**

É um jogo de tabuleiro simples de jogar e montar. Ele foi pensado para ser jogado presencialmente e em grupo.

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

## 7.9.2 Nova ficha técnica do jogo

Tabela 31 – Ficha técnica detalhada do jogo “Fiesta de La Siesta”

<b>Ficha técnica do jogo</b>	
<b>2-5 jogadores / +17 anos / 60 a 90 minutos / Português</b>	
<b>Informações essenciais:</b>	
<b>Editora</b>	Independente
<b>Criação</b>	Thaylly Ramos
<b>Gênero do jogo</b>	Jogo de sorte; Jogo de habilidade; Sátira;
<b>Sinopse</b>	<b>Fiesta de la siesta</b> , uma corrida onde todo mundo tem as mesmas 24 horas. Ou não. Vença o cansaço em meio a atarefada vida adulta, chegue primeiro à cama e alcance o sucesso de uma boa siesta. E no caminho, descubra se realmente a produtividade vence ou precisa de uma ajudinha.
<b>Região de lançamento</b>	Brasil
<b>Mecânicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Os jogadores devem passar por tarefas e outros obstáculos do tabuleiro utilizando suas habilidades ou recursos disponíveis por personagem;</li> <li>● Os jogadores podem usar seus dados para passar de tarefas;</li> <li>● Utilizar seus privilégios e dinheiro para comprar tarefas e ganhar vantagens através de recursos e cartas especiais;</li> <li>● Eles devem ter cuidado ao passar do tempo, cada vez que o dia passa o tempo também muda, e com isso, o</li> </ul>

	cansaço aumenta, aumentando o dano por tarefa.
<b>Classificação indicativa</b>	+17 anos
<b>Ficha mercadológica</b>	
<b>Modelo de monetização</b>	Compra única
<b>Estratégia de Monetização</b>	Compra de edições especiais
<b>Campanhas de Marketing</b>	Redes sociais e eventos
<b>Canais de Distribuição</b>	Lojas físicas e online
<b>Ferramentas e Tecnologias</b>	Figma, Illustrator
<b>Atualizações e Expansões</b>	Novos modos de jogo
<b>Suporte ao Jogador</b>	Discord, E-mail
<b>Comunidade</b>	Redes sociais, eventos online

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.9.3 Como funciona o Fiesta de la Siesta?

O jogo funcionava como uma corrida criativa em direção ao descanso e para isso, os jogadores precisavam utilizar todos os seus recursos para economizar energia. A partir da criação desse artefato foi possível construir a Tabela 32 que explica cada elemento da téttrade do jogo, ou seja, seu funcionamento, enredo, regras, objetos de jogo e aparência.

**Tabela 32 – Detalhamento da téttrade elementar do jogo “Fiesta de la Siesta”**

<b>Téttrade elementar do jogo</b>	
<b>Mecânica</b>	<b>Tecnologia</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os jogadores devem passar por tarefas e outros obstáculos do tabuleiro utilizando suas habilidades ou recursos disponíveis por personagem;</li> <li>• Os jogadores podem rolar os dados para passar andar casas e atingir pontuação para completar tarefas;</li> <li>• Os jogadores podem utilizar seus privilégios e dinheiro para comprar tarefas e ganhar vantagens através de recursos e cartas especiais;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É um jogo de tabuleiro de média complexidade para jogar e montar. Ele foi pensado para ser jogado presencialmente e em grupo. Possui cartas, tabuleiro, acessórios e recursos especiais.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<b>Estética</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A narrativa central do jogo é pautada nas desigualdades sociais e sobrecarga. Ele representa um dia de vida de uma pessoa adulta que tem muitos afazeres e sonha em chegar a sua cama. Mas antes, precisa passar por uma série de tarefas usando suas habilidades. Nessa jornada do heroi, os jogadores passam por uma série de percalços até alcançar o</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo possui uma estética minimalista, com algumas ilustrações que remetem ao contexto de afazeres do dia a dia e cansaço, com cores fortes e tipografia simples e legível.</li> </ul>

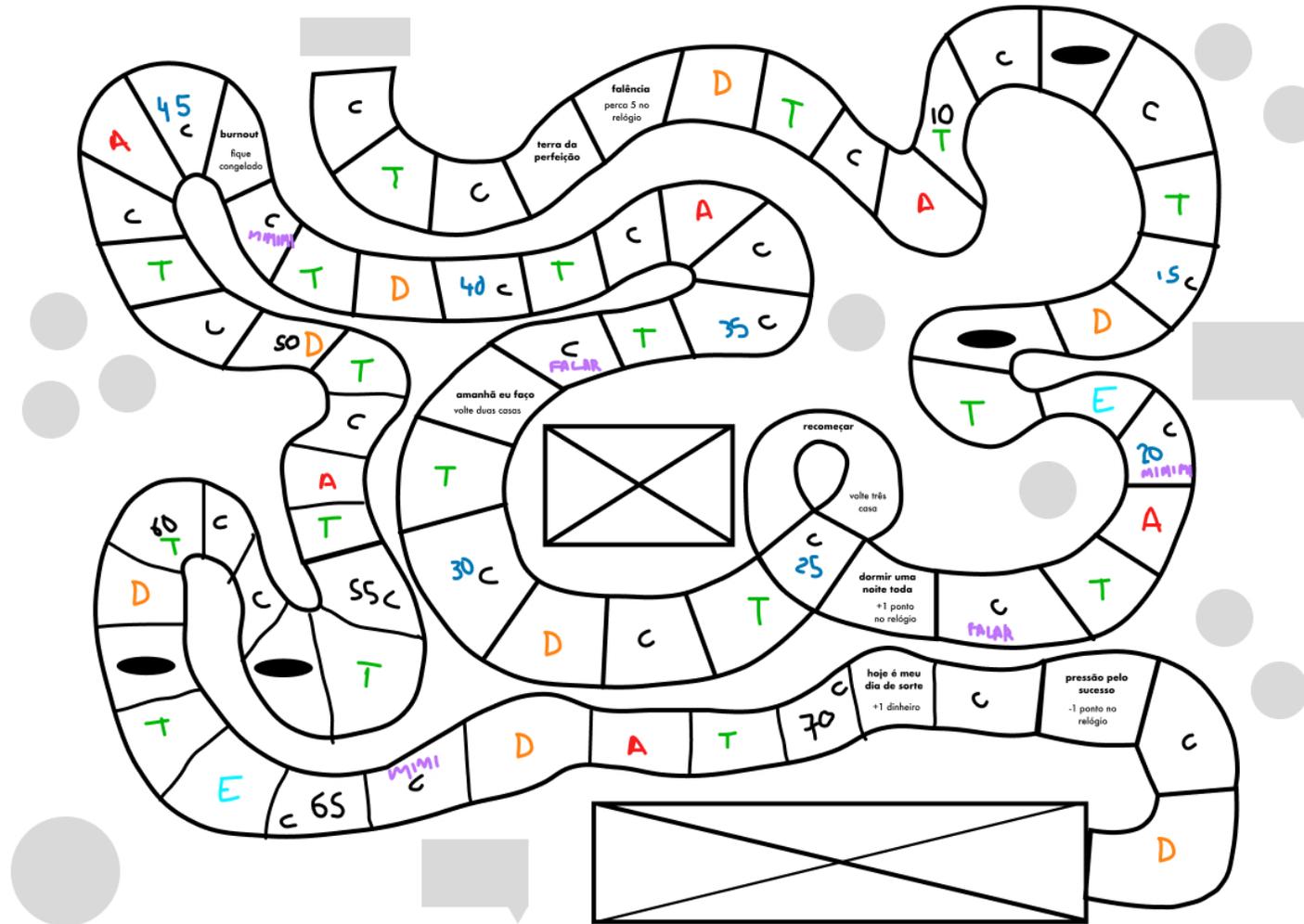
<p>fim. O tema é uma ficção inspirada no cotidiano, com tom de voz satírico e cômico e traz diferentes personagens para trazer à tona a questão dos privilégios derivados de gênero e classes sociais. Ele também aborda a meritocracia, discurso que prega que todos tem as mesmas chances de sucesso e realizações, bastando o esforço.</p>	
---	--

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### **7.9.3.1 O tabuleiro**

O tabuleiro (Figura 37) passou a ter 75 casas, 30 casas a mais que o jogo inicial. No entanto, o jogo tornou-se mais curto porque algumas casas (mais especificamente as azuis claras) não possuem tarefas ou cartas a pegar. Algumas casas têm ícones e textos de eventos especiais e as outras são casas onde o jogador pode pegar uma carta de tarefa, duelo, acaso ou especiais. Houve um novo balanceamento para que o tabuleiro passasse a ser mais dinâmico e com jogabilidade mais equilibrada. A seguir há um esboço que inspirou o tabuleiro final.

Figura 37 - Imagem de esboço do tabuleiro da segunda versão do jogo



Fonte: Acervo pessoal (2024)

### 7.9.3.2 Os personagens

Diferente da primeira ideia, que utilizou a Integração de Agentes Inteligentes e IA Generativa no Desenvolvimento de Jogos Sérios para gerar os personagens, a segunda versão do jogo teve como inspiração os dados do jogo Imagem & Ação (como citado anteriormente) e o perfil de personagens surgiram como ideia da própria autora. Os personagens foram criados com intuito de gerar reflexão sobre a desigualdade e causar desconforto nos jogadores ao propôr um balanceamento “injusto” dentro do jogo. Esses personagens foram criados a partir da leitura de dados (exemplificar que leituras foram essas) e textos sobre desigualdade social e de gênero.

Além disso, eventos midiáticos e relatos de pessoas a diferentes veículos também inspiraram os privilégios que os personagens possuem dentro do jogo. O jogo possui 4 personagens principais: homem e mulher, rico e pobre. O Homem Rico é o personagem mais privilegiado do jogo, seguido pela Mulher Rica,

Homem Pobre, e por fim, a Mulher Pobre, que não possui nenhum tipo de vantagem dentro do jogo, jogando com recursos básicos. Cada um deles possui uma carta que descreve seu perfil, o que possuem no jogo e quantas casas avançam dentro dele ao iniciar.

O sorteio desses personagens se dá por meio de dois dados: o dado de gênero define se o personagem será homem ou mulher, e o dado de classe social define se ele será rico ou pobre. Esses dados são dados comuns revestidos de adesivo em cada uma de suas faces. A Figura 38 mostra a imagem dos personagens. Nos apêndices é possível acessar a imagem em maior escala com um detalhamento de cada um deles (Apêndice 11).

**Figura 38 – Detalhamento dos personagens do novo jogo**



**HOMEM RICO** - O topo da pirâmide social. Eles andam com 3 dados e tem direito a vários privilégios.

**HOMEM RICO:**

O MUNDO AMA TE OUVIR E TE DAR ATENÇÃO SIMPLEMENTE POR SER VOCÊ, JÁ QUE VOCÊ FAZ TANTO, VOCÊ TEM DIREITO AOS SEGUINTE PRIVILÉGIOS:

- DELEGAR TAREFAS
- ESPECIALLY FAVOR
- ACESSO A SAÚDE
- SALÁRIO MAIS ALTO
- PAGAR FIANÇA
- PODER DE INFLUÊNCIA

E TAMBÉM A ESSA QUANTIA DE DINHEIRO:



**MULHER RICA** - Está no topo, porém abaixo do Homem Rico. Elas andam com 2 dados e tem direito a vários privilégios.

**MULHER RICA:**

O MUNDO NÃO GOSTA MUITO DE TE OUVIR E TE DAR ATENÇÃO MAS VOCÊ CONSEGUE ALGUMAS COISAS SIMPLEMENTE POR SER VOCÊ E SE ESFORÇAR, POR ISSO, VOCÊ TEM DIREITO AOS SEGUINTE PRIVILÉGIOS:

- DELEGAR TAREFAS
- ACESSO A SAÚDE
- PAGAR FIANÇA
- PODER DE INFLUÊNCIA

E TAMBÉM A ESSA QUANTIA DE DINHEIRO:

(MENOR QUE A DE UM HOMEM, É CLARO)



**HOMEM POBRE** - Está na base da pirâmide social. Eles andam com 1 dado para tarefas e 2 para duelos e tem direito a dois privilégios mas nenhum dinheiro.

**HOMEM POBRE:**

O MUNDO NÃO GOSTA DE TE OUVIR OU TE DAR ATENÇÃO MAS AS VEZES, ISSO ACONTECE, SIMPLEMENTE POR SER VOCÊ, GRACAS A ISSO E AO SEU ESFORÇO VOCÊ TEM DIREITO AOS SEGUINTE PRIVILÉGIOS:

- DELEGAR TAREFAS
- ESPAÇO PARA FALAR

MAS NÃO TEM DIREITO A NENHUM DINHEIRO



**MULHER POBRE** - Está em última escala na pirâmide social. Elas andam com 1 dado e não tem direito a privilégios nem dinheiro.

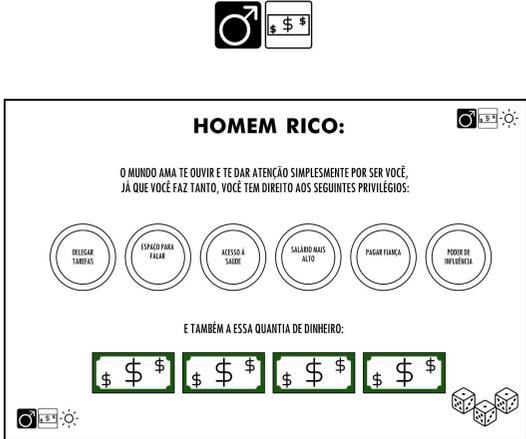
**MULHER POBRE:**

O MUNDO AMA SEUS SERVIÇOS (DE FORMA GRATUITA, CLARO) E SIMPLEMENTE FICA CAÓTICO QUANDO VOCÊ NÃO ESTÁ. MAS POR SER VOCÊ, DIVERSAS ADVERSIDADES E DIFICULDADES CRIAM. GRACAS AO SEU ESFORÇO O MUNDO SE MANTEM DE PÉ MAS EM COMPENSAÇÃO VOCÊ, MULHER, SEGUIE COM DIREITO A NENHUM PRIVILÉGIO OU DINHEIRO.

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

**Tabela 33 - Detalhamento dos personagens do jogo**

<b>Personagens construídos para o jogo</b>		
<b>Nome do personagem</b>	<b>Descrição geral</b>	<b>Imagem da carta</b>
<p><b>Homem Pobre</b></p>	<p>Está na base da pirâmide social. Eles andam com 1 dado para tarefas e 2 para duelos e tem direito a dois privilégios mas nenhum dinheiro.</p> <p><b>Resumo:</b> O mundo não gosta de te ouvir ou te dar atenção mas as vezes, isso acontece, simplesmente por ser você, graças a isso e ao seu esforço você tem direito aos seguintes privilégios (descritos abaixo).</p> <p><b>Privilégios:</b> Delegar tarefas; Espaço para falar.</p> <p><b>Dinheiro:</b> Não tem direito a dinheiro.</p>	

<p><b>Homem Rico</b></p>	<p>O topo da pirâmide social. Eles andam com 3 dados e tem direito a vários privilégios.</p> <p><b>Resumo:</b> O mundo ama te ouvir e te dar atenção simplesmente por ser você, já que você faz tanto, você tem direito aos seguintes privilégios (descritos abaixo).</p> <p><b>Privilégios:</b> Delegar tarefas; Espaço para falar; Acesso à saúde; Salário mais alto; Pagar fiança; Poder de influência.</p> <p><b>Dinheiro:</b> Tem direito a quatro dinheiros.</p>	 <p><b>HOMEM RICO:</b></p> <p>O MUNDO AMA TE OUVIR E TE DAR ATENÇÃO SIMPLEMENTE POR SER VOCÊ, JÁ QUE VOCÊ FAZ TANTO, VOCÊ TEM DIREITO AOS SEGUINTES PRIVILÉGIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>DELEGAR TAREFAS</li><li>ESPAÇO PARA FALAR</li><li>ACESSO À SAÚDE</li><li>SALÁRIO MAIS ALTO</li><li>PAGAR FIANÇA</li><li>PODER DE INFLUÊNCIA</li></ul> <p>E TAMBÉM A ESSA QUANTIA DE DINHEIRO:</p> <p>Four stacks of money icons.</p>
<p><b>Mulher Pobre</b></p>	<p>Está em última escala na pirâmide social. Elas andam com 1 dado e não tem direito a privilégios nem dinheiro.</p> <p><b>Resumo:</b> O mundo ama seus serviços (de forma gratuita, claro) e simplesmente fica caótico quando você não está. Mas por ser você, diversas adversidades e dificuldades chegam. Graças ao seu esforço o mundo se mantém de pé mas em compensação você, mulher, segue com direito a nenhum privilégio ou dinheiro (descritos abaixo).</p> <p><b>Privilégios:</b> Não possui privilégios.</p> <p><b>Dinheiro:</b> Não tem direito a dinheiro.</p>	 <p><b>MULHER POBRE:</b></p> <p>O MUNDO AMA SEUS SERVIÇOS (DE FORMA GRATUITA, CLARO) E SIMPLEMENTE FICA CAÓTICO QUANDO VOCÊ NÃO ESTÁ. MAS POR SER VOCÊ, DIVERSAS ADVERSIDADES E DIFICULDADES CHEGAM. GRAÇAS AO SEU ESFORÇO O MUNDO SE MANTÉM DE PÉ MAS EM COMPENSAÇÃO VOCÊ, MULHER, SEGUIE COM DIREITO A NENHUM PRIVILÉGIO OU DINHEIRO.</p> <p>Privileges and money icons are crossed out with red lines.</p>

<p><b>Mulher Rica</b></p>	<p>Está no topo, porém abaixo do Homem Rico. Elas andam com 2 dados e tem direito a vários privilégios.</p> <p><b>Resumo:</b> O mundo não gosta muito de te ouvir e te dar atenção mas você consegue algumas coisas simplesmente por ser você e se esforçar, por isso, você tem direito aos seguintes privilégios.</p> <p><b>Privilégios:</b> Delegar tarefas; Acesso à saúde; Pagar fiança; Poder de influência.</p> <p><b>Dinheiro:</b> Tem direito a dois dinheiros.</p>	 <p>The infographic is titled "MULHER RICA:" and features a female symbol icon with a dollar sign. The text reads: "O MUNDO NÃO GOSTA MUITO DE TE OUVIR E TE DAR ATENÇÃO MAS VOCÊ CONSEGUE ALGUMAS COISAS SIMPLEMENTE POR SER VOCÊ E SE ESFORÇAR, POR ISSO, VOCÊ TEM DIREITO AOS SEGUINTE PRIVILÉGIOS:". Below this, four circular icons represent: "DELEGAR TAREFAS", "ACESSO À SAÚDE", "PAGAR FIANÇA", and "PODER DE INFLUÊNCIA". It also shows "E TAMBÉM A ESSA QUANTIA DE DINHEIRO:" with two boxes of three dollar signs each. A note at the bottom says "(MENOR QUE A DE UM HOMEM, É CLARO)".</p>
---------------------------	---	--

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

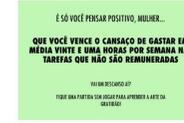
### 7.9.3.3 As cartas

O jogo tem 7 tipos de cartas. Também possui recursos para avaliar a energia dos jogadores e moeda de privilégios e dinheiro para completar tarefas e recuperar energia. Há um detalhamento de cada tipo de carta. Ao lado, na Figura 39, as cartas e, na próxima página, uma tabela de todos os recursos do jogo (cartas e acessórios) de forma detalhada.

Figura 39 – Imagem de detalhamento das cartas



**Cartão personagens:** Mostra quem é cada personagem e quais são seus direitos ao longo do jogo.



**Carta mimimi:** Sempre quando estiver no tabuleiro, o jogador deve ler em voz alta. Sempre que ele falar que é injusto deve ler a carta mimimi.



**Carta tarefa:** São cartas de sorte que tem uma determinada tarefa. Nelas, o jogador deve atingir o número mínimo no dado para avançar no tabuleiro.



**Carta Acaso (Sorte/Azar):** Cartas que determinam coisas positivas ou negativas ao jogador ao longo do jogo.



**Carta desafio:** Uma carta que um jogador deve desafiar outro jogador deve cumprir por meio da habilidade. Caso cumpra, ele passa a quantidade de casas que o dado determinar. Se não, ele deve rolar o dado que o jogador que o desafiou ande em seu lugar.



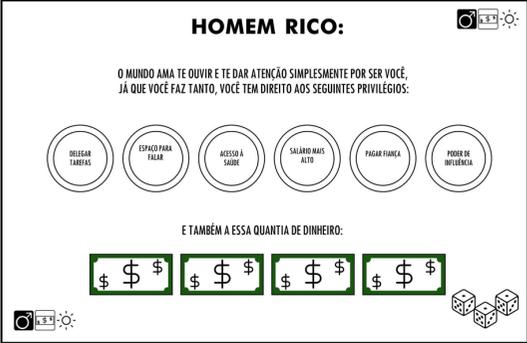
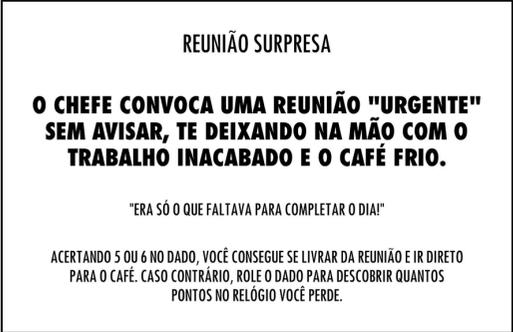
**Carta Especial:** Cartas que auxiliam o jogador uma vez por jogo.



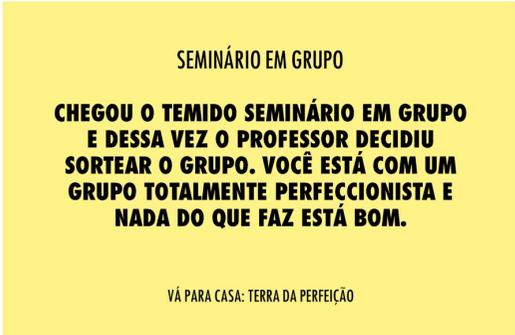
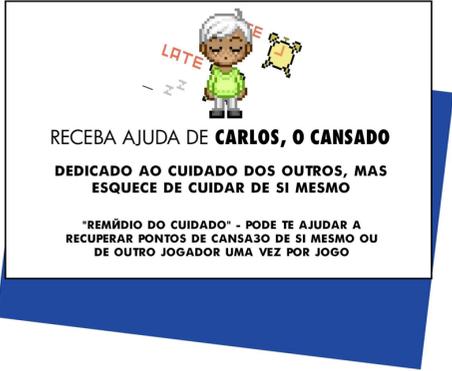
**Carta ao jogador vencedor:** Carta com um discurso final voltado ao vencedor, essa carta se encontra dentro do envelope e só deve ser aberta pelo vencedor da partida que deve lê-la em voz alta para todos ao ganhar.

Fonte: Acervo pessoal (2024)

Tabela 34 – Detalhamento dos recursos especiais criados para o jogo

Detalhamento dos recursos do jogo		
Tipo de carta	Descrição	Imagem das cartas
<b>Carta Personagem</b>	Role os dados e descubra quem você será dentro da partida. Cada tipo de carta possui o detalhamento dos personagens e seus recursos ao longo da partida.	 <p><b>HOMEM RICO:</b></p> <p>O MUNDO AMA TE OUVIR E TE DAR ATENÇÃO SIMPLEMENTE POR SER VOCÊ, JÁ QUE VOCÊ FAZ TANTO, VOCÊ TEM DIREITO AOS SEGUINTE PRIVILÉGIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>DELEGAR TAREFAS</li> <li>ESPAÇO PARA FALAR</li> <li>ACESSO À SAÚDE</li> <li>SALÁRIO MAIS ALTO</li> <li>PAGAR FUNCA</li> <li>PODER DE INFLUÊNCIA</li> </ul> <p>E TAMBÉM A ESSA QUANTIA DE DINHEIRO:</p> <p>\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$</p>
<b>Carta Tarefa</b>	Carta onde o jogador deve cumprir uma tarefa por meio da rolagem de dados. Caso não atinja o valor proposto pela carta, ele deve rolar o dado e ver qual será sua punição. Algumas possuem punição dentro da própria carta.	 <p><b>REUNIÃO SURPRESA</b></p> <p><b>O CHEFE CONVOCA UMA REUNIÃO "URGENTE" SEM AVISAR, TE DEIXANDO NA MÃO COM O TRABALHO INACABADO E O CAFÉ FRIO.</b></p> <p>"ERA SÓ O QUE FALTAVA PARA COMPLETAR O DIA!"</p> <p>ACERTANDO 5 OU 6 NO DADO, VOCÊ CONSEGUE SE LIVRAR DA REUNIÃO E IR DIRETO PARA O CAFÉ. CASO CONTRÁRIO, ROLE O DADO PARA DESCOBRIR QUANTOS PONTOS NO RELÓGIO VOCÊ PERDE.</p>

<p><b>Carta Duelo</b></p>	<p>Carta onde o jogador deve desafiar outro jogador a cumprir um desafio.</p>	<p>HORA DO DESAFIO, PEÇA PARA OUTRO JOGADOR...</p> <p><b>NOS DIZER 3 RAZÕES PARA COMPRAR UMA ESCOVA DE DENTE PARA LAVAR BANHEIRO COMO SE FOSSE UM CAMELÔ EM 1 MINUTO</b></p> <p>SE ELE CUMPRIR A TEMPO GANHE 3 HORAS NO RELÓGIO E RODE O DADO PARA SABER QUANTOS CASAS DEVE ANDAR</p>
<p><b>Carta MiMiMi</b></p>	<p>Sempre quando estiver no tabuleiro, o jogador deve ler em voz alta. Sempre que ele falar que o jogo é injusto ou reclamar também deve ler a carta mimimi.</p>	<p>É SÓ VOCÊ PENSAR POSITIVO, MULHER...</p> <p><b>QUE VOCÊ VENCE O CANSAÇO DE GASTAR EM MÉDIA VINTE E UMA HORAS POR SEMANA NAS TAREFAS QUE NÃO SÃO REMUNERADAS</b></p> <p>VAI UM DESCANSO AÍ?</p> <p>FIQUE UMA PARTIDA SEM JOGAR PARA APRENDER A ARTE DA GRATIDÃO!</p>

<p><b>Carta Acaso (sorte/azar)</b></p>	<p>Cartas que determinam gratificações ou punições ao jogador ao longo do jogo.</p>	 <p>SEMINÁRIO EM GRUPO</p> <p><b>CHEGOU O TEMIDO SEMINÁRIO EM GRUPO E DESSA VEZ O PROFESSOR DECIDIU SORTEAR O GRUPO. VOCÊ ESTÁ COM UM GRUPO TOTALMENTE PERFECCIONISTA E NADA DO QUE FAZ ESTÁ BOM.</b></p> <p>VÁ PARA CASA: TERRA DA PERFEIÇÃO</p>
<p><b>Carta Especial</b></p>	<p>Cartas que auxiliam o jogador uma vez por jogo (essas cartas são raras, ou seja, possuem menos incidência por terem sido feitas em menor quantidade).</p>	 <p>RECEBA AJUDA DE <b>CARLOS, O CANSADO</b></p> <p><b>DEDICADO AO CUIDADO DOS OUTROS, MAS ESQUECE DE CUIDAR DE SI MESMO</b></p> <p>"REMÉDIO DO CUIDADO" - PODE TE AJUDAR A RECUPERAR PONTOS DE CANSADO DE SI MESMO OU DE OUTRO JOGADOR UMA VEZ POR JOGO</p>

<p><b>Carta ao vencedor</b></p>	<p>Carta com um discurso final voltado ao vencedor, essa carta se encontra dentro do envelope e só deve ser aberta pelo vencedor da partida que deve lê-la em voz alta para todos ao ganhar.</p>	<div style="text-align: center;">  <p><b>PARABÉNS, HOMEM RICO! VOCÊ É O VENCEDOR!</b></p> <p>VOCÊ FEZ POR MERECEER! JÁ DEVE ESTAR COM O DISCURSO PRONTO DE COMO BATALHOU PARA ESSA VITÓRIA E O QUANTO FOI GUERREIRO MESMO COM TODOS OS PRIVILÉGIOS QUE TEVE AO LONGO DA JORNADA. COM TUDO QUE VOCÊ TEM SERIA DIFÍCIL NÃO GANHAR, NÃO É? VOCÊ NASCEU PREDISPOSTO A VENCER E AQUI SERIA O VENCEDOR MAIS ÓBVIO. E DA PRÓXIMA VEZ, PENSE EM COMO SIMPLEMENTE SER VOCÊ TE ABRIU PORTAS. TALVEZ VOCÊ PENSE: "ENTÃO A CULPA É MINHA SER QUEM SOU?" NÃO, MAS RECONHECER OS SEUS PRIVILÉGIOS JÁ PODERIA FACILITAR. CASO QUEIRA UMA COMPETIÇÃO MAIS INSTIGANTE E JUSTA REPENSE EM COMEÇAR A PARTIDA EM PÉ DE IGUALDADE.</p> <p>O MUNDO PRECISA DE IGUALDADE. PENSE NISSO NA JORNADA DA VIDA REAL.</p> </div>
---------------------------------	--	---

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.9.3.4 Outros recursos

No jogo também há três recursos utilizados para que o jogador faça gestão de recursos finitos: o “relógio”, os “privilégios” e o “dinheiro”. O relógio funciona como um contador de energia, e determina o nível de cansaço dos jogadores. Caso as suas horas zerem, o jogador é automaticamente eliminado da partida.

Esse recurso se inspirou em termômetros de papel utilizados em campanhas de marketing. Já o carneirinho funciona como uma moeda de troca para comprar atividades e cartas especiais que auxiliam os jogadores ou dão a eles recursos especiais (Figura 40).

## Figura 40 – Detalhamento dos recursos do jogo



**O altruísta:** Doe dinheiro e receba um benefício (pegue a ficha ao doar o dinheiro e descarte quando a utilizar. role o dado e descubra qual será o benefício.



### **Todo mundo tem as mesmas 24h (Relógio):**

Acerte o ponto mais alto no dado entre jogadores ricos e se torne o bancário da partida (você receberá dois dinheiros extras !!!).

Venda seu dinheiro em troca de horas das horas de relógio de outro jogador ou de uma punição que você sofreria no jogo para que ele sofra no seu lugar (e receba um dinheiro de volta para gastar com você mesmo quando o outro jogador gastá-lo uma vez no jogo).



### **Todo mundo tem as mesmas 24h (Relógio):**

É como uma bateria que mede o cansaço. Ao ganhar pontos ou perdê-los, você deve mexer o ponteiro (equivalente ao ponto que perdeu).



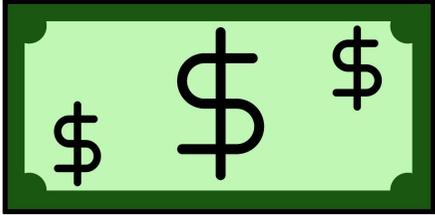
**Privilégios:** É também uma forma de ganhar tarefas ou fugir de cartas de azar uma vez por jogo. Somente personagens homens, independente de classe social ou mulheres ricas tem direito a esse recurso.



**Dinheiro:** Serve para pagar tarefas. É um privilégio somente de personagens ricos. Personagens pobres podem ganhá-lo em algumas situações ao longo do jogo.

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

**Tabela 35 - Recursos especiais do jogo e suas descrições**

<b>Recursos especiais</b>		
<b>Recurso</b>	<b>Descrição</b>	<b>Imagem</b>
<b>Relógio das 24 horas</b>	<p>É como uma bateria que mede o cansaço. Ao ganhar pontos ou perdê-los, você deve mexer o ponteiro (equivalente ao ponto que perdeu). Tiveram como inspiração discursos meritocráticos nos quais é afirmado que todos tem as mesmas 24 horas para produzir e realizar marcos na vida pessoal e profissional sem contar com as especificidades da rotina de cada indivíduo.</p>	
<b>Dinheiro</b>	<p>Serve para pagar tarefas. É um privilégio somente de personagens ricos. Personagens pobres podem ganhá-lo em algumas situações ao longo do jogo. Baseou-se nas vantagens que os recursos monetários podem trazer socialmente.</p>	

<p><b>Privilégio</b></p>	<p>É também uma forma de ganhar tarefas ou fugir de cartas de azar uma vez por jogo. Somente personagens homens, independente de classe social ou mulheres ricas tem direito a esse recurso. Foram criados a partir de dados coletados em pesquisa.</p>	 <p>ESPAÇO PARA FALAR</p>
<p><b>Carta - O bancário</b></p>	<p>Privilégios de personagens ricos. Os jogadores ricos devem rolar o dado e o ponto mais alto entre eles pode se tornar o bancário da partida (você receberá dois dinheiros extras !!!). Venda seu dinheiro em troca de horas das horas de relógio de outro jogador ou de uma punição que você sofreria no jogo para que ele sofra no seu lugar (e receba um dinheiro de volta para gastar com você mesmo quando o outro jogador gastá-lo uma vez no jogo). <b>(É um recurso especial do jogo).</b></p>	 <p><b>O BANCÁRIO</b></p> <p>PARABÉNSI VOCÊ É O BANCÁRIO DA PARTIDA.</p> <p>Venda seu dinheiro em troca das horas de relógio de outro jogador ou de uma punição que você sofreria no jogo para que ele sofra no seu lugar.</p> <p>Ganhe dois dinheiros para vendê-lo!</p>
<p><b>Ficha - O altruísta</b></p>	<p>O jogador rico pode doar dinheiro e receber um benefício. Ele pega a ficha ao doar o dinheiro e deve descartá-la quando a utilizar. Role o dado e descubra qual será o benefício recebido pela doação (presente nas regras do jogo). <b>(É um recurso especial do jogo).</b></p>	 <p><b>O ALTRUISTA</b></p>

**Fonte: elaborado pela autora (2024)**

## 7.10 Rodadas teste do jogo Fiesta de La Siesta

### 7.10.1 Primeira rodada teste da segunda versão do jogo

#### 7.10.1.1 Documentação da primeira rodada teste

Nessa rodada teste houve uma preparação mais detalhada da documentação. Foi criada uma ficha (Figura 41) que norteou as perguntas e conversa informal que seria feita pós-rodada para recolher insights dos jogadores. Após isso, os participantes receberam um link que os direcionou para um formulário criado para mensurar de forma fechada (ou seja, numericamente) o resultado do teste. A imagem a seguir mostra o modelo de ficha criado para o teste. Essa ficha pode ser vista de forma ampliada no Apêndice 12.

**Figura 41 – Modelo de roteiro das novas rodadas teste**

**Objetivo Geral:** Validar o jogo (sua mecânica, estética, narrativa e tecnologia) através do feedback das pessoas + avaliar como está a usabilidade do jogo + coletar insights valiosos para a segunda versão

**MECÂNICA** 01  
A Jogabilidade Está Fluida?

**MECÂNICA** 02  
QUANTO TEMPO A PARTIDA DURA E O QUE AS PESSOAS ACHARAM DA DURAÇÃO?

**NARRATIVA** 01  
GATILHOS E CRÍTICAS DURAS

**TECNOLOGIA** 01  
FOI FÁCIL MONTAR O TABULEIRO? A DISPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS FOI INTUITIVA?

**ESTÉTICA** 01  
LEGIBILIDADE, CASAS

**MECÂNICA:**

1. COMO FOI A JOGABILIDADE, ESTÁ FLUÍDA?
2. QUANTO TEMPO A PARTIDA DURA E O QUE VOCÊS ACHARAM DA DURAÇÃO DELA?
3. O JOGO ESTÁ "JUSTO", BALANCEADO?
4. O JOGO FOI FÁCIL, MÉDIO OU DIFÍCIL DE JOGAR?
5. ESSE JOGO FOI INSTIGANTE E DESAFIADOR?
6. QUAIS PONTOS VOCÊS ACHARAM POSITIVO NO JOGO?
7. QUAIS PONTOS ACHARAM NEGATIVOS OU PRA MELHORAR?

**NARRATIVA:**

1. QUAL O PRINCIPAL CONFLITO NESTE JOGO?
2. O CONFLITO NESTE JOGO FOI JUSTO?
3. VOCÊS SE ENTERTIVERAM/ REFLETIRAM/ COMO SE SENTIRAM?
4. VOCÊS TEM ALGUMA DICHA PARA JOGABILIDADE FIGAR MAIS FLUÍDA?
5. O QUE VOCÊS ACHAM QUE O JOGO POSSUI O TOM IRÔNICO?
6. ESSE JOGO DESPERTOU ALGUM GATILHO EM VOCÊS?

**ESTÉTICA:**

1. AS CARTAS ESTÃO LEGÍVEIS?
2. O TABULEIRO ESTÁ FÁCIL DE ENTENDER?
3. ESTÁ INTUITIVO?
4. VOCÊS GOSTARAM DA APARÊNCIA DO JOGO?
5. QUAL DICHA VOCÊS ME DÃO SOBRE A APARÊNCIA DELE?

**TECNOLOGIA:**

1. FOI FÁCIL MONTAR O TABULEIRO? A DISPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS FOI INTUITIVA? (OBSERVAÇÃO)
2. HOUE ALGUM ELEMENTO CONFUSO DE JOGAR? (OBSERVAÇÃO)

**OBS PARA MIM:** CONTAR QUANTAS VEZES PRECISEI INTERVIR E EM QUAIS PONTOS. OBSERVAÇÃO À REAÇÃO DAS PESSOAS. NÃO ESQUECER DE ENVIAR O FORMULÁRIO NO FINAL.

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.10.1.2 Informações e insights da primeira rodada teste da segunda versão do jogo

**Tabela 36 - Informações e insights da primeira rodada teste do jogo**

<b>Rodada Teste 1</b>			
<b>Realizado em: 04 de Maio de 2024   Parque da Jaqueira   Recife - PE</b>			
<b>Participantes: Beatriz, David, Iasminne, Marcos e Thays</b>			
<b>Informações sobre os participantes:</b>	<b>Quantidade de participantes:</b> 5	<b>Perfil de participantes:</b> Jovens adultos com idade entre 21 e 30 anos	<b>Nível de formação dos participantes:</b> ensino superior em andamento
<b>Insights coletados</b>		<b>Ponto de melhoria</b>	<b>Elemento da tétrede (Schell, 2008)</b>
Especificar melhor as regras do jogo (com mais detalhamento)		Criar um manual detalhado do jogo	Tecnologia
Aumentar ou diminuir o dano de pontuação do relógio ao longo do tabuleiro (com marcação)		Reforçar as punições nas cartas (aumentando o desafio e dificuldade)  Marcar o tabuleiro com manhã, tarde e noite (para aumentar ou diminuir pontos do relógio)	Mecânica
Descrever melhor os recursos de dinheiro e privilégios (para que servem no jogo e quando utilizar)		Criar uma tabela de equivalência (explicando dentro do jogo)	Tecnologia
Planejar a utilização dos recursos (dinheiro, privilégios e tempo) como uma moeda de troca		Criar mecânicas de uso para esses recursos	Mecânica

Seria interessante delegar tarefas para outros jogadores ou ficar livre delas através de recursos	Criar mecânicas para delegação de tarefas através dos recursos	Mecânica
A quantidade de cartas pode aumentar	Produzir mais cartas de todos os tipos	Mecânica Tecnologia
Não esquecer dos peões	Comprar peões	Tecnologia
Planejar um tabuleiro modular.	Proposição que será considerada no futuro	Mecânica
Cada jogador deve ter sua própria mesa	Proposição que será considerada no futuro	Tecnologia
Disponer todos os recursos e cartas de personagens sempre multiplicado por 6 ou 12	Produzir esses recursos multiplicados por 6 (já que o maior número de recursos pertence ao homem rico e o máximo do jogo são seis jogadores)	Mecânica
Refinar cartas de perfis (homem rico, homem pobre...)	Detalhar melhor o perfil dos personagens dentro do jogo	Mecânica
Especificar melhor as cartas (algumas não estão bem delimitadas e descritas) ex: carta que tem horas, deve informar quantas horas	Detalhar melhor a pontuação de benefícios e danos nas cartas	Mecânica
Refinar cartas especiais (descrevendo bem o recurso no jogo)	Detalhar cartas especiais no manual de instruções	Mecânica
Especificar nas regras que o grupo pode definir um tempo para as cartas desafios num acordo interno	Proposição que será considerada no futuro	Mecânica
Criar algum benefício para jogadores que dispõem seus recursos para outros jogadores	Criação de uma mecânica que bonifica personagens ricos que doam recursos (o altruísta)	Mecânica
Pensar em upgrades de versões futuras. Ex: pode-se	Proposição que será considerada no futuro	Mecânica

fazer narrativas especiais.		
Recompensas para as cartas mais difíceis (além do sistema de sorte) Ex: dinheiro	Adicionar em alguns tipos de cartas que tem mecânicas de bonificação com dinheiro	Mecânica

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

As considerações feitas pelos jogadores foram divididas entre: pontos a melhorar, pontos positivos e versões futuras e percepções gerais. A Tabela 37 apresenta a análise heurística feita a partir das impressões do jogo.

**Tabela 37 - Pontos de melhorias percebidos a partir da rodada teste**

<b>✘ Pontos a melhorar:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• As regras do jogo podem ficar mais especificadas.</li> <li>• A pontuação do relógio pode ser alterada ao longo do tabuleiro, aumentando a dificuldade.</li> <li>• Os recursos de privilégios e dinheiro podem ser mais bem descritos e serem utilizados como uma moeda de troca.</li> <li>• Os pontos do relógio devem ser perdidos com um novo rolar de dados.</li> <li>• Deveria-se poder utilizar dinheiro para passar tarefas para outras pessoas, e privilégios também. (E deixar isso claro nas regras).</li> </ul>
<b>♥ Pontos positivos:</b>
A narrativa está bem fechadinha e o teor das cartas está bom. Pode-se aumentar a quantidade de cartas dessa forma até.
<b>🗺️ Percepções (dos jogadores):</b>

**Como foi a jogabilidade?****A autora notou alguns pontos:**

Precisou ajudar na hora de montar o tabuleiro, na hora de pegar o dinheiro e nos privilégios.

Os jogadores não usaram os privilégios.

O jogador mais privilegiado foi o homem rico; As cartas privilégios podem correr risco de perder, comprar coisas (ser uma moeda de troca para não fazer desafios); talvez o jogo tenha muito elementos; pensar qual a função de cada elemento de uma forma mais assertiva;

Ao invés de usar dinheiro: gastar horas do seu relógio para comprar cartas de sorte.

Seria ótimo os privilégios poderem ser utilizados como uma moeda pra não fazer coisas no jogo.

Ter uma tabela de equivalência do que eles são dentro do jogo. (Especificar nas regras).

Alguns elementos do jogo tem ambiguidade (aquela carta que uma das jogadores ganhou duas horas - Não tem dizendo quantas horas - cards especiais elas precisam estar mais bem descritas).

**Abaixo há alguns comentários dos jogadores:**

"Eu achei médio. Algumas coisas das cartas não ficaram muito claras."

"É até fácil, quando vai jogando vai pegando a prática."

"O homem rico (deveria) mandar mais nas cartas especiais."

"O tom de ironia 'tá' perfeito e se quiser aumentar, dá pra aumentar."

"Os desafios foram meios desesperadores."

“O tempo para cumprir foi bom, mas o próprio grupo pode definir.”

“Deveria ter acordos internos sobre tempo de cartas.”

“O homem rico ser o mais ‘mirado’ também é uma crítica? por ele ser rico as pessoas terem raiva dele?”

### **Versões futuras:**

- Pode-se acrescentar várias situações nesse jogo. Poderia se começar o jogo por pontos diferentes.
- Numa versão futura acrescentar ascensão social: falência, ganhar na loteria, ascender socialmente.
- A narrativa está ótima, a ironia também.
- Tabuleiro modular

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**



Tabela 38 - Detalhamento do questionário pós-rodada de teste do jogo

<b>Roteiro do questionário pós-rodada</b>				
<b>Total de respostas: 5 de 5 respostas   Engajamento 100%</b>				
<b>Tipo de pergunta</b>	<b>Pergunta</b>	<b>Formato de resposta</b>	<b>O que se quer mensurar</b>	<b>Resultado</b>
Aberta	<b>Qual foi sua percepção geral sobre o jogo?</b>	Texto longo	Nível de satisfação geral do jogador com a partida	<b>Os jogadores acharam o jogo divertido e relevante</b>
Fechada	<b>Qual seu grau de satisfação ao jogar esta partida?</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 totalmente insatisfeito e 5 totalmente satisfeito)	Análise mais profunda dos fatores que influenciaram a experiência.	<b>40% - 4 (2 respostas) 60% - 5 (3 respostas)</b>
Aberta	<b>Sobre a opinião acima, você poderia descrever o porquê dessa avaliação?</b>	Texto longo	Descrição detalhada da opinião da pergunta acima	<b>O jogo poderia ser mais longo, o balanceamento estava muito injusto apesar de estar divertido e realista</b>
Fechado	<b>"Eu achei o jogo fácil de jogar"</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 discordo totalmente e 5 concordo totalmente)	Avalia a facilidade da jogabilidade do jogo (se foi fácil, médio ou difícil)	<b>20% - 3 (1 resposta) 80% - 4 (4 respostas)</b>
Fechado	<b>"A história do jogo acionou gatilhos"</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 discordo totalmente e 5 concordo totalmente)	Avaliar se a narrativa do jogo e seu impacto para os jogadores	<b>60% - 0 (3 resposta) 40% - 4 (4 respostas)</b>
Fechado	<b>"Eu achei o jogo divertido de jogar"</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0	Saber o nível de diversão	<b>100% - 5 (5 respostas)</b>

		discordo totalmente e 5 concordo totalmente)	proporcionado pelo jogo	
Fechado	<b>“Eu jogaria esse jogo novamente”</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 discordo totalmente e 5 concordo totalmente)	Medem a atração dos jogadores pela jogabilidade e sua intenção de jogar outra vez	<b>100% - 5 (5 respostas)</b>
Fechado	<b>“Eu recomendaria esse jogo para um amigo”</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 discordo totalmente e 5 concordo totalmente)	Mensura o nível de potencial de retenção do jogo e a probabilidade dos jogadores o recomendarem para outras pessoas	<b>100% - 5 (5 respostas)</b>
Fechado	<b>“Esse jogo me gerou uma reflexão”</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 discordo totalmente e 5 concordo totalmente)	Explora o impacto emocional do jogo, verificando se ele gerou alguma reflexão ou aprendizagem no jogador.	<b>100% - 5 (5 respostas)</b>
Aberta	<b>Sinta-se livre para fornecer feedback</b>	Texto longo	Permite que o jogador forneça qualquer outro feedback que considere relevante, complementando as informações coletadas nas perguntas anteriores.	<b>O jogo está interessante e os jogadores relataram que comprariam, só é necessário se atentar ao balanceamento.</b>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.10.2 Mudanças realizadas no jogo a partir da rodada 1 de testes

Nos Apêndice 13, 14 e 15 há um compilado da documentação detalhada da rodada teste 1.

**Tabela 39 – Detalhamento de mudanças a partir dos insights percebidos na rodada teste**

<b>Mudanças realizadas a partir da primeira rodada teste do segundo jogo</b>		
<b>O que mudou</b>	<b>Área de mudança</b>	<b>Descrição</b>
Novo manual de instruções com maior detalhamento de regras	Mecânica	O manual foi reescrito para se tornar mais fácil de entender pelos jogadores
Criação da mecânica de “O Altruísta” e “O bancário”	Mecânica	Recursos especiais que podem dar upgrade no jogo em uma versão estendida
Reimpressão das recursos de privilégio e dinheiro (em quantidades maiores)	Tecnologia	Cada recurso foi impresso e preparado com seis unidades de cada privilégio, totalizando 36 fichas de privilégios e 100 dinheiros (já que os dinheiros são pequenos e podem se perder)
Aumento da quantidade de cartas	Tecnologia	Houve um aumento da quantidade de cartas tarefa, duelo e acaso
Criação das cartas de personagens em maior quantidade e detalhamento	Tecnologia Narrativa	Houve um redesign da carta de personagem incluindo mais informações e elas foram impressas e produzidas em 6 unidades para cada personagem, totalizando 24 cartas
Novo balanceamento de pontuação das cartas tarefa e criação de novas cartas ‘desafio’ e ‘acaso’	Mecânica	Também foi feito um novo balanceamento das cartas pensando em abrandar a desigualdade dentro do jogo mas sem tirá-la totalmente

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

A partir das análises realizadas foi criada a nova téttrade elementar do jogo acrescentando suas mudanças:

**Tabela 40 - Nova explicação detalhada do jogo a partir da téttrade de Schell (2008)**

<b>Téttrade elementar do jogo</b>	
<b>Mecânica</b>	<b>Tecnologia</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo ainda tem como intuito principal passar por tarefas e outros obstáculos do tabuleiro utilizando suas habilidades ou recursos disponíveis por personagem;</li> <li>• Os jogadores podem rolar os dados e para passar andar casas e atingir pontuação para completar tarefas;</li> <li>• Os jogadores podem utilizar seus privilégios e dinheiro para comprar tarefas e ganhar vantagens através de recursos e cartas especiais;</li> <li>• Eles devem ter <b>cuidado com o passar do tempo marcado nas casas do tabuleiro (tarde e noite), cada vez que o dia passa o tempo também muda, e com isso, o cansaço aumenta, aumentando o dano por tarefa.</b></li> <li>• <b>Foram criadas duas mecânicas para quem doa ou empresta seu dinheiro, são elas: o altruísta e o bancário que conferem vantagens aos jogadores ricos.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É um jogo de tabuleiro de média complexidade para jogar e montar. Ele foi pensado para ser jogado presencialmente e em grupo. Possui cartas, tabuleiro, acessórios e recursos especiais.</li> </ul>
<b>Narrativa</b>	<b>Estética</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A narrativa central do jogo é pautada nas desigualdades sociais e sobrecarga. Ele representa um dia de vida de uma pessoa adulta que tem muitos afazeres e sonha em chegar a sua cama. Mas antes, precisa passar por uma série de tarefas usando suas habilidades. Nessa jornada do herói, os jogadores passam por uma série de percalços até alcançar o fim. O tema é uma ficção inspirada no cotidiano, com tom de voz satírico e cômico e traz diferentes personagens para trazer à tona a questão dos privilégios derivados de gênero e classes sociais. Ele também aborda a meritocracia, discurso que prega que todos tem as mesmas chances de sucesso e realizações, bastando o esforço.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo possui uma estética minimalista, com algumas ilustrações que remetem ao contexto de afazeres do dia a dia e cansaço, com cores fortes e tipografia simples e legível.</li> </ul>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.10.3 Segunda rodada teste da segunda versão do jogo

#### 7.10.3.1 Documentação da segunda rodada teste

Semelhante a primeira rodada, realizada para validar o jogo a partir da opinião dos jogadores e apurar pontos de melhoria, houve também uma ficha que norteou perguntas pós-jogo. Contudo, apesar do uso desse roteiro, também houve feedbacks e conversas orgânicas sugeridas sem nenhum tipo de intervenção prévia, partindo da proatividade dos próprios jogadores. Foram realizadas duas partidas, uma com 5 pessoas e a outra com 4 (a segunda incluindo a autora). Cada partida durou em média 35 minutos. A primeira tendo durado 32 minutos e a segunda, 40. Ademais, também houve o compartilhamento do link de um formulário pós-teste para mensurar de forma numérica as impressões dos jogadores em relação ao jogo.

#### 7.10.3.2 Informações e insights da Rodada 2 da segunda versão do jogo

**Tabela 41 - Informações e insights da segunda rodada teste do jogo**

<b>Rodada Teste 2</b>			
<b>Realizado em: 11 de Setembro de 2024   Universidade Federal de Pernambuco   Recife - PE</b>			
<b>Participantes: Bruno, Carolina, Ivon, João Lucas, Lívia Nóbrega, Lorenzo, Maria Vitória e Vynicius</b>			
<b>Informações sobre os participantes:</b>	<b>Quantidade de participantes:</b> 8	<b>Perfil de participantes:</b> Jovens adultos	<b>Nível de formação dos participantes:</b> ensino superior em andamento

Insights coletados	Ponto de melhoria	Elemento da t�trade (Schell, 2008)
Dividir entre tarefas de rico e tarefas de pobre	Balancear melhor cartas tarefa e acaso	Mec�nica
Diminuir as casas que avan�am no in�cio	Melhorar o balanceamento para que haja mais vantagem competitiva atrav�s do uso de dados	Mec�nica
Melhorar balanceamento entre diferentes perfis de personagens	3 dados pro homem rico mas escolhe os dois mais favor�veis (no caso da mulher rica, escolher entre dois o mesmo favor�vel)	Mec�nica
Dar mais valor para o dinheiro dentro do jogo	Criar mec�nica que tornem o dinheiro mais utiliz�vel, desde em dificultar tarefas at� torn�-lo pass�vel de perder	Mec�nica
Tornar o jogo mais simples ao dispor menos recursos em uma partida tradicional e mais recursos em partidas especiais	Usar dinheiro na vers�o simples e privil�gios na vers�o avan�ada	Mec�nica
N�o cumular pontos de horas no rel�gio (n�o passar das 24h)	Finalizar o sistema de estocagem de horas (que favorecia principalmente personagens ricos)	Mec�nica
A carta branca nas regras est� invertida com a azul	Corrigir o manual de instru�es e acrescentar mudan�as da vers�o final	Tecnologia
A regra da carta duelo � muito complexa. Simplificar essa regra.	Criar novas cartas desafio e redigir as regras dos desafios para torn�-lo menos complexo de entender	Mec�nica

As cartas que o homem rico está isento deve gastar um dinheiro ou privilégio dele	Mudar mecânica que favorece personagens ricos ao propôr que para que gozem da isenção utilizem seus recursos	Mecânica
---	--	----------

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

**Tabela 42 - Pontos de melhorias percebidos a partir da rodada teste**

<b>✖ Pontos a melhorar:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• As regras do jogo ainda podem ficar mais simples de ler e entender. Elas também devem contemplar mudanças de uso de dinheiro, privilégios e regras dos desafios do jogo</li> <li>• O balanceamento de dados deve mudar para que o jogo fique mais equilibrado e a jogatina dure mais tempo.</li> <li>• Os recursos de privilégios e dinheiro podem ser mais bem descritos e serem utilizados como uma moeda de troca.</li> <li>• Os pontos do relógio não devem ultrapassar as 24 horas.</li> <li>• Os desafios poderiam ser mais simples de entender.</li> </ul>
<b>♥ Pontos positivos:</b>
A narrativa e escrita das cartas está divertida e gera reflexão.
<b>🎲 Percepções (dos jogadores):</b>
<b>Como foi a jogabilidade?</b>

**A autora notou alguns pontos:**

Houve dificuldade na hora de utilizar privilégios e dinheiro.

Alguns desafios não foram cumpridos porque os jogadores não se sentiram à vontade para cumprir.

O jogador mais privilegiado foi o homem rico; Os privilégios foram utilizados e descartados mas em pouca quantidade; talvez o jogo tenha muito elementos; pensar qual a função de cada elemento de uma forma mais assertiva;

A tabela de equivalência ajudou na jogabilidade;

Algumas cartas tarefa favoreceram demais personagens ricos;

**Abaixo há alguns comentários dos jogadores:**

“Esse jogo está muito binarista”

“Eu gostei de ser um homem rico no jogo mas acho que andar com três dados encurtou a partida”

“Achei genial essa divisão de personagens”

“Eu preciso mesmo fazer esse desafio? O que eu perco se não fizer?”

“As cartas MiMiMi são muito intensas”

“Acho que todo jogo de tabuleiro mais complexo precisa de pelo menos duas partidas para todo mundo se acostumar”

** Versões futuras:**

- Elaborar uma versão com menos recursos e outra com mais recursos (básica e avançada, respectivamente);

- Seria interessante um jogo com mais dados no futuro, como raça, etnia e outras questões sociais;
- O ponto forte do jogo é a narrativa e a tecnologia, e o ponto de melhoria é a mecânica, então o jogo pode passar por reformulações e mudar não só de formato como também de tecnologia futuramente, abrangendo mais público.

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

A seguir, o detalhamento em dados numéricos provenientes dos resultados do formulário aplicado após o segundo teste. No Apêndice 16 há uma planilha com todas as respostas de forma individual.

**Tabela 43 - Detalhamento do segundo questionário aplicado pós-rodada**

<b>Roteiro do questionário pós-rodada</b>				
<b>Total de respostas: 5 de 5 respostas   Engajamento 100%</b>				
<b>Tipo de pergunta</b>	<b>Pergunta</b>	<b>Formato de resposta</b>	<b>O que se quer mensurar</b>	<b>Resultado</b>
Aberta	<b>Qual foi sua percepção geral sobre o jogo?</b>	Texto longo	Nível de satisfação geral do jogador com a partida	<b>O jogo está divertido, faz divertir com linguagem irônica na medida certa e gera reflexão.</b>
Fechada	<b>Qual seu grau de satisfação ao jogar esta partida?</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 totalmente insatisfeito e 5 totalmente satisfeito)	Análise mais profunda dos fatores que influenciaram a experiência.	<b>50% - 4 (4 respostas) 50% - 5 (4 respostas)</b>

Aberta	<b>Sobre a opinião acima, você poderia descrever o porquê dessa avaliação?</b>	Texto longo	Descrição detalhada da opinião da pergunta acima	<b>O balanceamento poderia ser mais bem trabalho, jogar em grupos desconhecidos pode causar constrangimento e a jogatina poderia ser mais longa.</b>
Fechado	<b>"Eu achei o jogo fácil de jogar"</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 discordo totalmente e 5 concordo totalmente)	Avalia a facilidade da jogabilidade do jogo (se foi fácil, médio ou difícil)	<b>25% - 3 (2 respostas) 50% - 4 (4 respostas) 25% - 5 (2 respostas)</b>
Fechado	<b>"A história do jogo acionou gatilhos"</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 discordo totalmente e 5 concordo totalmente)	Avaliar se a narrativa do jogo e seu impacto para os jogadores	<b>50% - 0 (4 respostas) 12,5% - 1 (1 resposta) 37,5% - 2 (3 respostas)</b>
Fechado	<b>"Eu achei o jogo divertido de jogar"</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 discordo totalmente e 5 concordo totalmente)	Saber o nível de diversão proporcionado pelo jogo	<b>25% - 4 (2 respostas) 75% - 5 (6 respostas)</b>
Fechado	<b>"Eu jogaria esse jogo novamente"</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 discordo totalmente e 5 concordo totalmente)	Medem a atração dos jogadores pela jogabilidade e sua intenção de jogar outra vez	<b>100% - 5 (8 respostas)</b>
Fechado	<b>"Eu recomendaria esse jogo para um amigo"</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 discordo totalmente e 5 concordo totalmente)	Mensura o nível de potencial de retenção do jogo e a probabilidade dos jogadores o recomendarem para outras pessoas	<b>25% - 4 (2 respostas) 75% - 5 (6 respostas)</b>

Fechado	<b>“Esse jogo me gerou uma reflexão”</b>	Escala de 0 a 5 (sendo 0 discordo totalmente e 5 concordo totalmente)	Explora o impacto emocional do jogo, verificando se ele gerou alguma reflexão ou aprendizagem no jogador.	<b>12,5% - 3 (1 resposta)</b> <b>50% - 4 (4 respostas)</b> <b>37,5% - 5 (3 respostas)</b>
Aberta	<b>Sinta-se livre para fornecer feedback</b>	Texto longo	Permite que o jogador forneça qualquer outro feedback que considere relevante, complementando as informações coletadas nas perguntas anteriores.	<b>O jogo está ótimo, somente a questão do balanceamento poderia melhorar a experiência. Seria interessante uma versão digital.</b>

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### **7.10.3.3 Mudanças realizadas no jogo a partir da rodada 2 de testes**

A partir dos pontos de melhoria averiguados na segunda rodada teste, foram realizadas algumas mudanças no jogo. Algumas cartas, como a carta ‘tarefa’ e a carta ‘desafio’ mudaram de formato e foram impressas. Além disso, mudanças também no manual de instruções e acréscimo de quantidade de outros tipos de cartas, algumas repetidas e outras criadas ‘do zero’. Novamente nessa fase, a agente artificial foi utilizada para a criação de cartas e ajuda na elaboração de mudanças. No Apêndice 17 está descrito o detalhamento dessa conversa.

**Tabela 44 – Detalhamento de mudanças a partir dos insights percebidos na rodada teste**

<b>Mudanças realizadas a partir da primeira rodada teste do segundo jogo</b>		
<b>O que mudou</b>	<b>Área de mudança</b>	<b>Descrição</b>
A mecânica do dinheiro mudou	Mecânica	O dinheiro agora compra tempo e privilégios, evita desafios e pode ser emprestado por bancários e altruístas
A mecânica dos privilégios mudou	Mecânica	As cartas passaram a ser divididas em dois grupos: desafios cumpridos pelos dois jogadores (DUELOS) e desafios feito a um jogador (DESAFIO). Caso o desafiado perca, o desafiante ganha e vice-versa (o dano é com a quantidade de dados do desafiante) (o benefício é com a quantidade de dados do desafiado). E na melhor de dois, vence o melhor e o perdedor toma dano (o dano é com sua própria quantidade de dados). A quantidade de cartas passou de 27 para 36 cartas.
As cartas tarefa, desafio e acaso mudaram e tiveram acréscimo	Mecânica Tecnologia	As cartas 'tarefa' passaram a ser 60 e foram melhor balanceadas para não favorecer tanto os personagens ricos. Além delas, também houve acréscimo de cartas de acaso, e também foram elaboradas cartas de azar aos personagens ricos.
Foi feito um novo manual de instruções	Tecnologia	Nesse novo manual o layout mudou a fim de facilitar o entendimento e delimitar melhor as novas mecânicas e regras do jogo
Houve um novo balanceamento do uso dos dados	Tecnologia Narrativa	Os dados passaram a serem utilizados com um sistema muito comum no RPG no qual alguns personagens rolam mais de um dado e escolhe os mais favoráveis para seu jogo

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

## **7.11 Versão final do jogo Fiesta de La Siesta**

### **7.11.1 O jogo em sua versão final**

A partir das mudanças feitas, chegou na versão final do jogo considerando todos os feedbacks feitos nas rodadas anteriores. A partir disso, alguns detalhes do jogo foram reformulados, mas não houve mudanças tão grandes, apenas pequenos ajustes para melhorar a jogabilidade e experiência dos jogadores. Mais adiante, o detalhamento do jogo e ao lado (Figura 43) pode-se ver a imagem do tabuleiro final do jogo, com suas marcações e elementos lúdicos.



**Tabela 45 - Como a versão final do jogo funciona**

<b>Tétrade elementar do jogo</b>	
<b>Mecânica</b>	<b>Tecnologia</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo ainda tem como intuito principal passar por tarefas e outros obstáculos do tabuleiro utilizando suas habilidades ou recursos disponíveis por personagem;</li> <li>• Os jogadores podem rolar os dados e para passar andar casas e atingir pontuação para completar tarefas;</li> <li>• Os jogadores podem utilizar seus privilégios e dinheiro para comprar tarefas e ganhar vantagens através de recursos e cartas especiais;</li> <li>• Eles devem ter cuidado com o passar do tempo marcado nas casas do tabuleiro (tarde e noite), cada vez que o dia passa o tempo também muda, e com isso, o cansaço aumenta, aumentando o dano por tarefa.</li> <li>• Foram criadas duas mecânicas para quem doa ou empresta seu dinheiro, são elas: o altruísta e o bancário que conferem vantagens aos jogadores ricos.</li> <li>• No jogo há uma tabela de como utilizar o dinheiro e os privilégios e também uma explicação detalhada de como funcionam os duelos.</li> <li>• Cada personagem anda com uma quantidade diferente de dados. Aqueles que andam com mais de um dado devem escolher o(s) dado(s) mais favorável(eis) para jogar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É um jogo de tabuleiro de média complexidade para jogar e montar.</li> </ul> <p>Ele foi pensado para ser jogado presencialmente e em grupo. Possui cartas, tabuleiro, acessórios e recursos especiais básicos e avançados (que podem ser utilizados na versão estendida do jogo).</p>
<b>Narrativa</b>	<b>Estética</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A narrativa central do jogo é pautada nas desigualdades sociais e sobrecarga. Ele representa um dia de vida de uma pessoa adulta que tem muitos afazeres e sonha em chegar a sua cama. Mas antes, precisa passar por uma série de tarefas usando suas habilidades. Nessa jornada do herói, os jogadores passam por uma série de percalços até alcançar o fim. O tema é uma ficção inspirada no cotidiano, com tom de voz satírico e cômico e traz diferentes personagens para trazer à tona a questão dos privilégios derivados de gênero e classes sociais. Ele também aborda a meritocracia, discurso que prega que todos tem as mesmas chances de sucesso e realizações, bastando o esforço.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo possui uma estética minimalista, com algumas ilustrações que remetem ao contexto de afazeres do dia a dia e cansaço, com cores fortes e tipografia simples e legível.</li> <li>• O jogo também possui um manual mais legível e diagramado de forma a ajudar o entendimento dos jogadores.</li> </ul>

**Fonte: elaborado pela autora (2024)**

## 7.11.2 Rodada final do jogo

### 7.11.2.1 Informações e insights da Rodada final da segunda versão do jogo

A rodada final do jogo aconteceu no Parque da Jaqueira, em Recife, capital pernambucana, no dia 14 de Setembro de 2024. Ela contou com a participação de 4 convidados que jogaram uma partida do jogo. Essa partida durou 45 minutos e não houve um roteiro de perguntas pós-rodada ou um questionário pós-rodada. O intuito dela foi, mais do que averiguar mudanças no jogo, lançá-lo entre amigos e realizar uma inauguração em clima de confraternização e diversão. A rodada foi mais descontraída, com insights que surgiram naturalmente após o término. Essa rodada trouxe uma riqueza de diálogos e a autora pode perceber que o engajamento entre pessoas influencia na forma como o jogo é jogado.

Abaixo há uma tabela de percepções dos jogadores e da autora desta versão final do jogo e o

que pode ser feito em passos futuros. Na imagem ao lado (Figura 44) há um mosaico de fotos do dia da segunda rodada teste e da partida final, essas fotos podem ser vistas em tamanho maior no Apêndice 18.

**Figura 44 – Mosaico com algumas fotos da rodada final**



**Fonte: Acervo pessoal (2024)**

A seguir há também uma tabela de percepções sobre o jogo a partir das mudanças feitas para a versão final e da experiência de jogabilidade entre amigos.

**Tabela 46 – Pontos de melhorias percebidos a partir da rodada teste**

<p><b>✖ Pontos a melhorar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Os recursos ainda poderiam ser mais utilizados.</li> <li>• Há uma desigualdade muito grande entre os personagens e dificilmente uma personagem pobre vence.</li> <li>• A mecânica do jogo, principalmente os desafios, ainda são complexas em determinados momentos.</li> <li>• A embalagem, no futuro, pode se tornar mais prática de montar e guardar.</li> <li>• A identidade visual do jogo pode ser mais direcionada a marca.</li> <li>• Deveria haver um detalhamento de como o privilégio deve ser usado no verso da ficha.</li> </ul>
<p><b>♥ Pontos positivos:</b></p> <p>A estética foi elogiada e os recursos também. A narrativa foi vista como impactante e divertida e gerou diálogos e reflexões. A mecânica do jogo está boa mas um pouco difícil.</p>
<p><b>🗨️ Percepções (dos jogadores):</b></p> <p><b>Como foi a jogabilidade?</b></p> <p><b>A autora notou alguns pontos:</b></p> <p>A jogabilidade foi fluída e leve.</p>

Algumas vezes, os jogadores necessitam de ajuda, mas o manual ajudou muito nesse caso.

Ter recursos multiplicados por 6 ajudou a dispor melhor os personagens.

Os recursos especiais não foram utilizados na partida, já que os participantes optaram pelo jogo simples.

Aumentar a quantidade de cartas foi um ótimo acerto.

Houve maior duração de jogatina e um pouco mais de balanceamento entre os personagens quando os dados passaram a ser escolhidos entre os favoráveis e não em toda a quantidade de dados rolados.

Abaixo há alguns comentários dos jogadores:

“Eu amei esse jogo, já me vi jogando com a família na casa de praia.”

“Eu amo ironia por isso achei as cartas perfeitas, é o tipo de humor que me agrada.”

“O homem rico também sofre.”

“Meu Deus, as tarefas com as coisas que acontecem na minha vida.”

“Eu tenho vergonha de fazer certas coisas no jogo, tipo imitar alguém, para mim não rola.”

“Acho que esse desafio pode aumentar para 1 minuto.”

“A palavra era essa? `Realmenteeee`, faz sentido.”

### **Versões futuras:**

- O tabuleiro poderia ser modular
- O jogo pode ser distribuído em mais locais.
- Os personagens ricos podem ter mais punições

**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

### 7.11.3 Diálogos gerados a partir da rodada final

Ao longo da partida final de Fiesta de la Siesta, surgiram diálogos emocionantes entre os jogadores, incluindo relatos pessoais de suas infâncias e desabaços sobre desafios da vida adulta. Foi mencionado que o jogo exige uma bagagem de vida para que os jogadores possam se identificar com as situações apresentadas e, em alguns casos, até se emocionarem. A autora ficou satisfeita com os debates gerados, especialmente as indignações frente às desigualdades sociais evidenciadas no jogo e a solidariedade expressa em relação aos personagens com menos vantagens. O clima de "quero mais" ao final das partidas reforçou a capacidade do jogo de engajar os participantes e promover reflexões significativas.

Algo percebido foi que as principais pautas levantadas, durante as partidas, foram relacionadas ao trabalho, afazeres domésticos, parentalidade, uso do transporte público, além de questões sobre discriminação e estereótipos de gênero. Esses temas emergiram de forma natural nas conversas, refletindo a forma como o jogo aborda criticamente as desigualdades e as dificuldades cotidianas enfrentadas pelos personagens. A discussão desses tópicos proporcionou momentos de reflexão e identificação por parte dos jogadores, enriquecendo a experiência e ampliando a compreensão sobre as complexidades sociais envolvidas no contexto do jogo.

#### 7.11.4 O GDD - Game Design Document do jogo "Fiesta de la Siesta"

Por fim, foi elaborado um GDD (*Game Design Document*) do jogo no formato de quadrinhos, com linguagem acessível, reunindo em um único local todas as informações técnicas sobre o jogo. Esse documento norteia os leitores quanto ao processo de criação, funcionamento e as diferentes versões do jogo. Além de servir como uma apresentação formal do projeto, o GDD também atua como uma ferramenta para esclarecer dúvidas, proporcionando uma visão clara e acessível de todos os elementos que compõem o Fiesta de la Siesta. Não houve uma metodologia que norteou diretamente o formato do GDD (Figura 45) além do próprio Schell (2008) ao afirmar que o GDD deve ser um documento fácil de ser acessado e ser lido, pensado principalmente para tornar descomplicada a experiência de consultá-lo no futuro.

O GDD também possui o logotipo do novo jogo, mais alinhado à futura identidade visual do projeto. O documento do jogo pode ser acessado no Apêndice 19.

**Figura 45 - Mockup da capa do GDD**



**Fonte: Elaborado pela autora (2024)**

## **8. Resultados**

### **8.1 Resultados Esperados**

**D**e modo geral, as percepções sobre o jogo foram amplamente positivas. As sugestões de melhorias surgiram em uma escala crescente, com a estética sendo mencionada por poucos, mas sempre de forma elogiosa, especialmente em relação ao design do tabuleiro. A tecnologia, incluindo o uso do relógio e outros elementos, também foi destacada de forma favorável. A narrativa, com seu tom irônico e divertido, foi bem recebida, gerando envolvimento entre os jogadores. A mecânica, no entanto, foi a área que mais recebeu sugestões de aprimoramento para melhorar a experiência dos participantes. Muitos relataram que se divertiram, mas observaram que o balanceamento do jogo reduzia o fator surpresa, já que as vantagens do homem rico faziam com que sua vitória fosse previsível. Apesar disso, o jogo cumpriu seu objetivo principal de promover reflexão, tanto para a autora quanto para os jogadores, sendo considerado necessário e inovador por muitos. As avaliações, em sua maioria, foram positivas, com poucas pessoas se sentindo desconfortáveis com a temática abordada.

#### **8.1.1 Desafios Enfrentados:**

Os principais desafios deste projeto incluíram adaptar a temática a mecânicas atrativas e leves, evitando a geração de gatilhos, e reunir e organizar metodologias de jogos sérios de forma eficaz. Um dos maiores obstáculos foi engajar pessoas para realizar testes presenciais, o que causou atrasos no escopo do projeto e nas modificações entre as versões. Filtrar o feedback dos jogadores, especialmente os comentários que não eram viáveis para o jogo,

também foi um desafio significativo. Criar jogos exige mais do que apenas conhecimentos técnicos; requer muita resiliência. Embora o foco costume estar nas habilidades técnicas, é igualmente importante a capacidade de receber críticas de maneira profissional e não pessoal, especialmente de jogadores com feedbacks incisivos. A maturidade para perseverar na ideia, refinando-a continuamente, foi essencial para o avanço do projeto. A autora enfrentou o desafio de recrutar pessoas e aceitar críticas, transpondo o perfeccionismo e compreendendo que o processo de design não é linear. Celebrar tanto os pequenos quanto os grandes marcos foi fundamental para o crescimento do projeto, exigindo coragem para seguir em frente e continuar aprimorando a obra.

### **8.1.2 Impacto percebido e aprendizados**

O impacto percebido a partir do jogo foi profundo, destacando o poder que um jogo social tem de influenciar e gerar aprendizado. O jogo desenvolvido pela autora demonstrou que, além do entretenimento, há um forte potencial de reflexão e conscientização. Ele não apenas promoveu diálogos instigantes, mas também abriu espaço para discussões sobre temas que, normalmente, não seriam abordados em uma simples roda de conversa, como desigualdade social, sobrecarga de trabalho e estereótipos de gênero. 219 Esse ambiente lúdico, porém crítico, possibilitou uma aprendizagem significativa e inesperada, mostrando que os jogos de tabuleiro podem ser uma ferramenta poderosa para provocar debates essenciais e até transformar a forma como os jogadores veem o mundo.

### **8.1.3 Expectativas e resultados**

De modo geral, as percepções sobre o jogo foram amplamente positivas. As sugestões de melhorias surgiram em uma escala crescente, com a estética sendo mencionada por poucos, mas sempre de forma elogiosa,

especialmente em relação ao design do tabuleiro. A tecnologia, incluindo o uso do relógio e outros elementos, também foi destacada de forma favorável. A narrativa, com seu tom irônico e divertido, foi bem recebida, gerando envolvimento entre os jogadores. A mecânica, no entanto, foi a área que mais recebeu sugestões de aprimoramento para melhorar a experiência dos participantes. Muitos relataram que se divertiram, mas observaram que o balanceamento do jogo reduzia o fator surpresa, já que as vantagens do homem rico faziam com que sua vitória fosse previsível. Apesar disso, o jogo cumpriu seu objetivo principal de promover reflexão, tanto para a autora quanto para os jogadores, sendo considerado necessário e inovador por muitos. As avaliações, em sua maioria, foram positivas, com poucas pessoas se sentindo desconfortáveis com a temática abordada.

#### **8.1.4 Desafios enfrentados**

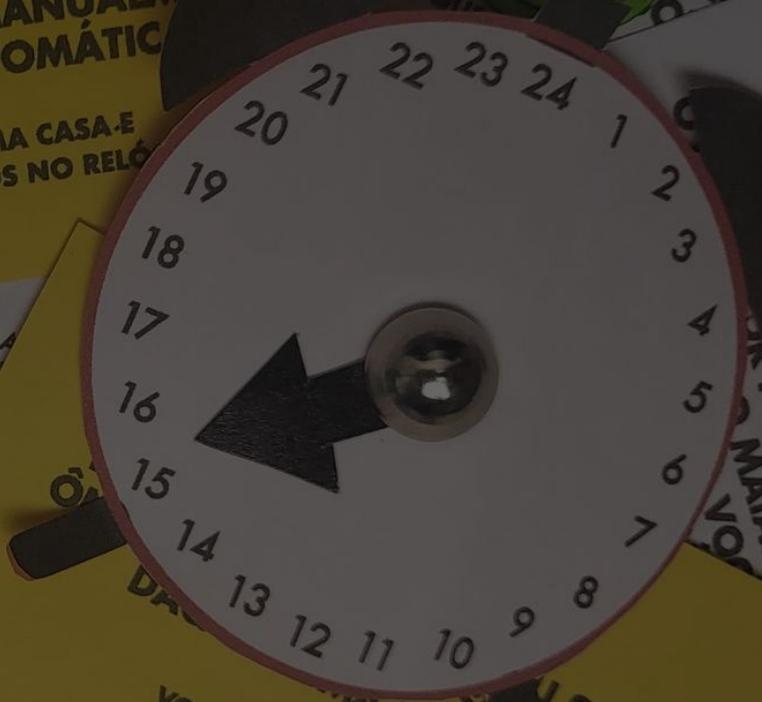
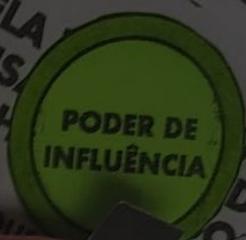
Os principais desafios deste projeto incluíram adaptar a temática a mecânicas atrativas e leves, evitando a geração de gatilhos, e reunir e organizar metodologias de jogos sérios de forma eficaz. Um dos maiores obstáculos foi engajar pessoas para realizar testes presenciais, o que causou atrasos no escopo do projeto e nas modificações entre as versões. Filtrar o feedback dos jogadores, especialmente os comentários que não eram viáveis para o jogo, também foi um desafio significativo. Criar jogos exige mais do que apenas conhecimentos técnicos; requer muita resiliência. Embora o foco costume estar nas habilidades técnicas, é igualmente importante a capacidade de receber críticas de maneira profissional e não pessoal, especialmente de jogadores com feedbacks incisivos. A maturidade para perseverar na ideia, refinando-a continuamente, foi essencial para o avanço do projeto. A autora enfrentou o desafio de recrutar pessoas e aceitar críticas, transpondo o perfeccionismo e compreendendo que o processo de design não é linear. Celebrar tanto os pequenos quanto os grandes marcos foi fundamental para o crescimento do projeto, exigindo coragem para seguir em frente e continuar aprimorando a obra.

CHEFE DE  
3 PRATOS  
FARIA COM  
BÁSICA EM 1 MINUTO

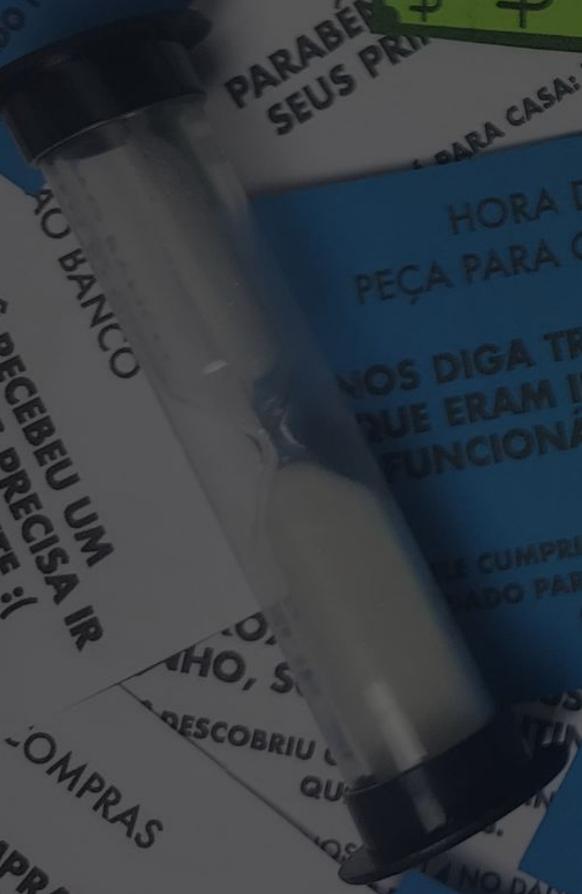
QUENINHA  
TO TRABALHO  
PARA CUIAR DES  
RECIOS

TECNOLOGIA  
VOCÊ DESCOBRIU UMA NOVA  
TECNOLOGIA QUE FAZ O QUE  
PRECISAVA FAZER MANUALMENTE  
FORMA AUTOMÁTICA

QUELA  
PRECIS  
A H  
PRAZO CURTO



AVANCE UMA CASA.E  
RECUPE 2 PONTOS NO RELÓ



HORA DO DESAFIO,  
PEÇA PARA OUTRO JOGADOR..

NOS DIGA TRÊS CHEFFES DE FILM  
QUE ERAM IN... COM S...  
FUNCIONÁ... MINI...



DO DESAFIO,  
OUTRO JOGADOR...

QUATRO OUTRAS  
GÍRIAS PARA A  
ESTAR CANSADOS  
NDOS



ACHORRINHO  
ENERGIA

AR SACO  
COMPRAR  
RREGAR  
CUIDAD  
ÃO RAS  
5 VÃO RAS  
5 OU 6 NO  
AIS RÁ

LIZAR UMA FESTA  
DE ORGANI  
RTIU P

## 9. Conclusão

### 9.2 A experiência do fazer design é sobretudo articular o saber-fazer e a subjetividade

**A** jornada de construção deste projeto foi marcada por uma série de momentos-charneira, como define Marie-Christine Josso. Ao revisitar minha trajetória ao longo da graduação e no desenvolvimento deste trabalho, percebo que várias dessas dobradiças moldaram tanto o projeto quanto a mim enquanto estudante e autora. A combinação de vivências pessoais e desafios técnicos resultou em um processo de autoconhecimento profundo, que influenciou diretamente a direção que o projeto tomou.

Desde o início, eu sabia que queria criar algo voltado ao social, utilizando o design para abordar questões de minorias e acessibilidade, mas me faltava clareza sobre qual seria o projeto ideal para alcançar esse objetivo. Acabei optando pelo game design, uma escolha improvável antes dessa “dobradiça” do universo de criar jogos, mas que uniu meu desejo de fazer um design social com a criatividade necessária para conectar essa mensagem a um meio interativo e engajador.

Ao longo da construção deste projeto, foi essencial perceber que ele ia além de questões técnicas, alcançando também aspectos sociais e pessoais. A frase de Djamila Ribeiro, em seu livro *Pequeno manual antirracista*, ressoou durante o desenvolvimento: “É importante ter em mente que para pensar soluções para uma realidade, devemos tirá-la da invisibilidade” (RIBEIRO, p. 11). Foi com esse objetivo que conduzi o projeto, buscando trazer à tona discussões e debates sobre as realidades que muitas vezes permanecem ignoradas ou marginalizadas.

Ao criar um jogo que aborda questões sociais e provoca reflexão, senti a necessidade de trazer essas realidades para o universo do jogo, do lúdico, proporcionando um espaço de diálogo e conscientização, tanto para mim quanto para os jogadores.

No decorrer do projeto, enfrentando tanto dificuldades técnicas quanto questões subjetivas, aprendi que o design vai além do processo mecânico e técnico; ele é profundamente social e subjetivo. Como Larrosa (2010) sugere, foi necessário parar, escutar e dar espaço tanto a mim mesma quanto aos outros para o jogo se moldar ao seu próprio tempo. As dificuldades técnicas foram superadas com a aplicação de metodologias, mas as maiores barreiras foram subjetivas – a dúvida sobre minha capacidade como designer, a necessidade de autoconfiança e de filtrar as críticas e a percepção de que criar um jogo é, em si, um ato de resiliência. É necessário coragem para que um projeto tome forma e principalmente um projeto que exige tanta sensibilidade, um projeto com temática que pode ser, em alguns casos, mal interpretada ou descredibilizada.

A construção desse jogo foi um exercício de resistência e aprendizado contínuo, uma forma de se impor enquanto designer e enquanto pessoas, tanto no campo do design quanto em relação a mim mesma. Ao final dessa trajetória, o que me trouxe mais satisfação foi ver como o projeto conseguiu unir a técnica à vivência, criando um produto que promove reflexão, diálogos e aprendizado de maneira lúdica como eu desejei. A experiência de vida, o diálogo, o ativismo, mesclados à prática do design, revelaram-se fundamentais não apenas para o sucesso do projeto, mas para o crescimento pessoal que ele proporcionou.

Desenvolver o projeto enfrentou alguns percalços, especialmente no que diz respeito à junção de temas semelhantes, à pesquisa e à adaptação de conteúdos polêmicos de forma lúdica e acessível. Transformar temas sensíveis em experiências de jogo que promovam reflexão sem perder o caráter divertido exigiu um equilíbrio constante entre crítica social e entretenimento. O desejo que permeia o projeto é que outros estudantes se sintam

encorajados a criar jogos sobre os mais diversos assuntos, alcançando as mais variadas pessoas, e que utilizem o design de jogos como uma ferramenta para dar vida às suas ideias, sem limitações criativas.

Além disso, foi desenvolvido um GDD que, espera-se, servirá como um conteúdo leve e acessível para todos que desejam se aventurar na criação de jogos. Afinal, jogos são possíveis, e o processo de criação pode ser tão livre quanto a imaginação permitir.

## **9.2 Perspectivas futuras**

Apesar de se sentir satisfeita com o resultado alcançado até o momento com o jogo Fiesta de la Siesta, existe um grande potencial para futuras melhorias e expansões. Apesar da pequena amostra de testes realizados, há uma perspectiva promissora para o jogo no mercado, e acredita-se que ele pode ser enriquecido e ampliado de várias maneiras. Entre as possíveis melhorias estão: a integração de tecnologias comuns em jogos de tabuleiro, como peças personalizadas através de impressão 3D que possam ser personalizadas marcando que tipo de personagem o jogador é naquela partida, tabuleiros modulares para maior rejogabilidade e expansão de temáticas, e componentes eletrônicos que adicionam interatividade. A incorporação de aplicativos para acompanhamento de pontuação e expansão de regras, um manual virtual em Libras e em audiodescrição, bem como o uso de realidade aumentada para criar novas experiências também seriam possibilidades interessantes.

Além disso, a viabilidade de explorar diferentes temas sociais e culturais no jogo, como raça, identidade de gênero, orientação sexual, modalidades de trabalho, entre outros temas através do uso de dados e outros recursos especiais que ampliam o escopo do jogo, para aprofundar a reflexão sobre outros desafios enfrentados pelas diferentes minorias e classes, gerando impacto nos jogadores através desses debates. A ideia de desenvolver versões digitais e híbridas, além de plataformas online que permitam a interação entre jogadores de diferentes

locais, também está sendo considerada como uma boa possibilidade de aumentar a visibilidade e acesso ao jogo. Essas inovações não apenas ampliariam a experiência dos jogadores, mas também poderiam estabelecer o jogo como uma ferramenta valiosa para discussão e aprendizado em instituições de ensino e de outros fins, como empresas privadas e ONGs de diversos fins que desejam fomentar a aprendizagem através de ferramentas criativas.

### **9.2.1 Comparação entre expectativas e objetivos**

Ao idealizar o jogo, foi esperado criar uma experiência lúdica que não apenas gerasse entretenimento, mas também provocasse reflexão sobre questões sociais e gerasse diálogos significativos entre os jogadores. O objetivo era transformar o jogo em uma ferramenta educativa e de conscientização, abordando temas como desigualdade social, sobrecarga de trabalho e estereótipos de gênero de maneira acessível e envolvente. Com o escopo do projeto atingido e o feedback positivo recebido, a autora se sente satisfeita com os resultados alcançados até o momento. A experiência obtida e as respostas dos jogadores demonstram que o jogo possui um grande potencial para continuidade e evolução, abrindo oportunidades para futuras melhorias e expansão. A visão inicial foi concretizada com sucesso, e o projeto mostra-se promissor para novos desenvolvimentos e impactos.

### **9.2.2 Diferenças por segmentação de jogadores**

A experiência do jogo variou entre os diferentes tipos de usuários, refletindo a diversidade em níveis de familiaridade com jogos de tabuleiro e traços de personalidade. Os jogadores mais experientes em jogos de tabuleiro, que estavam acostumados com regras e dinâmicas complexas, conseguiram se adaptar rapidamente às mecânicas e apreciaram a profundidade estratégica do jogo, contribuindo com feedbacks muito detalhados sobre como o jogo poderia melhorar. Em contraste, aqueles com menos experiência necessitaram de um tempo maior para se familiarizar com as regras e as nuances do jogo, e também contribuíram positivamente ao propor melhorias

e sugerir a autora a partir da observação pontos que poderiam ser mais intuitivos. Além disso, a personalidade dos participantes também impactou a experiência; jogadores mais comunicativos e extrovertidos se engajaram ativamente nas discussões e interações durante o jogo, enquanto os mais tímidos preferiram observar e participar de maneira mais reservada. Apesar dessas diferenças, todos os jogadores, independentemente do nível de experiência ou da personalidade, expressaram diversão e envolvimento com o jogo, evidenciando a sua capacidade de proporcionar uma experiência prazerosa e inclusiva para uma ampla gama de perfis de participantes.

### **9.2.3 Contribuições para o campo e implicações práticas**

O jogo desenvolvido apresenta contribuições significativas para o campo do design, principalmente ao explorar a inovação de utilizar jogos e ferramentas gamificadas como meio de ativismo e propagação de ideias. Ao transformar temas sociais complexos em uma experiência lúdica, o jogo promove diálogos profundos e conscientes, abordando questões relevantes e apoiando causas de minorias.

A utilização de metodologias de pesquisa inovadoras, incluindo o emprego de agentes de inteligência artificial e a combinação de diferentes abordagens metodológicas, oferece um novo modelo para a criação de jogos sérios, inspirando futuros projetos no campo. Essa abordagem permite engajar um público diversificado, tornando os jogos poderosas ferramentas para a promoção de debates e reflexões sobre questões sociais.

Além disso, a combinação de práticas de design criativas e o uso de jogos como plataforma de ativismo social demonstram o potencial desses projetos para gerar impacto positivo e fomentar mudanças na forma como abordamos e discutimos temas importantes. Por fim, Peres (2022) afirma que todo ato é político e o design é político também. Segundo a autora, cada trabalho contém uma concepção do mundo (PERES 2022).

O design é, portanto, um ato essencialmente político, uma proposição cristalizada de uma visão de mundo que serve ao bem comum.

Quando criamos, moldamos crenças e ética, aprimoramos as existentes e inspiramos mudanças por meio da construção. (PERES, 2022)

#### **9.2.4 Recomendações para pesquisas futuras e considerações finais**

A partir de todo o estudo desenvolvido neste projeto desejo que haja um crescimento nas pesquisas brasileiras sobre jogos sérios, especialmente aqueles que abordam temáticas sociais. Esses jogos têm o poder de provocar reflexões profundas e gerar impactos sociais positivos, e acredito que é essencial que mais estudos no Brasil sejam dedicados a essa modalidade de jogos, integrando-a de maneira eficaz com as metodologias de game design. Também anseio por um aumento no desenvolvimento de jogos locais, com temáticas diversificadas e narrativas que tragam maior representatividade, refletindo as nossas vivências e cultura, assim como já ocorre em outras mídias, como o cinema e a música.

Seria extremamente enriquecedor para o campo do design brasileiro ver estudos sobre jogos que abordam questões sociais, e para a sociedade como um todo desfrutar de ferramentas criadas por brasileiros e latino-americanos, que incorporem humor, conhecimento e identidade cultural. Esses jogos podem contribuir tanto para o avanço do design de jogos quanto para a sociedade, permitindo que novas vozes e perspectivas sejam ouvidas e celebradas.

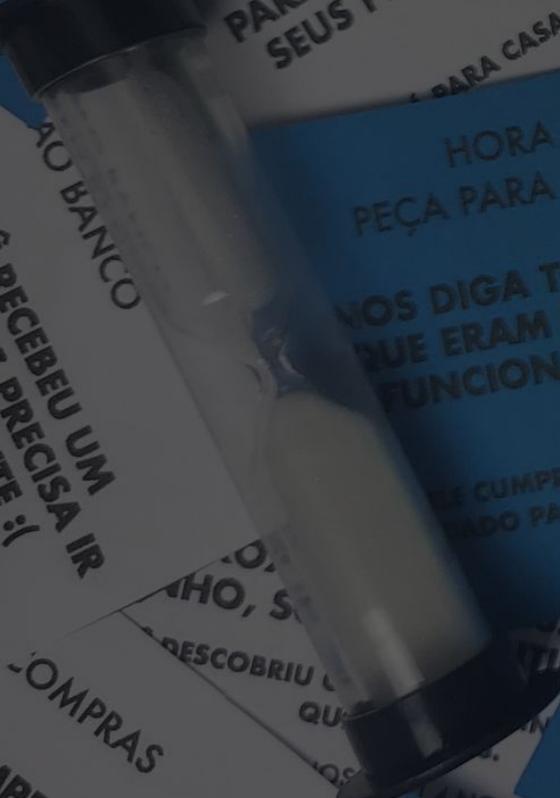
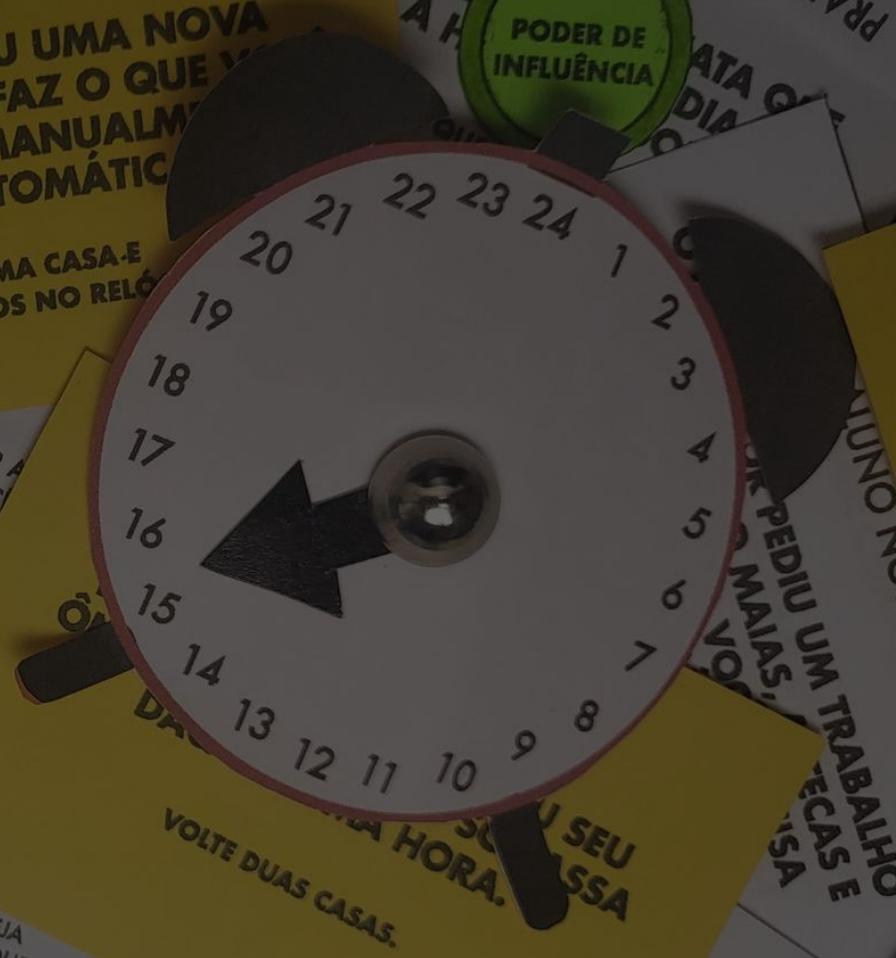
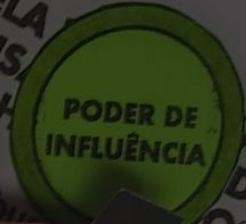
Por último, registro aqui meus agradecimentos à Universidade Federal de Pernambuco, terra que me acolhe, ao meu orientador por todo suporte e parceria e a todos que me ajudaram a alcançar o êxito desse projeto através de suas contribuições.

...CHEFE DE  
...3 PRATOS  
...BÁSICA EM 1 MINUTO

...EQUENINI  
...TO TRABALH  
...PARA CUIAR DES  
...RECIOS

TECNOLOGIA  
VOCÊ DESCOBRIU UMA NOVA  
TECNOLOGIA QUE FAZ O QUE  
PRECISAVA FAZER MANUALM  
FORMA AUTOMÁTIC

...QUELA  
...RECIS  
...A H  
...PRAZO CURTO  
...SEU CHEFE SOLICITOU  
...FAÇA UM REI  
...EM 2 DI



HORA DO DESAFIO,  
PEÇA PARA OUTRO JOGADOR...

NOS DIGA TRÊS CHEFES DE FILM  
QUE ERAM II... COM S...  
FUNCIONA... MINI...

ACESSO À SAÚDE

DO DESAFIO,  
OUTRO JOGADOR...

NOS  
PALAV  
SENSAÇÃO

QUATRO OUTRAS  
GÍRIAS PARA A  
STAR CANSADO"

SE ELE CUM  
O DADO PARA SABER QU  
GANHA



...AR SACO  
...COMPR  
...RREGAR  
...CUIDAD  
...ÃO RAS  
...VÃO RASG  
...OU 6 NO  
...AIS RÁPID  
...PEC

...NIZAR UMA FESTA  
...DE ORGANIZA  
...PARTIU PRO  
...RES

## Referências

ABT, C. Serious games. Nova Iorque: Viking Press, 1970.

ADAMS, Ernest. Fundamentals of Game Design. 2. ed. [S.l.]: New Riders, 2009.

AGGRETUKO. IMDb, s.d. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8019444/>. Acesso em: 14 set. 2024.

AGGRETUKO. Sanrio, s.d. Disponível em: <https://www.sanrio.com/collections/aggretsuko?srsId=AfmBOoofjjPP0Q3VSY14ty71jwLi8ZIZKnwUpAaYkD5ekFPrwh3DRGTO>. Acesso em: 14 set. 2024.

ALVARENGA, Darlan. Mulheres ganham em média 20,5% menos que homens no Brasil. G1, 08 de março de 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/dia-das-mulheres/noticia/2022/03/08/mulheres-ganham-em-media-205percent-menos-que-homens-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 07 set. 2024.

ARTY, D. O que é Semiótica? Como aplicar a Semiótica no Design. Medium, 2021. Disponível em: <https://medium.com/@davidarty/o-que-%C3%A9-semi%C3%B3tica-como-aplicar-a-semi%C3%B3tica-no-design-4948180e55ff>. Acesso em: 12 ago. 2024.

A FANTÁSTICA FÁBRICA DE CHOCOLATE. IMDb, s.d. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0367594/>. Acesso em: 13 set. 2024.

BARBIE. IMDb, s.d. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1517268/>. Acesso em: 13 set. 2024.

BELMAN, J.; FLANAGAN, M. Designing games to foster empathy. International Journal of Cognitive Technology, 15(1):11, 2010.

BEZERRA, Juliana. Adam Smith: frases e biografia do pai da economia moderna. **TODA MATÉRIA**. Disponível em:

<https://www.todamateria.com.br/adam-smith/>.  
Acesso em: 03 abr. 2024.

BOGOST, Ian. How to Talk About Videogames. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

BRANDT, Eva; BINDER, Thomas; MESSETER, Jörn. Formatting design dialogues – games and participation. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, vol. 4, n.º 1, p. 51–64, mar. 2008.

BROWN, Tim. Change by design: how design thinking creates new alternatives for business and society. New York: HarperBusiness, 2009.

CRAWFORD, Kate. Atlas of AI: power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence. New Haven: Yale University Press, 2021.

CRALDE, Sabrina. Menor preço faria mais brasileiros usarem transporte público, diz CNI. Agência Brasil, geral, 10 de agosto de 2023. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2023->

[08/menor-preco-faria-mais-brasileiros-usarem-transporte-publico-diz-cni#:~:text=Queda%20no%20uso%20de%20%C3%B4nibus&text=Isso%20significa%20que%20deixaram%20de,recuperou%20os%20patamares%20pr%C3%A9%20pandemia](https://www.g1.com.br/menor-preco-faria-mais-brasileiros-usarem-transporte-publico-diz-cni#:~:text=Queda%20no%20uso%20de%20%C3%B4nibus&text=Isso%20significa%20que%20deixaram%20de,recuperou%20os%20patamares%20pr%C3%A9%20pandemia.). Acesso em: 10 ago. 2024.

CROSS, Nigel. Design thinking: understanding how designers think and work. 1. ed. Oxford: Berg, 2011.

DE PAULA, Silmara Helena Pereira. ANÁLISE CRÍTICA – Tempo e meritocracia. Observatório da comunicação institucional, 22 de janeiro de 2024. Disponível em: <https://observatoriodacomunicacao.org.br/colunas/analise-critica-tempo-e-meritocracia-por-silmara-helena-pereira-de-paula/>. Acesso em: 06 ago. 2024.

ESTADO DE MINAS. Games sobre protestos do mundo real tentam atrair ativistas. ESTADO DE MINAS, Minas Gerais, 03 de dezembro de 2011, Tecnologia. Acesso em: 20 jun. 2024.

GOMÉZ, Belén. 6 Serious Games formulas to engage players with serious content – Part 1. On serious games, 23 de dezembro de 2017. Disponível em: <https://www.onseriousgames.com/6-serious-games-formulas-to-engage-players-with-serious-content-part-1/>. Acesso em: 06 jul. 2024.

GUERRILLA GIRLS: GRÁFICA, 1985-2017. MASP, s.d. Disponível em: <https://masp.org.br/exposicoes/guerrilla-girls-grafica-1985-2017>. Acesso em: 13 set. 2024.

HAGUI, Lucas Takashi. Epic Games Store está alcançando Steam em número de usuários. Terra, Game on, 14 de dezembro de 2023. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/epic-games-store-esta-alcancando-steam-em-numero-de-usuarios,448d0f2c74c749342300116bb2e26683ihc2yy5l.html>. Acesso em: 12 set. 2024.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

IED. Saiba o que é design e sua importância para pessoas e negócios. IED, 06 de setembro de 2022. Disponível em: <https://ied.edu.br/noticias/saiba-o-que-e-design-e-sua-importancia>. Acesso em: 14 jan. 2024.

JOSSO, Marie-Christine. A experiência de vida e formação. Tradução de José Cláudio, Júlia Ferreira; revisão científica Maria da Conceição Passeggi, Marie-Christine Josso. 2. ed. rev. e ampl. Natal, RN: EDUFRRN; São Paulo: Paulus, 2010.

JUUL, Jesper. A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. Cambridge, MA: MIT Press, 2013.

KANKAANRANTA, Marko; NEITTAANMÄKI, Pekka. Integrating Technology in Higher Education: Empowering Learners and Transforming Institutions. Dordrecht: Springer, 2008.

LAMCOMBE, Victor. Mercado de games no Brasil teve faturamento de R\$ 1,2 bi em 2022. Folha de São Paulo,

Games, São Paulo, 6 de março de 2024. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2024/03/mercado-de-games-no-brasil-teve-faturamento-de-r-12-bi-em-2022.shtml>. Acesso em: 10 set. 2024.

NEVES, André. AIDesign. Medium, 23 de março de 2024. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/aidesign-andr%C3%A9-neves-w8hof/?trackingId=mVeB4FR30uaRA9M09IEWsQ%3D%3D>. Acesso em: 08 set. 2024.

NORMAN, Donald A. O design do dia a dia. Tradução de Ana Cristina Rodrigues. Rio de Janeiro: Rocco, 2013.

**Novo testamento:** BÍBLIA, N. T. Mateus. In: Bíblia Sagrada. Tradução de Fernando. 3ª Edição. São Paulo - SP: Editora NVI, 2023.

PENG, W.; LEE, M.; HEETER, C. The effects of a serious game on role-taking and willingness to help. *Journal of Communication*, v. 60, n. 4, p. 723–742, dez. 2010. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2010.01511.x>.

SHELL, J. *The art of game design: a book of lenses*. Burlington, Mass.: Morgan Kaufmann, 2008.

SEBRAE. Mercado de games: tendências e oportunidades. SEBRAE, São Paulo, 11 de junho de 2023. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/mercado-de-games-tendencias-e-oportunidades,767cf253be2a6810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 20 jun. 2024.

SUSI, T.; JOHANNESSON, M.; BACKLUND, P. *Serious games—An overview*. Skövde: School of Humanities and Informatics, University of Skövde, 2007.

TAMANHO DO MERCADO DE JOGOS SÉRIOS E ANÁLISE DE AÇÕES – TENDÊNCIAS E PREVISÕES DE CRESCIMENTO (2024 – 2029). MORDOR, s.d. Disponível em: <https://www.mordorintelligence.com/pt/industry-reports/serious-games-market>. Acesso em: 20 jun. 2024.

GOMÉZ, Belén. 6 Serious Games formulas to engage players with serious content – Part 1. On Serious Games, 23 de dezembro de 2017. Disponível em: <https://www.onseriousgames.com/6-serious-games-formulas-to-engage-players-with-serious-content-part-1/>. Acesso em: 06 jul. 2024.

KANKAANRANTA, Marko; NEITTAANMÄKI, Pekka. Integrating Technology in Higher Education: Empowering Learners and Transforming Institutions. Dordrecht: Springer, 2008.

PELLEGRINI, Isadora. Sociedade do Cansaço: como enfrentar os sintomas de uma enfermidade psicossocial? Santa Maria, 27 de maio de 2022. Disponível em: <https://ufsm.br/r-601-9282>. Acesso em: 03 mai. 2024.

SAIBA O QUE É DESIGN E SUA IMPORTÂNCIA PARA PESSOAS E NEGÓCIOS. IED, 06 de setembro de 2022. Disponível

em: <https://ied.edu.br/noticias/saiba-o-que-e-design-e-sua-importancia>. Acesso em: 14 jan. 2024.

SICART, Miguel. Play Matters. Cambridge: MIT Press, 2014.

TED X Talks. Como a preguiça salvou minha vida! YouTube, 11 de novembro de 2020. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=v2-p\\_OfA8QE&ab\\_channel=TEDxTalks](https://www.youtube.com/watch?v=v2-p_OfA8QE&ab_channel=TEDxTalks). Acesso em: 05 jul. 2024.

TORRES, Ton. O fenômeno dos memes. Ciência e Cultura, São Paulo, v. 68, n. 3, p. [página inicial] - [página final], jul./set. 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.21800/2317-66602016000300018>. Acesso em: 10 jul. 2024.

VIDAL, Daniel. O ovo preguiçoso que tirou o lugar a Hello Kitty é a nova loucura entre os miúdos. NIT, 22 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://www.nit.pt/cultura/o-ovo-preguicoso-que-tirou-o-lugar-a-hello-kitty-e-a-nova-loucura-entre-os-miudos>. Acesso em: 10 ago. 2024.

**ATRASADO.**

EXATAMENTE 2 OU 6 NO DADO PARA  
PEGAR O ÔNIBUS [CASO SEJA HOMEM OU  
VOCÊ ESTÁ ISENTO DESSA CARTA, DELEGUE  
ALGUÉM QUE NÃO SEJA RICO COMO VOCÊ]

5 OU 6 NO DADO, VOCE  
CHEFE A TE DAR UM VALE-REFEIÇÃO EXTRA  
RÁRIO, ROLE O DADO PARA DESCOBRIR  
PONTOS DO RELÓGIO VOCÊ PERDE.

**SINTO DIZER QUE**

ACERTE EXATAMENTE 5 O  
REALIZAR A TAREFA A TEMP  
VOCÊ PERDERÁ 3 HORA

**TE DEIXANDO ESTRESSADO E  
SENSAÇÃO DE QUE NUNCA**

**ESCRITO (COMO MAIA  
INCAS) E AGORA VO  
SCREVER 10 PÁ**

**NO FRIO**

**R NO FRIO É UMA DAS  
ES MAIS DIFÍCEIS NUM  
NDA-FEIRA, CERTO?**

**VALE USAR A IA PARA  
CITME MANUALMENTE**

**ODUTIVO! OU NÃO... ESCOLHA**

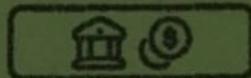
OU 6 NO DADO PARA CONSEGUIR LEV  
M PREGUIÇA OU PASSE PARA OUT  
DO-A COM DINHEIRO IG  
DA DUAS CASAS  
O SE NÃO

**RAIR CRIANÇAS**

**AS SAÍRAM DE FÉRIAS  
LISA SER CRIATIVO PAR  
AS. O QUE VOCÊ FARÁ**

**DE SER UM TRABALHO CANSATIVO...**

**6 NO DADO PARA SOBREVIVER AO CANSAC  
MEM OU MULHER RICA VOCÊ GANHARÁ  
PORQUE ALGUÉM  
DE UM BEBÊ**

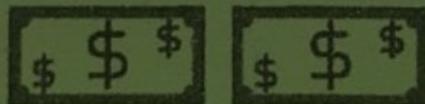


## O BANCÁRIO

**PARABÉNSI VOCÊ É O BANCÁRIO DA PARTIDA.**

**Venda seu dinheiro em troca de horas das horas de  
relógio de outro jogador ou de uma punição que você  
sofreria no jogo para que ele sofra no seu lugar.**

**Ganhe dois dinheiros para vendê-lo!**



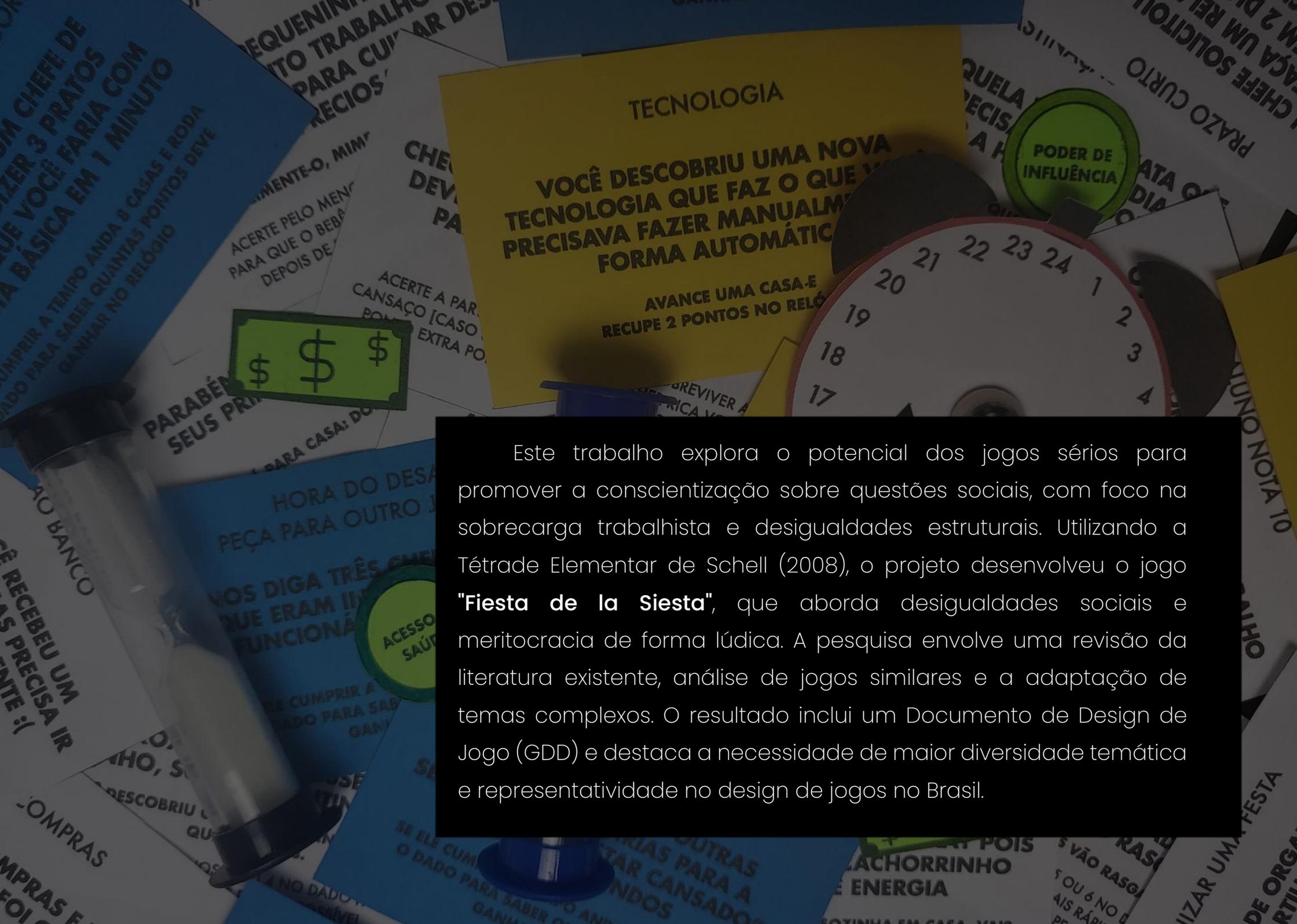
**E GANHE O PRIVILEGIO  
IMUNIDADE DE ALGUM DANO NO**

**PODE TE DAR IMUNIDADE EM U...  
DANO DE UMA CARTA**

**FAZ  
CHEGOU O DI  
DEVE SER ENC  
PARA NADA**

**CERTE EXATAMENTE 5 O  
CANSACO [CASO SEJA  
PONTO EXTRA PORQUE  
CASO NÃO ACERTE ROLL  
QUANTOS PONTOS N**

**É... NÃO É HOJE. O CACHORRI...  
DE ENERGIA III**



Este trabalho explora o potencial dos jogos sérios para promover a conscientização sobre questões sociais, com foco na sobrecarga trabalhista e desigualdades estruturais. Utilizando a Tétrade Elementar de Schell (2008), o projeto desenvolveu o jogo **"Fiesta de la Siesta"**, que aborda desigualdades sociais e meritocracia de forma lúdica. A pesquisa envolve uma revisão da literatura existente, análise de jogos similares e a adaptação de temas complexos. O resultado inclui um Documento de Design de Jogo (GDD) e destaca a necessidade de maior diversidade temática e representatividade no design de jogos no Brasil.