



Instituto de Artes

Departamento de Desenho Industrial

Isabella Barbosa Silva – 09/44491

INFORTÚNIO

Exploração lúdica colaborativa da leitura oracular

Brasília, 2013



Instituto de Artes

Departamento de Desenho Industrial

Isabella Barbosa Silva – 09/44491

INFORTÚNIO

Exploração lúdica colaborativa da leitura oracular

Relatório apresentado ao Departamento de Desenho Industrial da Universidade de Brasília como trabalho realizado ao longo da Diplomação em Projeto de Produto, com orientação do Prof. Ms. Tiago Barros Pontes e Silva

Brasília, 2013

Agradeço à minha família pelo carinho, apoio, incentivo e contribuições ao longo do projeto.

Obrigada ao Lucas Ramos por tudo, novamente, pois sempre esteve ao meu lado, contribuindo constantemente com o projeto.

À todos que testaram o jogo e contribuíram de alguma forma.

Ao Ives e ao Pedro, que foram essências nas etapas finais.

Agradeço imensamente ao professor Tiago Barros e à professora Fátima Aparecida por todas as contribuições e incentivos.

Agradeço a professora Nayara pelas valiosas contribuições e pela participação na banca.

“Toda a poesia da antiguidade é simultaneamente ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição.”
(HUIZINGA, 1938)

Resumo

Neste relatório, apresenta-se o desenvolvimento do jogo colaborativo de entretenimento Infortúnio, que explora as relações entre o ritual, o jogo e a cultura. Trata-se de um projeto acadêmico desenvolvido como Diplomação em Projeto de Produto no curso de Desenho Industrial da Universidade de Brasília. Parte-se de uma oportunidade de exploração de mecânicas colaborativas que se desdobra em revisões teóricas a respeito do jogo, cultura, colaboração, sincronicidade, apofenia e tarô. Procurou-se se apropriar do tarô como um sistema aberto de jogo para realizar uma expressão poética entre o lúdico e o sagrado. Assim, procura-se apresentar como produto final um jogo que proporciona as experiências pretendidas. O trabalho projetual vai desde o levantamento de requisitos, passando pela análise de similares, até a geração de alternativas e testes de jogo. O percurso metodológico iniciou-se com uma revisão bibliográfica dos princípios do jogo e da colaboração, passando pela cultura, estrutura do tarô, apofenia e sincronicidade, onde em cada etapa são observados alguns requisitos e diretrizes. Segue-se com uma análise de similares, levantamento dos principais requisitos, geração de alternativas, desenvolvimento e testes.

Palavras-Chave

design, colaboração, jogo, ritual, sagrado, tarô.

Abstract

This report presents the development of the entertainment collaborative game called Infortúnio, which explores the relationship between ritual, play and culture. It is an academic project developed as a bachelor degree in Product Design at the University of Brasilia. It starts with an opportunity to explore collaborative mechanics in games and unfolds theoretical reviews about game, culture, collaboration, synchronicity, tarot and apophenia. The game tried to take ownership of the tarot as an open game system to perform a poetic expression between the play and the sacred. In this way, the project tries to present as a final product a game that provides the required experience. The project work ranges from requirements gathering, through the analysis of similar games, generation of alternatives and game testing. The methodological approach began with a literature review of the principles of the game and collaboration, through culture, tarot structure, apophenia and synchronicity, where in each step some requirements and guidelines are observed. It follows with an analysis of similar gathering of the main requirements, generation of alternatives, development and testing.

Keywords

design, collaboration, game, ritual, sacred, tarot.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	Problemática	9
1.2	Objetivos	10
1.3	Método	10
2	REVISÃO TEÓRICA	11
2.1	Jogo	11
2.2	Colaboração	15
2.3	Cultura, Ritual e Jogo	20
2.4	Tarô como suporte de jogo	25
2.5	Sincronicidade e apofenia	31
3	ANÁLISE DE SIMILARES	35
	Pandemic	35
	Forbidden Island	36
	Ghost Stories	37
	Hanabi	37
	Journey	38
	Limbo	39
	Mystick Domination	42
	Occo	42
	Zarcana e Gnostica	43
4	REQUISITOS	46
5	ESTILO VISUAL	47
6	GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	48
6.1	História	48
6.2	Mecânica	49
6.3	Estética	51
6.4	Alternativa de jogo	52
7	DESENVOLVIMENTO DO JOGO	57
7.1	Auto-teste	57
7.2	Playtest	59
8	O JOGO – INFORTÚNIO	66

8.1 Cartas	69
9 PRÓXIMAS ETAPAS	70
CONCLUSÃO	71
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73

1 INTRODUÇÃO

1.1 Problemática

O projeto proposto consiste no desenvolvimento de um jogo colaborativo de entretenimento que explora a relação entre o ritual, o jogo e a cultura. Partindo de uma expressão poética, o jogo criado busca gerar um fluxo entre o lúdico e o sagrado de forma provocativa, se apropriando do sistema de jogo aberto das cartas de tarô e explorando mecânicas diferenciadas.

Considerou-se, durante a escolha do tema inicial do projeto, a emergência da colaboração na sociedade pós-industrial. Assim, o projeto tencionava explorar novas possibilidades de interação e experimentar com mecânicas colaborativas de jogo, rompendo com a representação cultural comum do jogo como somente o conflito e competição entre os jogadores. Contudo, a partir da etapa de revisão teórica, percebeu-se a importância de considerar o jogo como um objeto cultural e a potencialidade de utilizá-lo como estratégia de design para discutir e refletir a própria cultura.

Assim, foi vislumbrado na relação entre o jogo e o sagrado, um objeto de estudo, uma vez que essa ligação evidencia um contexto cultural externo a ser investigado e oportuniza uma exploração poética em forma de uma experiência de jogo significativa e provocante. Para tanto, o projeto se apropriou do baralho de tarô como um suporte capaz de apoiar essa discussão, tendo em vista a sua carga cultural, a sua relação com o sagrado e o seu caráter lúdico.

Considerando-se que o produto projetado consiste em um sistema que propicia experiências por meio da interação entre os jogadores e os seus elementos, trabalha-se com um processo emergente, dado a imprevisibilidade da natureza dessas interações e seus desdobramentos. Além disso, constatando que a própria cultura e a colaboração são fenômenos emergentes, é necessário que o projeto que atenda a esses anseios tenha, igualmente, uma natureza emergente. Entretanto, a abordagem usual de design se dá sobre a criação autônoma, o planejamento, o controle e a certeza, indo no sentido oposto à emergência.

No contexto contemporâneo, onde os problemas a serem resolvidos envolvem um maior nível de complexidade, é preciso buscar novas abordagens. Portanto, em um contexto que não é previsível, a improvisação e a inovação se tornam necessidade, e o desafio do design passa a não ser uma questão de se desvincilhar das emergências mas incorporá-las no processo.

Desta forma, o método adotado no projeto considerou que os problemas a serem resolvidos assumiam naturezas imprevisíveis, existindo limites em antecipá-los completamente. Assim, foi impensável que as interações entre os elementos do sistema e os jogadores fossem testadas e avaliadas a medida que o jogo fosse sendo

desenvolvido, garantindo, desta forma, que o produto proposto propiciasse a experiência lúdica pretendida.

1.2 Objetivos

Geral: Desenvolver um jogo que explore mecânicas colaborativas.

Específicos:

- Diminuir a tensão que possa surgir de situações competitivas;
- Gerar mecânicas que possam suportar interações colaborativas;
- Gerar conceitos e narrativas diferenciadas.

1.3 Método

O método adotado foi sendo definido ao longo do desenvolvimento deste projeto. Iniciou-se o processo em busca de uma oportunidade de experimentação com mecânicas colaborativas de jogos. A partir dessa pesquisa, chegou-se às relações do jogo com a cultura, vislumbrando nessas ligações um potencial poético para a construção de uma experiência lúdica significativa. Assim, foram realizadas simultaneamente as etapas de pesquisa bibliográfica, geração de alternativas e pesquisa de similares. Tendo em vista que a geração de alternativas foi realizada ao longo de todo o processo, foi possível desconstruir e reconstruir diversas possibilidades de jogo. Esse processo impactou positivamente em todas as etapas de projeto, uma vez que foi possível recorrer às ideias geradas ao longo de todo o projeto para resolver problemas emergentes.

Adotou-se como método durante a etapa de desenvolvimento do jogo a constante geração de possibilidades, testes e observações, realizadas por meio de sessões de playtest. Tendo em vista que a colaboração, a cultura e a própria interação entre os jogadores e o sistema de jogo se configuraram como fenômenos emergentes, foi possível encaminhar o projeto para a direção pretendida a partir dessas sessões de playtest.

2 REVISÃO TEÓRICA

A etapa de revisão teórica do presente trabalho se baseia, inicialmente, em um levantamento dos fundamentos teóricos dos jogos e da colaboração. Procurou-se compreender as principais características e definições de ambos os conceitos. Foi dado prosseguimento a pesquisa com um estudo que considera o aspecto cultural dos jogos. Os resultados obtidos nesta etapa definiram a abordagem a ser adotada no projeto e nortearam as pesquisas seguintes, que se desdobraram em áreas como tarô, sincronicidade e apofenia.

2.1 Jogo

Em virtude da natureza deste projeto, uma compreensão teórica a respeito dos princípios do design de jogos e seus conceitos básicos se fez necessária. Partiu-se, desta forma, de uma pesquisa inicial em busca das características fundamentais de um jogo.

A definição do que é um jogo parte de contextos múltiplos e variados. O jogo, de acordo com Clark, pode ser compreendido como uma forma particular de se olhar alguma coisa (Clark C. *apud* SALEM; ZIMMERMAN, 2011). Sob uma perspectiva complementar, Salem e Zimmerman(2011) entendem os jogos como atividades capazes de abordar os temas mais profundos da existência humana de uma maneira diferente de qualquer outra forma de comunicação, pois o fazem de forma aberta, processual e colaborativa. Para os autores, os jogos podem ser infinitamente detalhados, apresentados com sofisticação e, não obstante, sempre sensíveis às escolhas e ações do jogador. Dessa maneira, eles podem ser empregados para discutir e compreender a estética, a comunicação, a cultura e outros domínios do nosso mundo.

Johan Huizinga (1938), um dos maiores estudiosos de jogos do século 20, coloca o jogo como um elemento primordial para a humanidade, diretamente relacionado com a guerra, a poesia, a arte, a religião e outros elementos essenciais da cultura. O jogo transcende as necessidades imediatas da vida, conferindo sentido a uma ação e possuindo um poder de fascinação que não pode ser explicado por análises biológicas. Entretanto, é na sua intensidade e poder de fascinação que reside a sua própria essência e característica primordial (HUIZINGA, 1938).

Huizinga (1938) propõe em sua obra uma série de características fundamentais do jogo. A primeira, é o fato de ele ser uma atividade livre e voluntária. A segunda, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida corrente e nem

vida real, tratando-se de uma evasão. Assim, o jogo se distingue da vida comum através de sua terceira característica, que é ocupar um lugar e um tempo distinto, denominado pelo autor como círculo mágico. Cabe aqui especificar o conceito de círculo mágico, uma vez que desempenha um papel essencialmente importante na obra de Huizinga. Para o autor, todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Esses terrenos se configuram como lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Assim, o círculo mágico se configura como um mundo temporário dentro do mundo real, dedicado a uma atividade especial.

Reina também dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta, que pode ser entendida como outra de suas características: ele cria ordem e é ordem. Dessa forma, suas regras são absolutas e obrigatórias. Por fim, o autor resume a noção de jogo nos seguintes termos: o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma noção de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 1938).

Outra proposição teórica considerada neste trabalho se ampara na obra de Jesse Schell (2011). Para o autor, o jogo é entendido como uma prática interativa e pode ser definida como uma atividade de resolução de problemas encarada sob uma perspectiva lúdica. Dentro dessa concepção, o autor sugere como as dez características fundamentais dos jogos os seguintes pontos: jogos são jogados voluntariamente, possuem objetivos, possuem conflitos, possuem regras, podem levar à vitória ou ao fracasso, são interativos, apresentam desafios, podem criar valores internos particulares, envolvem seus jogadores e são sistemas fechados e formais.

Em sua obra, Schell (2001) propõe ainda uma organização formal para o que ele considera os quatro elementos essenciais que formam e sustentam um jogo. Essa organização é o que o autor denomina téttrade elementar, sendo composta por: mecânica, estética, tecnologia e história. A mecânica se relaciona aos procedimentos e regras de um jogo, descrevendo o objetivo dos jogadores e como eles podem ou não tentar alcançá-lo. A estética alude a aparência, sons, cheiros e sensações de um jogo, desempenhando um papel fundamental na experiência do jogador. Já a tecnologia são os materiais e interações que tornam o jogo possível. Por fim, a história se configura como a sequência de eventos que se desdobram durante um jogo, podendo ser linear e pré-estabelecida ou emergente e ramificada. O autor ressalta que nenhum dos elementos possui maior importância que os demais, sendo todos essenciais no processo de elaboração de um jogo.

Partindo dessa organização, o jogo pode ser entendido como um sistema, uma vez que ele se configura como um conjunto de elementos que se inter-relacionam para formar um todo complexo (SALEM; ZIMMERMAN, 2011). O jogo partilha com os sistemas quatro elementos fundamentais: objetos, atributos, relações internas e ambientes. Os objetos são as partes, elementos ou variáveis de um sistema. Os atributos são as qualidades ou as propriedades do sistema e seus objetos. Já as relações internas se configuram como as relações entre os objetos. Finalmente, o meio ambiente é o contexto que circunda o sistema.

Após levantar algumas definições de jogo e suas principais características, buscou-se compreender alguns de seus conceitos fundamentais. Contudo, visto que os jogos se relacionam a uma grande extensão de noções diferentes, cabe para o presente trabalho definir os conceitos de diversão, incerteza, fluxo, balanceamento e experiência do jogador.

Para compreender o conceito de diversão, parte-se em princípio da noção proposta por Raph Koster (2010), que define diversão como o ato de dominar mentalmente um problema. Esses problemas podem se configurar como de ordem estética, física ou social. Dessa forma, para o autor, a verdadeira diversão se origina em desafios que se encontram à margem de nossa capacidade. Sob outra perspectiva, Schell define, de maneira simples, a diversão como um prazer com surpresas (SCHELL, 2001). Portanto, para o autor, a sorte é uma parte essencial na diversão de um jogo, uma vez que ela gera incertezas e incertezas geram surpresas.

Em todo jogo, a incerteza é uma característica fundamental. Se já se sabe, antes mesmo de começar, o vencedor de um jogo, perde-se o propósito e o sentido de jogar. Assim, os jogos expressam incerteza em dois níveis: um macronível, relacionado ao resultado geral do jogo, e um micronível relativo às operações específicas de aleatoriedade dentro do sistema projetado (SALEM; ZIMMERMAN, 2011). Entretanto, apesar de todos os jogos possuírem incerteza em um macronível, nem todos a possuem em um micronível. Salem e Zimmerman destacam que um jogo que não tem nenhum sentimento de aleatoriedade pode parecer seco aos jogadores e, em geral, são mais competitivos do que os jogos que possuem algum grau de aleatoriedade. Por outro lado, jogos completamente aleatórios podem parecer caóticos e desestruturados. Assim, a maior parte dos jogos combina algum grau de certeza, risco e incerteza.

Dessa maneira, o nível de aleatoriedade de um jogo é um dos fatores que deve ser observado durante a etapa de balanceamento. O balanceamento é uma das fases mais complexas e importantes do processo de criação de um jogo. Nessa etapa, garante-se que os elementos do sistema estejam ajustados de forma a proporcionar a experiência pretendida. O que torna o balanceamento tão difícil são as necessidades específicas de cada jogo, criando demandas e fatores diferentes

a serem equilibrados. Entretanto, todos os jogos devem observar os seus níveis de aleatoriedade, dificuldade, sorte, duração, recompensas, punição, liberdade, controle, simplicidade, complexidade, detalhamento e imaginação (Schell, 2001).

O balanceamento da dificuldade de um jogo se relaciona diretamente com o conceito de fluxo, que possui grande relevância para o campo de design de jogos. A noção de fluxo parte do modelo proposto pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, que fornece uma compreensão heurística a respeito dos estados de tédio e ansiedade atingidos ao realizar uma atividade (CSIKSZENTMIHALYI, 1991 *apud* SALEN; ZIMMERMAN, 2004). Fluxo, portanto, pode ser definido como um estado de prazer onde as tarefas a serem desempenhadas atendem o nível de habilidade do participante. Se o desafio contido em um jogo for demasiadamente difícil, a experiência gera frustração nos jogadores. Por outro lado, se a atividade é demasiadamente fácil, o jogador é lançado em um estado de tédio. Assim, o balanceamento entre as habilidades dos jogadores e a dificuldade da tarefa corresponde ao fluxo.

É importante ainda conceituar a noção de experiência do jogador. A experiência dos jogadores, de acordo com Schell (2001), é o principal argumento justificativo de um projeto de jogo, tendo em vista que essa é a excelência absoluta e ideal que todo jogo deve satisfazer. Contudo, é necessário destacar que o jogo não se configura como a própria experiência, mas, sim, uma mídia que possibilita o seu alcance, tendo em vista que as experiências emergem a partir da interação dos jogadores com o jogo e com outros jogadores. Salem e Zimmerman (2011), assim como Schell, também destacam a importância da experiência do jogador ao expor que o objetivo do *design* de jogos bem sucedido é a interação lúdica significativa. Esse tipo de interação envolve vários aspectos de um jogo simultaneamente, dando origem a camadas de significado que se acumulam e dão forma à experiência do jogador.

Uma das formas de adquirir informações e certificar-se de que o jogo proporciona a experiência pretendida, que funciona da maneira planejada e que está completo internamente, balanceado e divertido de se jogar, se dá através da realização de playtests (FULLERTON, 2008). O playtest deve ser realizado ao longo do processo de *design* de forma a adquirir *insight* a respeito da capacidade do jogo de atingir ou não os objetivos da experiência pretendida. Tendo em vista a imprevisibilidade da interação entre os jogadores e o sistema, é necessária uma contínua revisão e avaliação dos processos interativos, impedindo o jogo de se desviar dos objetivos pretendidos. Assim, esse processo visa à identificação de problemas nos estágios iniciais de desenvolvimento, quando esses ainda podem ser resolvidos sem prejudicar o funcionamento do sistema.

Uma vez que os objetivos das experiências do jogador são estabelecidos, dá-se início à concepção de uma ideia ou sistema capaz de favorece-la. Essas

ideias são testadas e, posteriormente, avaliadas de forma a estabelecer se elas foram capazes ou não de propiciar a experiência pretendida (FULLERTON, 2008).

Após estudar os principais fundamentos e características dos jogos e seu processo projetual, partiu-se em busca de abordagens que poderiam favorecer a criação de experiências lúdicas significativas. Assim, procurou-se investigar como a colaboração poderia se associar aos conceitos de jogo, buscando novos caminhos de experimentação.

2.2 Colaboração

A colaboração pode ser identificada como um fenômeno emergente na era pós-industrial que se origina dentro de um panorama mais amplo de transformações dos processos econômicos e produtivos (TRACTENBERG; STRUCHINER, 2010). Ela contrapõe um modelo originado no século XVIII com o começo da Revolução Industrial. Nesse modelo, o capitalismo prioriza a competição e o conflito entre os indivíduos, corporações e nações como um dos princípios base de sua sustentação e desenvolvimento. Entretanto, as demandas contemporâneas de qualidade de produtos e serviços têm levado a um maior envolvimento dos trabalhadores na resolução de problemas e na tomada de decisões conjuntas. Essas demandas do pós-industrialismo têm exigido dos trabalhadores o desenvolvimento de competências interpessoais de comunicação, colaboração e do trabalho em equipe na resolução de problemas (TRACTENBERG; STRUCHINER, 2010). Competências essas que haviam sido colocadas em segundo plano ou rechaçadas pelo modo de produção industrial. Assim, dinâmicas e interações colaborativas têm sido cada vez mais procuradas e valorizadas como consequência das necessidades de reestruturação produtiva das organizações contemporâneas.

A competição e a cooperação são impulsos animais básicos. Os animais são levados a competir um contra o outro pela sua sobrevivência e pelo seu status na comunidade. Da mesma forma, a colaboração se configura como um instinto básico, contrapondo-se à competição na medida em que um time ou grupo, que possui membros com habilidades diferenciadas, é frequentemente mais poderoso do que um único indivíduo (SCHELL, 2011).

No âmbito dos jogos, a competição entre os jogadores é o tipo de mecânica mais habitual. Huizinga evidencia a estreita ligação entre a competição e o jogo ao apontar que “a competição possui todas as características formais e a maior parte das características funcionais do jogo” (HUIZINGA, 1938). O autor destaca que, em várias línguas, a palavra que designa competição é a mesma que designa jogo. Em todas as línguas germânicas, assim como em muitas outras, os termos tipicamente lúdicos são normalmente aplicados também ao combate a mão armada. Nessas civi-

lizações, o jogo, assim como o combate armado, era entendido fundamentalmente como uma luta com a sorte limitada por certas regras. Desse ponto de vista, Huizinga afirma que o jogo é um combate e o combate é um jogo (HUIZINGA, 1938).

Entretanto, tendo como base a definição de Jesse Schell de que o jogo é a atividade de resolução de problemas encarada sob uma perspectiva lúdica, é possível flexibilizar a compreensão generalizada do jogo como a competição e o conflito entre seus participantes. O conflito e a competição presentes na análise de Huizinga podem ser direcionados para a própria mecânica do jogo, em detrimento de um jogador ou time adversário. Tem-se, desse modo, o jogo puramente colaborativo, em que os participantes devem trabalhar em conjunto para sobrepujar um oponente que se configura como o problema gerado pelo próprio jogo, em vez de um time ou um indivíduo adversário. Tendo em vista que a resolução de problemas é uma atividade que não raro deve ser desempenhada em conjunto para melhores resultados, jogos colaborativos mostram-se capazes de atender satisfatoriamente a definição de Jesse Schell.

Cabe ainda destacar a estreita ligação existente entre o contexto cultural e o aspecto competitivo ou colaborativo dos jogos. Os jogos, segundo Salem e Zimmerman (2011), funcionam como representações de ideias e valores de um determinado tempo e lugar. Os autores citam como exemplo uma pesquisa histórica sobre os jogos infantis dos escravos afro-americanos que revelou uma notável ausência de atividades combativas e eliminação dos jogadores (SALEM; ZIMMERMAN, 2011). Nesses jogos, as regras e as interações lúdicas eram um reflexo da necessidade de solidariedade e colaboração de uma cultura oprimida. Da mesma forma, os jogos de crianças israelenses do Kibutz também demonstram uma preferência pela cooperação e igualitarismo, onde se evita o máximo possível a existência de participantes com excesso de privilégios ou a falta deles (SALEM; ZIMMERMAN, 2011). Assim, torna-se evidente a influência cultural na orientação do conflito no âmbito dos jogos.

Para este projeto, foi fundamental compreender quais são os processos envolvidos na cooperação e na competição, os seus efeitos e os fatores que contribuem para o desenvolvimento de ambos. Para tanto, utilizou-se como base a teoria de cooperação e competição desenvolvida pelo psicólogo Morton Deutsch. Embora a teoria não seja voltada especificamente para o campo dos jogos, e, sim, para a resolução de conflitos, observa-se que ela pode contribuir para a compreensão dos processos competitivos e colaborativos no presente trabalho.

A teoria possui duas ideias principais. A primeira ideia se relaciona com o tipo de interdependência dos objetivos das pessoas envolvidas em uma determinada situação. A segunda ideia pertence ao tipo de ação tomada pelos indivíduos envolvidos (DEUTSCH, 2006).

As interdependências entre objetivos podem ser classificadas em três

tipos: positiva, negativa e inexistente. Na interdependência positiva, os objetivos se conectam de tal forma que a probabilidade de uma pessoa alcançar um objetivo é positivamente correlacionada à de outro indivíduo alcançar seu objetivo. Já na interdependência negativa, a probabilidade de alcançar um objetivo é negativamente correlacionada à probabilidade de outro indivíduo alcançar seu objetivo (DEUTSCH, 2006). Portanto, expondo de maneira simplificada, indivíduos positivamente interdependentes ganham ou perdem juntos. Já nas correlações negativamente interdependentes se um indivíduo ganha, o outro perde, e se um indivíduo perde, o outro ganha. Quando a interdependência é inexistente, os indivíduos não se influenciam e nem aumentam ou diminuem a chance do outro de alcançar seus objetivos.

A segunda ideia principal da teoria da cooperação e da competição diz respeito aos tipos de ações tomadas pelas pessoas em determinada situação. De acordo com Deutsch, as ações tomadas pelos indivíduos podem ser “ações efetivas”, que aumentam as chances do indivíduo de atingir a sua meta, e “ações não efetivas”, que pioram essas chances (DEUTSCH, 2006).

Existem várias situações possíveis em que os objetivos de dois indivíduos podem ser interdependentes. A interdependência positiva pode resultar da afeição por outro indivíduo, da recompensa pela articulação e realização de uma meta, da necessidade de dividir os recursos ou ultrapassar um obstáculo juntos, da identificação e da sensação de pertencimento a um grupo, da incapacidade de atingir uma meta sem uma divisão de trabalho, da influência da personalidade e da orientação cultural de terceiros e assim por diante. Da mesma forma, a interdependência negativa pode resultar da falta de afeição por outro indivíduo ou de um número limitado de recompensas, dentre outras situações (DEUTSCH, 2006).

Devido à seleção natural, criaturas vivas possuem a capacidade de responder positivamente a estímulos benéficos e negativamente a estímulos desfavoráveis. Assim, de acordo com Deutsch, essa tendência inata de agir positivamente ou negativamente de acordo com a natureza do estímulo é a fundação na qual o potencial humano para a colaboração e o amor, assim como a competição e o ódio, se desenvolve. A orientação psicológica básica da cooperação sugere a atitude positiva de “nós nos beneficiamos mutuamente”, contrapondo a competição, que implica a atitude negativa de “nós estamos um contra o outro” (DEUTSCH, 2006).

Deutsch levanta os principais efeitos e características da cooperação e competição em seus estudos. Segundo o autor, em comparação com um meio competitivo com interdependência negativa e assumindo que as ações individuais em um grupo são frequentemente “ações efetivas” em vez de “ações não efetivas”, um meio onde as partes envolvidas são positivamente interdependentes apresenta mais das respectivas características positivas (DEUTSCH, 2006):

1. Comunicação efetiva, onde ideias e informações são verbalizadas e os membros do grupo são influenciados pelas ideias de outros membros. Existem menos dificuldades em se comunicar, aceitar e entender os outros membros.
2. Simpatia, prestatividade e menos obstruções são expressas na comunicação. Os membros são favoravelmente impressionados pelas contribuições de outros participantes do grupo.
3. Coordenação de esforços, divisão do trabalho, orientação para a realização de tarefas, discussões ordenadas, divisão de recursos e grande produtividade são manifestados quando necessários em grupos colaborativos.
4. Tendência a aumentar a sensibilidade às similaridades e interesses comuns enquanto minimiza a saliência das diferenças.
5. Disposição para aumentar o poder, o conhecimento, as habilidades e os recursos dos outros membros de forma a elevar as chances de concretização do objetivo. À medida que se aumenta as capacidades dos outros membros, melhoram-se as próprias capacidades como grupo.
6. Entende-se a tarefa como um problema mútuo a ser resolvido através de esforços conjuntos, facilitando o reconhecimento da legitimidade das ações dos outros indivíduos do grupo e a necessidade de encontrar uma solução que seja benéfica a todos os membros.

Em contrapartida, o autor destaca que o processo competitivo apresenta os seguintes efeitos opostos (DEUTSCH, 2006):

1. Comunicação desencaminhada, tendo em vista que as partes conflitantes buscam vantagem sobre o outro. Ela é reduzida e vista como fútil uma vez que os oponentes reconhecem que não podem confiar na informação passada pelo outro como honesta e informativa.
2. Obstrução e falta de prestatividade levam a atitudes mutualmente negativas e suspeitas sobre a intenção do outro. Aumento da prontidão para tirar vantagem das necessidades do oponente e responder negativamente a seus pedidos.
3. As partes no processo são incapazes de dividir o trabalho, de forma que a mesma tarefa deve ser realizada mais de uma vez por cada indivíduo, aumentando os esforços.
4. As repetidas experiências de discordância e rejeição de ideias reduzem a confiança do indivíduo em si próprio e nos outros. Aumenta-se a sensibilidade para as ameaças e diferenças e minimizam-se a per-

cepção de similaridades.

5. As partes conflitantes procuram elevar o seu poder e capacidade e reduzir o dos outros. Qualquer aumento de poder de outro indivíduo é visto como uma ameaça a si.
6. O processo competitivo estimula a visão de que a solução de um conflito pode apenas se dar pela imposição de um lado sobre o outro, o que leva ao uso de métodos coercitivos como ameaças e violência. Uma derrota limitada se torna mais humilhante do que um desastre mútuo.

Outra perspectiva interessante sobre o tema parte do ponto de vista do autor Bernard DeKoven, designer de jogos e filósofo. DeKoven (2009) expõe como o fluxo e os desafios de um jogo se correlacionam com a competição e a colaboração. O desafio em um jogo é um ponto central para a experiência do fluxo e um convite para o engajamento, tal como colocado por Mihaly Csikszentmihalyi. Assim, os desafios em um jogo colaborativo precisam ser flexíveis, negociáveis e sempre mutáveis para sustentar as experiências de jogo. Através da criatividade e da sensibilidade dos jogadores, a dificuldade pode ser diminuída ou aumentada para que eles cheguem a uma formatação que mantenha todos jogando, independentemente da diferença entre os seus níveis de habilidade. Dessa forma, os jogadores podem adequar as regras para que a dificuldade seja compatível com o nível de habilidade de seus membros (DEKOVEN, 2009). DeKoven conclui ainda que, muitas vezes, a diferença entre o nível de habilidade entre os jogadores de um jogo cooperativo é por si só o desafio que os mantém engajados e que torna a experiência recompensadora.

Entretanto, em um jogo competitivo, o nível da dificuldade do jogo não é negociável. Se os jogadores desejam se divertir juntos, é necessário que o nível de suas habilidades seja próximo. Assim, em jogos competitivos, parte do fluxo do jogo depende da habilidade e da capacidade do oponente. Pode-se citar o jogo de xadrez como exemplo, onde as habilidades de ambos os jogadores devem ser semelhantes para que a experiência não seja frustrante ou entediante para um dos participantes. Se os jogadores não estão se divertindo porque o jogo se encontra demasiadamente fácil ou difícil, eles buscam outros adversários. Dessa forma, jogos cooperativos nutrem e estimulam a diversidade de habilidades e competências, enquanto os competitivos nutrem a uniformidade (DEKOVEN, 2009).

Ainda na área da colaboração, foi necessário estabelecer como criar relações de interdependência positiva em um jogo. Para tanto, tomou-se como base as premissas estabelecidas por Jesse Schell (SCHELL, 2011). É exposto pelo autor que mecânicas colaborativas normalmente requerem comunicação e se beneficiam de situações onde os jogadores não conseguem desempenhar uma determinada tarefa sozinhos. Dessa forma, é necessário criar situações onde os participantes precisam se comunicar e até

mesmo forçar essas situações em jogo. Outra forma de inspirar processos colaborativos é atribuir a cada participante um papel especial no jogo, em que cada personagem desempenha uma função específica e necessária aos outros membros do grupo. Dessa maneira, criam-se relações de interdependência positiva entre os jogadores. Mais um modo de criar essas relações se encontra na definição do objetivo do jogo. Levando em consideração a teoria de Deutch, indivíduos positivamente interdependentes ganham ou perdem juntos. Assim, ao estabelecer condições de vitória ou de derrota mútuas dentro do objetivo, evidenciam-se as relações de interdependência.

Devido à gradual mudança do contexto cultural atual, é perceptível um aumento significativo da oferta de jogos cooperativos. No entanto, é notável que o número de jogos com mecânicas competitivas supera em muito os de mecânicas colaborativas. Neste projeto, pretende-se trabalhar com o extremo da colaboração pura, tendo em vista o contexto cultural atual e o baixo volume de jogos com essa abordagem em comparação com os competitivos. O presente trabalho não busca negligenciar os benefícios que a competição saudável pode trazer aos indivíduos envolvidos e nem inferiorizar os jogos competitivos. Entretanto, ao considerar a colaboração como uma necessidade contemporânea da sociedade pós-industrial, o projeto busca explorar novas possibilidades de interação e mecânicas de jogo ao incorporar interdependências positivas e ao romper com a representação cultural comum do jogo como conflito e competição entre os jogadores.

2.3 Cultura, Ritual e Jogo

Para a realização do projeto, foi necessário considerar alguns dos diversos níveis nos quais o jogo está envolvido com a cultura. O presente capítulo busca expor algumas das principais relações do jogo com a cultura e como esses conceitos se associam com o produto final.

Antes de tudo, é fundamental definir o que é entendido aqui como cultura, tendo em vista a complexidade e amplitude do termo. Edward Tylor, que propôs a definição base para o conceito moderno de cultura na antropologia, define-a como “o pensamento e o comportamento humano padronizado socialmente”. Essa definição aberta de cultura foi estendida consideravelmente desde que Tylor a propôs em 1871. Kroeber contribuiu para ampliar o conceito ao declarar que a cultura, mais do que a herança genética, determina o comportamento do homem e justifica as suas realizações. Desta forma, não sendo uma característica biológica, ela pode ser modificada, desconstruída e desaprendida. O antropólogo John H. Bodley (2011) sugere que a cultura é feita de, pelo menos, três componentes: o que as pessoas pensam, o que elas fazem e os produtos materiais que elas produzem. O autor expõe

em sua obra uma compilação de diversas definições, demonstrando a diversidade do conceito antropológico de cultura no quadro aqui apresentado (BOADLEY, 2011).

Tópica	A cultura consiste em tudo em uma lista de tópicos ou categorias, tais como organização social, religião e economia.
Histórica	Cultura é a herança social ou tradição transmitida às gerações futuras.
Comportamental	A cultura é o comportamento humano compartilhado e aprendido, um modo de vida.
Normativa	A cultura são os ideais, valores ou regras para a vida.
Funcional	Cultura é o modo como os humanos resolvem os problemas de adaptação ao meio ambiente ou como vivem juntos.
Mental.	A cultura é um complexo de ideias, ou hábitos aprendidos, que inibem seus impulsos e diferencia pessoas de animais.
Estrutural	A cultura consiste em ideias, símbolos ou comportamentos padronizados e interligados.
Simbólica	A cultura é baseada em significados arbitrariamente atribuídos que são compartilhados por uma sociedade.

Quadro 1 – Diversas definições de cultura copiladas por John Boadley

Assim, observa-se através deste esquema que a cultura se relaciona a diferentes contextos e possui diversos entendimentos. No âmbito dos jogos, bem como em todos os outros domínios, a cultura é um conceito flexível e diversificado. Para compreender como a cultura se relaciona aos jogos, é exposto aqui as principais ideias de Salem e Zimmerman sobre o assunto em questão. De acordo com os autores, o contexto cultural de um jogo pode ser entendido como seu contexto histórico, seus valores ideológicos e outras circunstâncias existentes além do círculo mágico. Incorporando os contextos culturais externos e repassando-os aos seus jogadores de forma ativa, o jogo manifesta o seu atributo cultural ao reproduzir e produzir culturas. Essa capacidade do jogo de ser afetado e afetar os contextos

que o envolvem é exposta por Salem e Zimmerman (2011) quando declaram que as dimensões culturais de um jogo fazem parte do jogo em si, pois refletem valores e ideologias dos contextos em volta.

Partindo-se dessa reflexão, é relevante considerar que os jogos possuem a capacidade de referenciar, influenciar e alterar os contextos culturais além de seus limites formais. O jogo que incorpora e transforma aquilo que se encontra fora do círculo mágico é capaz de unir as forças mais rígidas da convenção cultural com as qualidades mais soltas e poéticas da participação humana (SALEM; ZIMMERMAN, 2011). Os autores destacam que os jogos, entendidos como sistemas interativos, podem oferecer formas de participação aos seus jogadores que estendem as fronteiras do jogo para além das fronteiras do círculo mágico. Assim, os jogos possuem a habilidade de transformar a cultura na medida em que algumas representações culturais surgem do jogo e sobrevivem fora de sua estrutura (SALEM; ZIMMERMAN, 2011). Percebe-se, portanto, que o designer de jogos possui responsabilidade inerente sobre os contextos, valores e ideologias refletidos em seus produtos. Essa responsabilidade é ainda mais significativa considerando-se que, como exposto por Huizinga, o jogo tem a capacidade de se fixar imediatamente como fenômeno cultural na medida em que, mesmo após ter chegado ao fim, ele permanece como algo a ser conservado na memória, sendo transmitido e tornando-se tradição, podendo ser repetido a qualquer momento (HUIZINGA, 1938). Adicionalmente, Salem e Zimmerman declaram que:

“Muitos designers de jogos evitam abordagens culturais em seus trabalhos, preferindo métodos artesanais centrados que reprimem a existência de jogos em contextos culturais maiores. Você pode ou não optar por reconhecer que, como designer de jogos, você é um produtor de cultura. Você pode optar por confiar nas convenções culturais definidas pelos outros, convenções que são, na melhor das hipóteses, obstáculos à inovação e à visão, e, na pior das hipóteses, ideologias destrutivas ligadas ao racismo, sexismo e xenofobia” (SALEM; ZIMMERMAN, 2011, p. 29)

Embora todos os jogos reflitam a cultura em algum nível, nem todos manifestam a capacidade de realmente transformar a cultura em que são jogados. “Apenas alguns jogos transgridem o círculo mágico de tal forma a ter um efeito real sobre os contextos culturais nos quais são criados e jogados” (SALEM; ZIMMERMAN, 2011, p. 25). Esta conexão entre os jogos e os contextos culturais envolvidos ainda é um tópico raramente adereçado pelos designers de jogos em geral, que nem sempre reconhecem a competência do jogo de modelar e transformar a cultura. A omissão dos designers que desconsideram as relações entre os seus jogos e os contextos culturais externos levam à produtos que, muitas vezes, não exploram todo o potencial existente para a criação de experiências lúdicas significativas e transformadoras (SALEM; ZIMMERMAN, 2011).

Uma das possíveis formas de entender e explorar o jogo como cultura reside no processo de interpretar os jogos como objetos simbólicos, como textos culturais que refletem contextos. Assim, “o significado de um jogo surge da interação de seus recursos formais, experimentais e culturais” (SALEM; ZIMMERMAN, 2011, p. 28). Segundo os autores, é no ato de ordenar, desordenar e reordenar em busca de significados que a prática do design se torna uma questão cultural.

Outra discussão sobre cultura pertinente ao projeto fundamenta-se na obra de Huizinga (1938), que evidencia as semelhanças entre o jogo e o ritual. Segundo o autor, o jogo divide muitas de suas características essenciais e formais com o fenômeno cultural dos rituais e cultos sagrados. O jogo, assim como o culto e o ritual, possui a capacidade de transferir o participante para um mundo diferente. Esse mundo representa, em ambos, uma figuração imaginária de uma realidade desejada. A humanidade celebra os principais acontecimentos naturais por meio de representações sagradas que retratam eventos como a mudança nas estações, a vida e a morte dos homens e dos animais, o surgimento e o declínio dos astros. Desta forma, os homens jogam com representações da ordem da natureza, tal como ela está impressa em sua consciência, em cerimônias e rituais que recriam esses acontecimentos, de forma a contribuir para a preservação da ordem cósmica. Essa interpretação do meio natural em representações de imagens rituais evidenciam as metáforas que operam no processo de construções de imagens, ou imaginação, compondo uma função poética e lúdica. Assim, o que era jogo desprovido de expressão verbal, adquire forma poética. Desta forma, Huizinga afirma que toda a poesia da antiguidade é simultaneamente ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição.

Assim como os jogos, os ritos e os cultos pressupõem uma separação espacial em relação à vida cotidiana (HUIZINGA, 1938). O mágico, o áugure e o sacrificador começam sempre por circunscrever o espaço sagrado para a realização do rito, ou seja, o círculo mágico. Visto por um ponto de vista formal, não há separação entre o espaço delimitado para o jogo, como o xadrez, e um templo sagrado. É dentro desse espaço que os jogadores e os participantes do ritual são transferidos para uma realidade diferente. Adicionalmente, assim como nos jogos, ao adentrar no espaço sagrado do ritual é necessário que se siga um determinado conjunto de regras pré-determinadas.

Huizinga apresenta ainda outra relação entre o jogo e o sagrado, além das características formais que divide com os rituais. O acaso, o destino, o julgamento, a competição e o jogo são, em algumas culturas, considerados divinos. Nessas culturas, pode-se tomar conhecimento do destino fazendo com que ele se pronuncie através de um oráculo e, para se reconhecer o oráculo, é preciso recorrer

à sorte. A sorte, portanto, passa a ter um significado sagrado, onde os resultados do jogo de dados, ou o puxar de cartas, podem significar e determinar os desígnios divinos. A competição se torna, nessas culturas, uma revelação da justiça, pois o resultado da batalha e da queda dos dados é regido pela vontade divina. Assim, joga-se com dados, com pedras e cartas para que o oráculo responda.

Entretanto, Huizinga adverte que, embora seja evidente a estreita relação entre o espírito do jogo e o ritual, existem algumas diferenças significativas. O jogo possui uma característica fundamental além de seus atributos formais, que reside na consciência, mesmo que latente, de que o jogo é apenas um faz de conta. Para Huizinga, em todas as invenções mitológicas há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre brincadeira e seriedade. Assim, é dito que:

“Se, finalmente, observarmos o fenômeno do culto, verificaremos que as sociedades primitivas celebram seus ritos sagrados, seus sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a assegurarem a tranquilidade do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tornando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra.” (HUIZINGA, 1938, p. 7)

Desta forma, a indissolúvel ligação entre a gravidade do sagrado, o “faz de conta” e o divertimento, são mais bem compreendidas no interior do próprio conceito de jogo (HUIZINGA, 1938).

O médico psiquiatra Paulo Urban (2001) também evidencia a associação do jogo com o ritual ao expor que os jogos encontrados em todas as milenares culturas muitas vezes são associados às práticas oraculares e sempre disseram maior respeito ao sagrado que ao profano, tradicionalmente representando o nosso universo mítico. Segundo o autor, ao pesquisar a história dos jogos, é possível observar que esses sempre estiveram intimamente ligados às doutrinas iniciáticas, às práticas mágicas e esotéricas e especialmente à adivinhação (URBAN, 2001). Urban, assim como Huizinga, também traça uma relação entre o jogo e o ritual através da forma em que seus espaços são delimitados. Para este, os tabuleiros de jogos são representações mandálicas, sendo mandala um termo em sânscrito que significa círculo, onde esse expressa a ideia de totalidade, de algo perfeito fechado em si mesmo. O significado cultural da mandala, entretanto, vai além da sua ideia de círculo, configurando-se também como uma representação geométrica que simboliza a relação entre o homem e o sagrado, sendo de fato um autêntico círculo mágico. A mandala, portanto, é a exposição plástica e visual da delimitação de um espaço sagrado.

Diante das pesquisas realizadas, percebeu-se a importância de considerar o jogo como um objeto cultural e a potencialidade de utilizá-lo como estratégia de design para discutir e refletir a própria cultura. O projeto, portanto, pretende tratar o jogo como um texto simbólico, levando em consideração os contextos externos para discutir a cultura dentro do próprio jogo. Desta forma, buscou-se utilizar relações entre jogo e cultura, visando à criação de uma experiência lúdica significativa

e provocante. Para isso, procurou-se evidenciar a proximidade existente entre o jogo e o ritual ao incorporar os contextos externos e repassá-los aos jogadores de forma ativa, buscando transgredir o círculo mágico e reforçar a ligação entre o sagrado, o faz de conta e o divertimento. A relação existente entre o jogo e o sagrado se mostra um objeto de estudo adequado, uma vez que evidencia um contexto cultural externo, levanta reflexões acerca do tema e oportuniza uma exploração poética por meio de simbologias e metáforas.

Adicionalmente, o caráter colaborativo do jogo também faz parte do contexto cultural externo a ser discutido, uma vez que esse visa a desconstrução da percepção do jogo como somente o conflito e a competição entre os jogadores. O jogo proposto, portanto, busca incorporar o contexto cultural externo da valorização do trabalho em equipe para criar suas interações, sua narrativa e sua mecânica.

2.4 Tarô como suporte de jogo

Partindo-se do interesse de incorporar fatores culturais externos e evidenciar a relação entre o jogo, a cultura, o ritual e o sagrado, procurou-se contextos capazes de sustentar a discussão pretendida e enriquecer a experiência de jogo. Foi vislumbrado nas cartas de tarô, tendo em vista a sua história e a sua origem, um potencial suporte para a discussão. O baralho de tarô possui a particularidade de ter associado a si uma grande carga cultural. Suas cartas são prontamente associadas com a leitura oracular e, conseqüentemente, com o ritual, o mágico, o sagrado e o oculto. Entretanto, suas cartas possuem origens lúdicas e recreativas.

De acordo com Dummet e McLeod (2004), o tarô foi criado no norte da Itália por volta do ano de 1425 como um jogo recreativo. No final do século, o jogo já era conhecido de Roma para cima. No começo do século XVI o jogo de tarô se espalhou para a França e para a Suíça, onde várias referências históricas, do século XV ao século XVII, testemunham o uso das cartas para vários tipos de jogos com fins lúdicos. Nenhuma referência associava as cartas com o ocultismo. Foi somente no século XVIII que o uso das cartas para a adivinhação se espalhou. A associação com o ocultismo se originou na França e o seu uso para adivinhação se propagou nas impressões das cartas por volta de 1780. Durante 100 anos o tarô oculto floresceu somente neste país e, junto com a prática da adivinhação, se espalhou para a Inglaterra. A partir do século XX, o tarô oculto se espalhou para a Alemanha e Estados Unidos e eventualmente para todos os países ocidentais. Já os jogos de tarô com fins de entretenimento se espalharam para a maioria dos países da Europa, sendo jogados em várias formas, da Sicília à Suécia e da Bélgica a Rússia. Os únicos países nos quais ele não se firmou são os da península ibérica, as ilhas britânicas e

aqueles que estavam no passado sobre o domínio otomano. Por conta disso, embora os jogos de tarô para fins de entretenimento tenham sido fonte de recreação para milhões de europeus por pelo menos 600 anos, eles nunca se firmaram nos países de língua inglesa e espanhola, tendo como consequência a pouca propagação desses jogos no “novo mundo” (DUMMET; MCLEOD, 2004).

Existem outras peculiaridades que dificultaram a disseminação dos jogos de tarô para outras partes do mundo. Uma delas está na percepção errônea a respeito da natureza dos jogos de carta em geral, que são frequentemente associados com jogos de azar ou tratados como uma categoria inferior de jogo em comparação com outros jogos estratégicos, como o xadrez. Entretanto, contrariando essa percepção, é possível encontrar vários jogos de cartas que exigem grandes habilidades estratégicas com pouca influência da sorte como o jogo de Bridge, popular no Reino Unido. Uma outra peculiaridade do jogo de tarô reside nos mitos que o cercaram durante os últimos séculos. Muitos não são cientes da própria existência do tarô como jogo de entretenimento, embora essa tenha sido a sua função original. A pessoa comum nas ruas do ocidente pensa sobre o tarô apenas como uma suposta ferramenta de adivinhação, vinculada com o ocultismo, com a mágica e com o paganismo (DUMMET; MCLEOD, 2004). A ignorância a respeito da história e origem do tarô é amplamente reforçada e acolhida pelos escritores de livros que abordam o seu lado místico, afirmando sem evidências que este baralho foi originalmente inventado para ler o futuro e, apenas mais tarde, adaptado para o propósito “menos sério” dos jogos (DUMMET; MCLEOD, 2004). Desta forma, a relação entre o baralho de tarô e o ocultismo é aprendida e compartilhada por grande parte da população. Retomando os conceitos vistos no último capítulo, fica explícito a relação entre a resistência encontrada pelos jogos de tarô na sociedade contemporânea e o seu contexto cultural.

As ilustrações e a simbologia das cartas de tarô também estão relacionadas ao seu contexto cultural. O tarô, assim como o baralho comum, são objetos simbólicos que podem ser lidos e interpretados como textos culturais. Salem e Zimmerman (2011) chamam a atenção para este fato ao exemplificar que os quatro naipes do baralho comum de cartas representam as quatro classes da sociedade medieval sendo: espadas, a nobreza; copas, o clero; ouros, os comerciantes; e paus, os camponeses. Assim, o baralho de cartas pode ser lido como uma representação da sociedade em um determinado ponto da história. Da mesma forma, as cartas que representam os 22 trunfos em um baralho de tarô também representam os principais arquétipos da sociedade medieval e da própria vida humana. Ao continuar representando expressivamente esses arquétipos na sociedade contemporânea, este baralho assegura a sua capacidade de servir como oráculo.

O baralho de tarô é composto de 78 cartas, sendo 56 divididas em quatro naipes semelhantes a um baralho comum; copas ou taças, ouros ou moedas, paus ou bastões e espadas. Cada naipe possui cartas que vão do Ás ao 10, assim como em um baralho padrão, e mais 4 cartas que compõem a família real. A família real é constituída pelo Pagem, Cavaleiro, Rainha e Rei, em ordem crescente. Assim, as cartas são ordenadas em Ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Pagem (coringa), Cavaleiro (valeta), Rainha (dama) e Rei. As cartas que compõem esse conjunto são denominadas arcanos menores. Além dessas, existem 22 cartas adicionais. Essas são chamadas de trunfos no uso do tarô como jogo ou arcanos maiores no uso do tarô como oráculo. Os arcanos maiores ou trunfos são numerados de 0 a 21, tendo cada carta um nome próprio. O número e a ordem dos arcanos maiores costumava variar de acordo com a sua localização geográfica. A mesma situação acontece com os nomes dados a essas cartas. Uma configuração comum para a ordem e os nomes pode ser exposta como:

- 0 – O Louco
- 1 – O Mago
- 2 – A Papisa (ou Sacerdotisa)
- 3 – A Imperatriz
- 4 – O Imperador
- 5 – O Papa (ou Hierofante)
- 6 – Os Namorados
- 7 – O Carro (ou Carruagem)
- 8 – A Justiça
- 9 – O Eremita
- 10 – A Roda da Fortuna
- 11 – A Força
- 12 – O Pendurado (ou Enforcado)
- 13 – A Morte (frequentemente não é nomeado)
- 14 – A Temperança
- 15 – O Diabo
- 16 – A Torre
- 17 – A Estrela
- 18 – A Lua
- 19 – O Sol
- 20 – O Julgamento
- 21 – O Mundo

Os jogos tradicionais de tarô são comumente jogados por até quatro pessoas e consistem em jogos de vaza, em que o conjunto de cartas jogadas lance a lance é recolhido de uma vez pelo jogador vencedor, semelhantes a um jogo de Bridge. O jogador que pontuar mais no fim da partida é o vencedor.

Tendo em vista sua estrutura, o tarô pertence a uma classe especial no domínio dos jogos não digitais conhecida como sistemas de jogo. Segundo Salem e Zimmerman (2011), um sistema de jogo é um grupo de componentes que funcionam em conjunto em vários jogos. Esses sistemas contrapõem jogos que possuem configurações e regras fixas, como o xadrez. Os autores apontam como o sistema de jogo mais utilizado o próprio baralho de cartas padrão, contendo 52 componentes (as cartas) que podem ser usados juntos para jogar milhares de jogos. Desta forma, o sistema de jogo funciona como um sistema operacional capaz de executar vários conjuntos de regras.

Esses sistemas de jogos, projetados intencionalmente para serem abertos, contrastam propositalmente com os jogos fechados que não oferecem oportunidades de modificação pelos jogadores. Para os autores, um sistema de jogo é um catalizador para interações lúdicas realmente transformadoras e emergentes. Dada essa característica, mesmo em sua utilização ritualística, as cartas de tarô são apropriadas em inúmeras formatações de leitura oracular. Essa flexibilidade de uso muitas vezes se resume aos detalhes de sua forma física, pois as cartas podem ser embaralhadas, distribuídas, escondidas, exibidas, empilhadas e arrumadas (SALEM; ZIMMERMAN, 2011). Entretanto, mesmo o baralho de tarô sendo perfeitamente capaz de executar as regras de um jogo de cartas comum, como o truco, sua ligação com o sagrado e o seu contexto cultural inibem esse tipo de apropriação. Existem também várias recomendações feitas aos praticantes da leitura oracular de tarô que restringem estas apropriações lúdicas. Dentre essas recomendações estão as de não permitir que terceiros toquem no baralho, não expor o baralho a qualquer ambiente e ganha-lo ao em vez de compra-lo.



Figura 1 – Exemplo de naipes de cartas de tarô

Tendo em vista o caráter emergente e aberto do tarô, seu uso na leitura oracular apresenta diversas formatações e modelos de consulta. Essas consultas são denominadas tiragens e podem partir de formalismos cerimoniais e regras ritualísticas ou de associações flexíveis. Tal como um jogo, a leitura oracular das cartas também pode executar diversos conjuntos de regras. Pode-se utilizar o baralho

todo, apenas os arcanos maiores ou ainda uma versão onde cada parte do baralho desempenha um papel. Cada carta pode ter um significado positivo, negativo, um conselho ou ainda ter o seu sentido relacionado com outras interpretações esotéricas, como a astrologia ou a numerologia. Os quatro naipes do baralho também possuem um sistema de significação própria, representando as forças ou as energias constitutivas do universo. O naipe de Paus está frequentemente relacionado a aspectos como inspiração, criação, iniciativa, progresso, mudança e invenção. Copas se relaciona com Sentimentos, emoções e Receptividade. Ouros se relaciona com aspectos materiais como saúde, dinheiro, lucros e negócios. Por fim, Espadas se relaciona com o racional, intelectual e toda atividade que toma as armas para manter uma ordem ou modificá-la. Adicionalmente, cada um dos 22 arcanos maiores também possui sua própria significação.

A consulta pode partir de uma pergunta direta ao oráculo ou da abertura de um modelo de leitura pré-determinado por uma organização espacial, feita com um número estabelecido de cartas. Nesses modelos de leitura, cada carta precisa ser aberta em uma ordem pré-estabelecida, onde a posição da carta no espaço determina seu contexto significativo, tal como em um tabuleiro de jogo. É relativamente frequente atribuir um sentido negativo às cartas que saem de cabeça para baixo. Dentre esses modelos, podemos citar como exemplo a tiragem de três cartas, onde estas são dispostas em uma linha ou em um triângulo com o vértice voltado para cima. A partir dessa disposição, a carta que ocupa o espaço número 1 representa o passado, o espaço 2 o presente e o espaço 3 o futuro, existindo muitas outras variações.

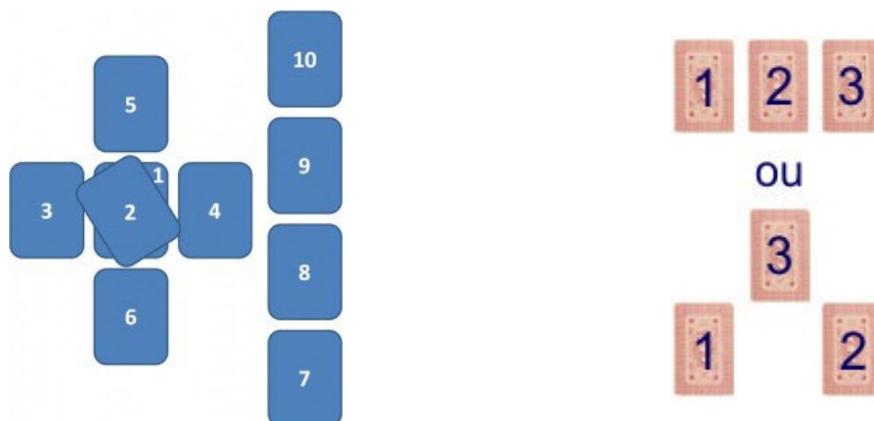


Figura 2 – Modelos de leitura oracular

Existe ainda no uso oracular do tarô um aspecto narrativo e metafórico. Essa característica é dada pela associação da ordem numérica dos arcanos maiores, seus nomes e suas ilustrações. Em seu livro *O Castelo dos Destinos Cruzados*, Ítalo Calvino (1969) constrói a história dos seus personagens a partir dos

arcãos maiores e afirma que o tarô é uma máquina para a construção de histórias. Segundo Giordano Cimadon (2012), em muitos sistemas esotéricos de interpretação do tarô, a carta do louco é compreendida como uma espécie de protagonista de uma narrativa contada através dos arcãos maiores, que constituem as etapas do caminho percorrido pelo personagem através dos grandes mistérios da vida e dos arquétipos humanos. Assim, o personagem deve ultrapassar todos os desafios até chegar à carta 21, O Mundo, que representa uma compreensão ampla e completa do universo, pois o personagem integrou as diferentes partes de si mesmo e alcançou a plenitude. Este caminho percorrido é conhecido como a Jornada do Louco e é frequentemente utilizada como uma introdução ao significado dos arcãos maiores para os principiantes.

Essas construções narrativas são carregadas de metáforas enraizadas em nossa cultura, como apontam George Lakoff e Mark Johnson no livro *Metáforas da vida cotidiana*. Para os autores, as metáforas possuem importância vital para o próprio funcionamento da mente humana, uma vez que estas atuam como uma maneira de organizar coerentemente os aspectos da nossa experiência, indo ao encontro de nossas tradições, nossa cultura e permeando nossos pensamentos e ações (LAKOFF; JOHNSON, 2003). As metáforas, portanto, são encontradas no pensamento inconsciente, não se limitando apenas à linguagem e servindo em um âmbito além da imaginação poética. A metáfora da vida como uma história é extremamente convencional culturalmente e assume que a vida é estruturada na forma de uma narrativa com começo, meio e fim (LAKOFF; JOHNSON, 2003). Assim, a Jornada do Louco faz, claramente, o uso dessa metáfora ao descrever uma narrativa de vida através das cartas. Há ainda outra possível leitura metafórica ao considerarmos que a carta do Louco é frequentemente representada por um bobo da corte, aludindo ao lúdico. Assim, o protagonista dessa narrativa de vida se configura como a própria representação do jogo.

Outra metáfora culturalmente comum relacionada à vida e ao jogo se encontra na ideia de que a vida é um jogo de azar. George Lakoff e Mark Johnson dão vários exemplos de expressões com formato fixo que funcionam como instância da vida contemplada como um jogo de sorte, tal qual “tentar a sorte”, “Aproveitar as chances”, “ter uma carta na manga”, “apostar todas as fichas”, “ser um perdedor”, “Vencer na vida” (LAKOFF; JOHNSON, 2003). Desta forma, essas construções demonstram que, na mente humana, as diversas fases da vida e as expectativas trazidas se relacionam com as etapas de um “jogo de azar”. Assim como em um jogo, na vida fazemos escolhas significativas e nos arriscamos em oportunidades, esperando resultados positivos em um futuro imprevisível, onde as possíveis consequências dos nossos atos são percebidas como atos de “ganhar” ou “perder”.

Após essa etapa de revisão teórica, chegou-se a conclusão de que o tarô é capaz de suportar satisfatoriamente a discussão pretendida sobre as relações entre o jogo, o ritual e os contextos culturais externos. Viu-se que, construído como um sistema de jogo aberto e emergente, o tarô possui uma tênue separação entre o ritual e o lúdico, operando no limite entre ambos. Os contextos culturais que o encerram atuam nos mais diversos níveis, chegando ao âmbito metafórico e poético do jogo e da vida.

Constata-se, portanto, a possibilidade de apropriar o projeto deste sistema, gerando um sutil movimento em direção à iconoclastia e provocando uma reflexão poética a respeito da natureza lúdica das cartas. Para tanto, o produto deste trabalho deve manter a estrutura já estabelecida do sistema de jogo do tarô, não interferindo em seus componentes, mas sim na sua significação cultural e em seu uso, de maneira a traçar de forma mais clara, provocativa e poética um fluxo entre o sagrado e o jogo. Assim, interfere-se no tarô como um sistema aberto, de forma a realmente abri-lo para outras possibilidades como um baralho, permitindo que os jogadores violem qualquer conjunto de cartas de tarô. Busca-se, portanto, transgredir o círculo mágico ao incentivar os jogadores a realmente jogar com os códigos culturais.

2.5 Sincronicidade e apofenia

Como uma possível forma de enriquecer a experiência do jogo, buscou-se compreender quais os processos psicológicos e cognitivos operam por trás das leituras oraculares. Para tanto, foram estudados dois conceitos principais: sincronicidade e apofenia.

As leituras oraculares se relacionam de maneira direta com o conceito da sincronicidade ou coincidência significativa, desenvolvido por Jung. A sincronicidade pode ser definida como a coincidência de eventos significativos, se opondo diretamente a causalidade, que pressupõe uma sequência linear de acontecimentos. Esse fenômeno presume sempre uma relação de significado entre os eventos, se tratando de algo mais do que a probabilidade de acasos (JUNG, 2005).

Enquanto a causalidade trabalha com verdades meramente estatísticas e não absolutas, onde os acontecimentos surgem uns a partir dos outros, para a sincronicidade a coincidência dos acontecimentos, no espaço e no tempo, significa algo mais do que mero acaso. Os eventos sincronísticos se configuram, portanto, como uma peculiar interdependência de eventos objetivos entre si, assim como do estado subjetivos e psíquico dos observadores. Dessa forma, Jung declara no prefácio do livro sobre o I Ching de Richard Wilhelm que “tudo que acontece em um

determinado momento tem, inevitavelmente, a qualidade peculiar àquele momento” (JUNG, 1956, p.16).

Jung exemplifica esse fenômeno ao relatar um episódio ocorrido enquanto atendia uma paciente:

“...certo dia eu estava sentado diante dela, de costas para a janela, a fim de escutar a sua torrente de eloquência. Na noite anterior ela havia tido um sonho impressionante no qual alguém lhe dava um escaravelho de ouro (uma joia preciosa) de presente. Enquanto ela me contava o sonho, eu ouvi que alguma coisa batia de leve na janela, por trás de mim. Voltei-me e vi que se tratava de um inseto alado de certo tamanho, que se chocou com a vidraça, pelo lado de fora, evidentemente com a intenção de entrar no aposento escuro. Isto me pareceu estranho. Abri imediatamente a janela e apanhei o animalzinho em pleno voo, no ar. Era um escarabeídeo, da espécie da *Cetonia aurata*, o besouro-rosa comum, cuja cor verde-dourada torna-o muito semelhante a um escaravelho de ouro. Estendi-lhe o besouro, dizendo-lhe: “Está aqui o seu escaravelho”. (JUNG, 2005)

O fenômeno da sincronicidade abrange, segundo Jung, tudo o que figura sob os nomes de clarividência, telepatia, etc. Entretanto, a sincronicidade, o oráculo e adivinhação não são restritos ao contexto paranormal, mas permeiam o cotidiano, manifestando-se nas pequenas superstições e rituais do dia a dia (FRANZ, 1980). A leitura oracular se relaciona diretamente com a coincidência significativa à medida que, segundo Urban (2001), toda leitura oracular é um exercício de imaginação onde a sincronicidade expressa a riqueza desses jogos. Interpretar sentenças oraculares exige abstração e o estabelecimento de analogias, mediante parâmetros subjetivos e pessoais.

Porém, dado o pensamento ocidental em que a “explicação científica” necessita de uma validação causal, onde A explica B, B explica C e C explica E, a hipótese da sincronicidade de Jung, não raro, costuma causar mal entendidos. A sincronicidade pressupõe sempre a ausência de uma relação causal conhecida. Entretanto, é comum observar que alguns atribuem a “causa” de eventos sincrônicos ao inconsciente do observador, a um “deus” teológico ou a fenômenos paranormais e mágicos. Para aqueles que usam o tarô como oráculo, embora a tiragem de uma determinada carta expresse somente a presença de uma coincidência significativa que, em si, é apenas um acontecimento casual resultante do embaralhamento das cartas, o acontecimento é tão improvável que se admite que ele se baseie em algum princípio ou em alguma propriedade do objeto (JUNG, 2005). Marie-Louise von Franz (1992), importante continuadora do trabalho do Jung, aponta que o autor adverte explicitamente contra considerar os arquétipos ou poderes psíquicos como sendo a agência casual de eventos sincrônicos. Os eventos sincrônicos são fenômenos contingentes, imprevisíveis, espontâneos e não podem ser repetidos. Embora Jung

tenha sugerido que a ordenação acausal geral pode ser verificada experimentalmente por meio de métodos de adivinhação, as coincidências significativas não são passíveis de serem analisadas estatisticamente.

Para Jung, evitamos os problemas relatados se considerarmos a sincronicidade como um caso especial de organização acausal geral. Entramos, assim, no segundo conceito a ser abordado neste capítulo: a apofenia. Este conceito pode ser entendido como uma tendência a reconhecer padrões e significado em eventos não relacionados e acidentais. De acordo com Peter Brugger (2008), departamento de neurologia da universidade de Zurich, este fenômeno foi exposto pela primeira vez por Conrad em 1958 como um distúrbio do processo de associação no contexto das primeiras manifestações da esquizofrenia. Entretanto, esse fenômeno cognitivo pode ser observado em indivíduos saudáveis, sendo associado com a tendência natural humana de procurar padrões. O conceito de apofenia também se relaciona com processos criativos e com o viés para a crença em fenômenos paranormais (BRUGGER, 2008). No campo da estatística a apofenia é denominada como um erro do tipo 1, em que são tiradas conclusões de dados aleatórios e randômicos (HUBSCHER; STRINDBERG, 2007). Em termos de seleção natural, é mais vantajoso reconhecer padrões e potenciais situações de perigo onde esses não existem do que não reconhecê-los quando esses se manifestam de fato (BEITMAN, 2009).

São tidos como exemplos de apofenia identificar desenhos e figuras nas nuvens, reconhecer o rosto de um santo em uma mancha, detectar códigos em arranjos aleatórios de letras e realizar leituras oraculares a partir da configuração de líquidos, fumaça, ossos e varetas. Portanto, a tendência para interpretar padrões aleatórios em folhas de chá, bolas de cristal, cartas de tarô e no I Ching como dados significativos, consistem em apofenias. Essa deficiência em identificar coincidências e padrões é sumarizada por Cohen quando este alega, baseado em seus resultados experimentais, que “nada é mais alien para a mente humana do que a ideia de randomicidade” (COHEN, 1960 *apud* HUBSCHER; STRINDBERG 2007). Desta forma, se o campo para a combinação de eventos é grande o suficiente, coincidências são esperadas e podem ser interpretadas como acontecimentos significativos.

No campo lúdico, Neil Dansey levanta possibilidades de utilizar a apofenia para criar experiências de jogo mais intensas (DANSEY, 2008). Segundo o autor, para que as apofenias existam nos jogos é necessário criar ambiguidades, onde as interpretações não podem ser sugeridas e o progresso do jogo não deve depender da resolução da ambiguidade. Essas situações ambíguas levam os jogadores a perceberem ou não uma determinada situação como uma situação de jogo, flexibilizando os limites do círculo mágico. Dansey alega que os designers de jogos não devem disponibilizar nada mais do que o potencial para que a apofenia ocorra. Assim, a ambiguidade dá aos jogadores várias oportunidades de identificar ordem no caos (DANSEY, 2008).

Para criar ambiguidades, Dansey sugere algumas abordagens propostas por Gaver, Beaver e Benford (GAVER et al, 2003, *apud* DANSEY, 2008). Em uma primeira abordagem, pode-se criar representações imprecisas, de forma a enfatizar a incerteza. Essas representações podem se originar de palavras que criam a ilusão de precisão em afirmações vagas. Outro método consiste em enfatizar a inconsistência da informação, destacando a abertura para escolhas de interpretação.

Partindo-se desses levantamentos, observa-se que as cartas de tarô oferecem, por si só, grande potencial ambíguo a ser explorado em situações de jogo. As ilustrações dos arcanos maiores costumam ser imprecisas e incertas e os seus nomes são vagos o suficiente para permitir interpretações abertas. Mesmo na leitura oracular do tarô, em que existem regras e significados pré-estabelecidos para cada carta, é possível observar que as interpretações são abertas e subjetivas. Adicionalmente, a aleatoriedade contida na tiragem das cartas permite associações de apofenia e sincronicidade.

Conclui-se que o tarô possui como base para o seu funcionamento como oráculo os conceitos de sincronicidade e apofenia. Assim, observar e conduzir situações de jogo que permitam esses tipos de eventos e associações pode, potencialmente, enriquecer a experiência de jogo, na medida em que são esses eventos que conferem ao tarô o seu aspecto mágico.

3 ANÁLISE DE SIMILARES

De maneira a distinguir características e mecânicas que poderiam ser utilizadas e adaptadas à solução final do jogo, bem como conhecer o estado da arte dos jogos colaborativos, foram realizadas etapas de análise de similares. Levando-se em consideração o método adotado no projeto, a identificação e a análise de jogos similares foram realizadas concomitantemente à etapa de revisão bibliográfica e de geração de alternativas. Em primeiro lugar, realizou-se uma pesquisa de jogos físicos que possuíssem mecânicas colaborativas e interdependências positivas entre os jogadores. Procurou-se também analisar outros jogos com temática e estética diferenciadas, embora não necessariamente se encaixassem na categoria de jogos colaborativos ou físicos. Os jogos escolhidos na primeira etapa foram analisados por meio de uma tabela, em que os parâmetros foram definidos como os quatro elementos da tétrede elementar proposta por Schell: mecânica, estética, história e tecnologia. Procurou-se também estabelecer durante a análise, baseando-se em aspectos objetivos e subjetivos, quais características agradavam ou desagradavam nos produtos. Em seguida, após a definição do suporte como o sistema de jogo do tarô, foi necessária uma análise complementar de jogos recentes que procuravam realizar apropriações semelhantes à pretendida do baralho ou da temática.

Pandemic

Lançado em 2008, Pandemic é um jogo físico e cooperativo baseado no combate às doenças epidêmicas. O objetivo do jogo consiste em erradicar quatro doenças e prevenir que se espalhem pelo mundo. Cada jogador representa um profissional importante que atua no controle das grandes epidemias em escala mundial. Os jogadores possuem habilidades especiais de acordo com suas profissões no jogo e devem somar suas forças para descobrir a cura para as quatro epidemias que ameaçam o mundo. Entretanto, à medida em que o tempo passa, as doenças tendem a se alastrar e ocasionar surtos. O jogo se utiliza do contexto externo do medo das grandes epidemias e doenças que ameaçaram o início deste século para construir a sua história. Pandemic possui uma mecânica considerada relativamente complexa.

Duração: 45 minutos

Número de jogadores: 2 a 4



Figura 3 – Pandemic

Fonte: boardgamegeek.com

Forbidden Island

Lançado em 2010, Forbidden Island é um jogo físico e cooperativo de exploração e caça a tesouros em uma ilha que está gradativamente afundando. O objetivo do jogo consiste em explorar a ilha, coletar os quatro tesouros e voltar para o heliporto antes que a ilha submerja. Cada jogador possui um personagem com um poder especial que auxilia na tarefa de resgatar os tesouros da ilha em decadência. Entretanto, no decorrer do jogo, as áreas da ilha afundam e dificultam o trabalho dos jogadores, demandando cooperação e estratégia para prevenir que a ilha não seja destruída antes de concluírem a missão. O jogo possui um tabuleiro modular composto por ladrilhos que representam os locais da ilha e um medidor que determina o quão rápido a ilha afunda. Esse medidor serve tanto como uma marcação do nível de dificuldade do jogo quanto uma previsão do tempo restante até o término. Forbidden Island foi projetado como um jogo infantil, mas, devido à sua mecânica, possui grande popularidade entre o público adulto.

Duração: 30 minutos

Número de jogadores: 2 a 4



Figura 4 – Forbidden Island

Fonte: boardgamegeek.com

Ghost Stories

Lançado em 2008, Ghost Stories é um jogo físico cooperativo onde os participantes protegem uma cidade de ser assombrada por fantasmas. O objetivo do jogo consiste em derrotar Wu-Feng, o senhor do inferno, e impedir que os fantasmas enviados por ele tomem a cidade. Cada jogador é representado por um monge taoísta que possui a capacidade de exorcizar fantasmas e o seu próprio poder especial. Os jogadores devem trabalhar juntos para proteger os seus companheiros de jogo de serem possuídos e impedir que a cidade seja tomada. Ghost Stories possui uma mecânica relativamente complexa e é considerado difícil de vencer por muitos jogadores, causando um nível considerável de frustração.

Duração: 60 minutos

Número de jogadores: 2 a 4



Figura 5 – Ghost Stories

Fonte: boardgamegeek.com

Hanabi

Lançado em 2010, Hanabi é um jogo físico cooperativo no qual os participantes devem trabalhar juntos para criar uma apresentação perfeita de fogos de artifício ao jogar cartas em uma ordem correta. O deck do jogo consiste em cartas de 5 cores diferentes numeradas de 1 a 5. Para cada cor os jogadores devem dispor as cartas em sua correta ordem numérica. Entretanto, neste jogo os participantes seguram suas cartas viradas de forma que apenas os outros membros consigam visualizar a sua mão. Assim, cada jogador depende das dicas dadas pelos outros participantes para jogar a carta adequada no momento certo, precisando trabalhar como um time e evitando cometer erros. Caso os jogadores cometam 3 erros ou as cartas na pilha de compras acabem, todos perdem. O objetivo faz com que se visualize facilmente quanto tempo falta até o término do jogo. O jogo possui como vantagem a simplicidade das regras e traz um interessante elemento de cooperação compulsiva no modo como as cartas são seguradas.

Duração: 25 minutos

Número de jogadores: 2 a 5



Figura 6 – Hanabi

Fonte: boardgamegeek.com

Journey

Lançado em 2012, Journey é um jogo digital que se configura como uma parábola interativa e uma aventura anônima online, onde os jogadores experenciam uma passagem na vida do personagem e sua intersecção com outros. Após acordar isolado em um deserto, o objetivo do jogador é chegar ao topo de uma montanha, descobrindo sozinho o seu caminho e quem ele é, onde ele está e qual é o seu propósito. O personagem deve realizar sua jornada sozinho ou na companhia de outros jogadores desconhecidos e anônimos que vai encontrando pelo caminho. A comunicação disponível entre os jogadores se dá de forma limitada e alternativa, em que cada personagem emite apenas sons e símbolos abstratos. Assim, cria-se um novo código de comunicação com o jogador desconhecido.



Figura 7 – Journey

Fonte: thatgamecompany.com/games/journey/

Limbo

Lançado em 2010, Limbo é um jogo digital de plataforma, aventura e resolução de enigmas. Todo em preto e branco e com uma estética sinistra e misteriosa inspirada nos filmes noir, o jogo coloca os jogadores no papel de um jovem garoto viajando por um mundo traiçoeiro e perigoso, onde tenta descobrir o que aconteceu com sua irmã. O jogador possui poucas informações do local onde se encontra e de seu destino no início do jogo, gerando incertezas e suspense.



Figura 8 – Limbo

Fonte: pipocaenanquim.com.br

	Pandemic (2008)	Forbidden Island (2010)	Ghost Stories (2008)	Hanabi (2010)
Mecânica	<p>Objetivo: erradicar e impedir que peças ruins apareçam durante o jogo.</p> <p>Espaço: tabuleiro que representa o mundo e suas cidades.</p> <p>Ações: deslocar-se no tabuleiro, utilizar cartas, trocar cartas com outros jogadores caso eles estejam no mesmo espaço. Cada jogador possui 4 pontos de ação por turno.</p> <p>Cada jogador possui um poder diferente.</p>	<p>Objetivo: coletar as 4 peças de tesouro e retornar a um ponto do tabuleiro.</p> <p>Espaço: tabuleiro modular composto por ladrilhos montado em uma disposição pré-estabelecida.</p> <p>Ações: os jogadores podem desempenhar 3 ações em cada turno. Deslocamento em grid em um tabuleiro modular.</p> <p>Cada jogador possui um poder diferente.</p>	<p>Objetivo: derrotar os desafios das cartas e impedir que o tabuleiro seja ocupado.</p> <p>Espaço: tabuleiro modular composto por ladrilhos que representam um vilarejo e um tabuleiro individual.</p> <p>Ações: cada desafio é representado por uma carta. Deve-se juntar recursos suficientes para superar os desafios</p> <p>Cada jogador possui um poder diferente.</p>	<p>Objetivo: organizar cartas da mesma cor em uma ordem numérica de 1 a 5.</p> <p>Espaço: espaço comum onde são dispostas as cartas.</p> <p>Ações: dar dicas com relação ao número ou a cor da carta ou Jogar uma carta. Joga-se com o verso da carta virada para si.</p> <p>Condição de vitória: para vencer é necessário jogar as cartas na ordem correta sem cometer 3 erros.</p>
Tecnologia	Um tabuleiro, cartas, peões, cubos de madeira, peças de estação de pesquisa, fichas de marcação.	Tabuleiro modular composto por ladrilhos, peões de jogadores, peças de tesouro, cartas, marcador de nível da água.	Tabuleiro modular composto de ladrilhos, tabuleiro individual, dados customizados, fichas de ação, peças de fantasmas, monges e Buda.	Cartas, fichas de dicas, fichas de vida.
História	Várias doenças se espalharam pelo mundo e precisam ser contidas	Tesouros estão afundando junto com uma ilha e especialistas se reúnem para resgatá-los e fugir com segurança.	Monges taoístas devem proteger um vilarejo da encarnação do senhor do inferno, derrotando uma série de fantasmas.	Organizar uma apresentação de fogos de artifício.

Quadro 2 – Comparação entre os jogos estudados com base na téttrade elementar

Após análise dos jogos listados, foi possível estabelecer alguns requisitos passíveis de serem incorporados ao projeto. Foi observado que todos os jogos físicos listados trabalham aspectos cognitivos e sociais nos jogadores. Dos quatro jogos colaborativos citados, três conferiam aos jogadores personagens distintos e poderes especiais. Retoma-se, portanto, a premissa de Schell de conferir aos jogadores funções específicas e necessárias aos outros membros do grupo a fim de criar interdependências positivas. Percebeu-se também que dois dos quatro jogos analisados fazem uso de tabuleiros modulares. Essa característica confere a ambos os jogos novos desafios em cada jogo, uma vez que o espaço não é fixo e pode se reconfigurar a cada partida, aumentando as chances de serem jogados novamente pelos mesmos jogadores. Comparativamente com outros jogos físicos, todos os jogos listados possuem mecânicas e regras simples, sendo categorizados como jogos familiares, com exceção de *Ghost Stories*. Observa-se também que, em virtude da natureza mais casual e descomprometida do gênero a que pertencem, a maior parte dos jogos físicos listados possui duração inferior a uma hora de jogo. Assim, os jogadores são mais propensos a jogar mais de uma partida seguida, considerando-se que não há necessidade de grande comprometimento de tempo. É possível notar que nenhum dos jogos citados faz uso de grandes quantidades de texto em seus componentes físicos, recorrendo a maior parte do tempo ao uso de iconografias. Essa característica traz como vantagem uma baixa dependência linguística dos jogadores. Contudo, é evidente que a iconografia deve ser empregada moderadamente, de maneira a não confundir os participantes e facilitar o processo de aprendizagem do jogo.

Com relação aos jogos digitais analisados, percebe-se como ponto forte de ambos a estética e a narrativa. *Limbo* e *Journey* possuem narrativas misteriosas e abertas à interpretação dos jogadores. No jogo *Limbo*, a única explicação dada ao jogador a respeito do local onde ele se encontra é o próprio nome do jogo. Tal qual *Limbo*, *Journey* não apresenta ao jogador uma introdução da história ou objetivo do jogo em seu início, sendo necessário descobrir sozinho o contexto do mundo no qual se está inserido. Adicionalmente, *Journey* produz formas interessantes de interação entre os jogadores ao limitar seus canais de comunicação.

Como referido anteriormente, após a decisão de apropriar o projeto do sistema de jogo composto pelas cartas de tarô, fez-se necessário uma segunda análise de similares a fim de identificar jogos recentes que procuram realizar apropriações semelhantes à pretendida. No campo dos jogos colaborativos, não foi identificado nada que se aproximasse da proposta de jogo. Já no campo dos jogos competitivos, três jogos principais foram identificados, embora não se apropriem do tarô da mesma forma que se pretende neste projeto. Em quase todos os jogos encontrados, adapta-se o baralho de tarô à mecânica pretendida em vez de reco-

nehecê-lo como um sistema de jogo completo e aberto. Assim, tem-se jogos baseados no tarô em vez de jogos de tarô.

Mystick Domination

Mystick Domination, lançado em 2000, é um jogo competitivo onde os jogadores assumem o papel de seres poderosos que devem competir pelo domínio do mundo físico, usando a magia do seu tarô para manipular, enganar e destruir os peões do inimigo. Para obter sucesso, o jogador deve ser capaz de controlar a maior parte do poder ou ser o último capaz de utilizar a magia do seu tarô. O jogo parte da leitura oracular do tarô para criar a sua história e faz uso de um modelo de tiragem como tabuleiro de jogo. Entretanto, o jogo adapta o baralho à mecânica pretendida ao inserir em todas as cartas blocos de texto com propriedades e informações adicionais indispensáveis para o funcionamento do jogo. Percebe-se portanto que, ao ser incapaz de ser jogado de forma espontânea sem o baralho desenvolvido especialmente para si, Mystick Domination deixa de reconhecer o tarô como um sistema de jogo completo.



Figura 9 – Mystick Domination Fonte: boargamegeek.com

Occo

Occo é um jogo competitivo a ser lançado em 2014 que parte de uma premissa bem semelhante a deste projeto. Seu desenvolvedor, em uma visita à Itália, surpreendeu-se ao ter contato com o tarô como um jogo de entretenimento. Assim, o autor procurou criar um jogo que utiliza o tarô como suporte para um jogo de entretenimento ao mesmo tempo em que procura inserir uma relação com a leitura oracular. Sua mecânica tem funcionamento muito semelhante a um jogo de Uno, em que as cartas determinam acontecimentos e onde o participante que tiver

menos pontos vence. Contudo, de forma a diferenciar suas funções no jogo, as cartas utilizadas em Occo são separadas por um código cromático, distinguindo-o de um tarô comum. Em um baralho de Occo existe também um naipe adicional que não pertence a um baralho de tarô tradicional.



Figura 10 – Occo

Fonte: boargamegeek.com

Zarcana e Gnostica

Gnostica é um jogo competitivo lançado em 2001 que se configura como um redesign do jogo Zarcana, lançado em 1996. Tanto Zarcana quanto Gnostica são jogos abstratos de guerra, controle de território, viagens, crescimento, vida e morte que usam como suporte a combinação de dois sistemas de jogo: qualquer baralho de tarô e um conjunto de peças denominado Icehouse. As peças de Icehouse são subordinadas aos jogadores, espalhando-se em um mundo composto por cartas de tarô. Esse tabuleiro formado pelas cartas pode aumentar ou diminuir de tamanho durante o jogo. Cada jogador também possui um conjunto de cartas com poderes únicos em mãos tiradas do baralho. Assim, o objetivo é ocupar o conjunto mais valioso de cartas no tabuleiro no final do jogo. Diante das pesquisas realizadas, Zarcana ou Gnostica são os jogos que mais se aproximam da abordagem pretendida neste projeto para a apropriação do baralho de tarô.



Figura 11 – Gnostica

Fonte: boargamegeek.com

Viu-se que muitos jogos, ao buscar se apropriar da temática e do baralho de tarô, falham em reconhecê-lo como um sistema de jogo completo. Frequentemente, cria-se um baralho novo para resolver problemas de mecânica em detrimento do sistema. Gnostica e Zarcana, entretanto, permitem aos jogadores utilizar qualquer conjunto de cartas de tarô, reconhecendo-o como um verdadeiro sistema de jogo completo e aberto. Para a expressão poética do presente trabalho, é importante permitir um fluxo claro entre o ritual e o jogo ao consentir que o jogador interfira e se aproprie de qualquer baralho. Assim, Gnostica é o produto com maior afinidade com a proposta do projeto, uma vez que permite a utilização de qualquer baralho de tarô.

Contudo, foram identificadas nesse jogo algumas características que se desejam evitar no jogo proposto. Tendo em vista que cada carta possui um poder e uma ação diferente dentro do jogo, é necessário consultar frequentemente um guia de referência durante uma partida. Pretende-se, portanto, elaborar uma mecânica que não demande aos jogadores decorar as funções de um grande número de cartas. Outra questão se relaciona ao uso do Icehouse como sistema de jogo complementar. Diante do fluxo a ser gerado entre o sagrado e o jogo, pretende-se incorporar apenas as cartas, uma vez que elas se configuram como o material primordial para a realização da leitura oracular. Tem-se assim o desafio de gerar um jogo simples, que funcione utilizando apenas as cartas e que pode se apropriar de qualquer conjunto de tarô.

Diante de todas as pesquisas realizadas, foi possível identificar características de interesse para o projeto. O uso de tabuleiros modulares, observado nos jogos Forbidden Island, Ghost Stories e Gnostica, mostrou-se uma forma interessante de organização espacial, uma vez que permitem uma reconfiguração da área de jogo em cada partida. Pretende-se também incorporar personagens com papéis

específicos e poderes especiais, procurando criar relações de interdependência positiva nos jogadores. É desejável que o jogo possua mecânicas e regras simples, tendo em vista que o jogo proposto pretende se inserir na área dos jogos mais casuais e descomprometidos. Adicionalmente, de maneira a tornar os jogadores mais propensos a uma segunda partida, o jogo deve possuir duração inferior a uma hora, sendo jogado entre 25 e 45 minutos.

4 REQUISITOS

Durante todo o percurso de pesquisa e revisão bibliográfica, foram gerados requisitos a serem contemplados pelo projeto. Esses requisitos foram categorizados em requisitos de jogo, requisitos para a colaboração e requisitos relacionados ao tarô. Os requisitos gerados foram:

Jogo

- Durar menos de 1 hora.
- Possuir mecânica e regras simples.
- Trabalhar a cognição dos jogadores.
- Possuir pouca dependência linguística por meio de uso moderado/nenhum de texto e maior uso de iconografia.
- Evitar excesso de iconografias distintas, de forma a facilitar o aprendizado do jogo.
- Ter uma história que seja interessante de vencer.

Colaboração

- Possuir muitas maneiras de perder, uma maneira de vencer.
- Não haver como desempenhar uma determinada tarefa sozinho.
- Cada jogador deve possuir uma função específica.
- Grande importância da comunicação como elemento imprescindível para a vitória.
- Ter condições de derrota e de vitória comuns a todos os jogadores.

Tarô

- Apropriar o jogo do sistema de cartas do tarô.
- Incorporar no jogo aspectos do uso do tarô como oráculo.
- Incorporar metáforas do tarô como oráculo na narrativa de interação.
- Permitir que o jogo possa ser jogado com qualquer baralho de tarô.
- Permitir que os jogadores reflitam sobre a possibilidade de jogar jogos de baralho comum com o tarô ao destacar as suas semelhanças.
- Instigar a reflexão acerca da representação e da significação do tarô no imaginário comum.
- Permitir que o jogo transponha paradigmas culturais e o seu próprio círculo mágico.

Esses requisitos permeiam toda a etapa de pesquisa bibliográfica, procurando abranger de forma geral os conceitos e contextos abordados, servindo como base para uma orientação da fase de geração de alternativas.

5 ESTILO VISUAL

Um dos principais requisitos do jogo proposto, visando um fluxo entre o lúdico e o sagrado, é que ele possa se apropriar de qualquer baralho de tarô. Assim, a princípio, a criação de um baralho de tarô não é uma tarefa imprescindível para este projeto. Entretanto, tendo em vista que grande parte dos baralhos disponíveis tem como finalidade a leitura oracular, e não o jogo, a disposição das informações nas cartas nem sempre se configura da melhor maneira possível. Abre-se, portanto, a possibilidade de desenvolver um baralho que atenda satisfatoriamente o uso do tarô em seu contexto lúdico.

Considerando-se essa questão e procurando formas de enriquecer a experiência estética do jogo proposto, realizou-se um estudo estilístico a ser considerado na ocasião da criação da marca, do manual de regras e do possível desenvolvimento de um baralho.

Foram levantadas diversas referências, tendo como base inicial ilustrações de outros baralhos de tarô. Procurou-se representações com traços mais soltos e, de certa forma, descomprometidas com a realidade.



Figura 12 – Painel de estilo visual

6 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

As gerações de alternativas permearam todos os estágios de desenvolvimento do produto aqui apresentado. A primeira etapa formal de geração partiu de uma produção livre de ideias gerais baseadas nos similares levantados. As alternativas foram categorizadas de acordo com a tétrade elementar proposta por Schell e geradas individualmente, conforme sua categoria, para uma possível combinação posterior (SCHELL, 2011). Assim, com um repertório de ideias categorizadas, seria possível recorrer a elas para resolver possíveis problemas futuros.

Durante as primeiras etapas de geração considerou-se trabalhar com objetos ou cartas que possuíssem informações relevantes na frente e no verso, de forma que o jogador só tivesse acesso à metade da informação disponível, sendo necessário colaborar com os outros jogadores para adquirir a outra parte. Dentre as perspectivas gerais de mecânicas levantadas nesta etapa de geração livre estava uma trajetória de jogo modular que se transformasse em cada partida a partir da disposição dos elementos, permitindo novas estratégias. Foi cogitada também a incorporação de peças físicas além das cartas, como o uso de um hexaflexágono, peões ou fichas, sendo o hexaflexágono um hexágono de papel que pode ser manipulado para revelar diversas faces ocultas. Contudo, tendo em vista a escolha de não interferir no sistema de jogo tradicional do tarô, a possibilidade de adicionar outras peças físicas ou intervir nas cartas foi descartada.

Em uma segunda etapa da geração de alternativas, feita de forma mais direcionada, procurou-se soluções mais concretas para história, mecânica, colaboração e outros aspectos do jogo. Para a criação de histórias de jogo, procurou-se nomear um tipo de personagem e um tipo de atividade para a criação da narrativa. Assim, foram gerados diversos cenários, sempre buscando incorporar na história do jogo algum aspecto que referenciasse o lado oculto do tarô.

Tem-se descrito, a seguir, o processo de geração livre da segunda etapa de geração de alternativas, que procurou se ater aos requisitos e diretrizes geradas durante o projeto. Estas alternativas foram geradas simultaneamente em cada um de suas categorias e, posteriormente, algumas foram combinadas em uma alternativa completa.

6.1 História

Buscando incorporar o imaginário comum, considerou-se originalmente trabalhar com a natureza mágica das cartas na narrativa. Como possíveis persona-

gens, foram cogitados videntes, bruxos e tarólogos. Dessa forma, uma potencial atividade de jogo poderia consistir em “ler a sorte” dos outros membros e impedir que eventos desfavoráveis sucedessem a eles durante o jogo. Outra alternativa gerada para a atividade consistia em derrotar um inimigo comum, que poderia se configurar como a morte, espíritos, bruxas, fantasmas ou uma energia negativa. Dentro dessas opções, poderia haver uma separação entre os jogadores, que deveriam ser videntes ou não videntes. Os videntes possuiriam acesso a um conjunto de informações que os outros não possuiriam. Assim, os outros personagens deveriam trabalhar em conjunto com os videntes para realizarem a sua jogada. Foi levantada também a possibilidade de incorporar os próprios arcanos maiores ou a família real como personagens do jogo.

Uma nova alternativa gerada para a história do jogo adotava a narrativa tradicionalmente usada no tarô oculto: a jornada do louco, primeiro arcano maior, através dos arquétipos da vida humana, até encontrar a plenitude no mundo, o último arcano. Cada jogador poderia ser um Louco em sua jornada, enfrentando os obstáculos da vida, que se configurariam nas próprias cartas dos arcanos maiores. Tomando essa ideia como base e procurando incorporar outros conceitos fundamentados na leitura da sorte através do tarô, mais alternativas foram geradas. Partindo do objetivo do jogo como sendo o de conduzir o Louco em sua jornada, cada jogador poderia contribuir ao trabalhar de forma colaborativa para guiá-lo com sucesso. Dessa forma, cada participante representaria um naipe do baralho, tendo atribuído ao seu personagem o significado relativo a seu naipe no tarô oculto. Assim, os participantes do jogo seriam estratos de um único personagem, reforçando a necessidade da coordenação de esforços e da colaboração para o resultado da jornada.

Foi dado prosseguimento ao projeto com a geração livre de possíveis mecânicas, observando as diretrizes geradas ao longo do processo.

6.2 Mecânica

Partindo da necessidade de criar relações de interdependências positivas na mecânica do jogo, foram geradas alternativas de como incorporá-las. As ideias propostas se originaram a partir de cinco possibilidades: a limitação do acesso à informação, a limitação do número de ações possíveis, a limitação do tipo de ação e a necessidade de coordenar as ações. Ao limitar o acesso à informação, é necessário que os jogadores colaborem e interajam para que divulguem aos outros membros os dados disponíveis apenas para si. Limitando o número de ações possíveis, agrega-se valor a cada ação realizada em um determinado turno pelo grupo, uma vez que a

tomada de decisão a respeito da jogada a ser realizada deve ser tomada com maior cautela. Restringindo o tipo de ação que cada jogador é capaz de fazer, criam-se relações de interdependência, tendo em vista que se depende de outros jogadores para que determinadas jogadas sejam executadas. Por fim, a necessidade de coordenação cria situações de interdependência positiva ao estabelecer que as jogadas devam ser executadas de maneira estruturada para que sejam eficazes.

De maneira a incorporar essas diretrizes ao gerar a mecânica de jogo, considerou-se variadas possibilidades gerais que poderiam ser re combinadas em versões do jogo. Em uma das alternativas, cada jogador poderia jogar apenas um tipo de carta predeterminado. Essa carta poderia ser designada pelo naipe, número ou tipo de arcano (menor ou maior). Para inserir coordenação nas ações dos jogadores, levantou-se a possibilidade de que seria necessário aos participantes jogar um determinado número de cartas corretas em um dado momento. Cada jogador poderia ter sua própria carta correta ou todos precisariam jogar cartas de um valor ou naipe específico, determinado pelo jogo. Considerou-se também que as cartas só poderiam ser jogadas seguindo uma ordem ou um naipe específico determinado por uma carta previamente estabelecida, assim como os antigos jogos de vaza do tarô.

Para estabelecer o desafio do jogo, considerou-se que as cartas estariam dispostas na mesa em uma organização que deveria ser revelada em etapas para apresentar os obstáculos do jogo. Essa disposição poderia ser um tabuleiro com arcanos maiores, onde cada arcano possuiria sua própria influência e poder sobre o jogo. Os obstáculos então seriam determinados pelo número do arcano ou o naipe que estes representavam. Outra possibilidade de jogo consistiria em construir esse tabuleiro seguindo certas regras. Os jogadores deveriam posicionar as cartas de acordo com o número relativo à sua posição no tabuleiro ou ainda de acordo com o significado das disposições, onde uma casa no tabuleiro representaria o futuro e outra o presente e assim por diante. Cogitou-se também que cada uma das 22 cartas dos arcanos maiores correspondesse a um tipo de personagem. Assim, o jogo consistiria em um jogo de adivinhação, onde os jogadores deveriam descobrir a carta que determina o personagem dos outros membros baseados nos arcanos que se encontravam no tabuleiro e em perguntas e dicas dadas pelos participantes.

Para a configuração do espaço de jogo e de seus desafios, cogitou-se utilizar alguma das disposições de cartas comumente empregada na leitura oracular. A configuração das cartas se comportaria como um tabuleiro que delimita o espaço de jogo assim como delimita o espaço do culto e do ritual na leitura oracular. Faz-se, por meio dessa ideia, uma referência clara a Huizinga quando ele coloca que “Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o ‘lugar sagrado’ não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo” (HUIZINGA, 1938). A alternativa, portanto, ressignifica o espaço outrora entendido somente como ritualístico ao

convertê-lo no espaço de jogo. Outra regra da leitura oracular passível de incorporação estaria na orientação da carta, que por vezes denota um sentido negativo quando virada de cabeça para baixo.

Deu-se continuidade ao processo de geração com o levantamento de possíveis aspectos estéticos a serem incorporados no jogo.

6.3 Estética

Assim como um jogo, o ritual de leitura de sorte possui regras. O jogo proposto busca incorporar algumas dessas regras para criar a sua estética, suas metáforas e sua poética. Procurando conceber outras relações com o tarô oculto, considerou-se que, em vez de receber suas cartas como em um jogo de baralho normal, cada jogador poderia puxá-las de um leque aberto sobre a mesa, assim como fazem os consulentes de uma leitura oracular. Assim, a ação de receber as cartas no jogo incorpora o processo ritualístico de imprimir a “energia” do consulente na carta, servindo como uma metáfora da proximidade entre o ritual, o jogo e a sorte, e facilitando possíveis associações de sincronicidade e apofenia.

Tendo em vista que é fundamental que o jogo possa ser jogado com o maior número possível de conjuntos de baralho de tarô, não é imprescindível a criação de cartas próprias para o jogo aqui proposto. Entretanto, considerando-se que a maior parte dos baralhos de tarô disponíveis tem como finalidade a leitura oracular e não o jogo, a disposição das informações das cartas nem sempre se manifestam em sua melhor configuração. Para tanto, realizou-se um estudo estilístico de como disponibilizar de maneira clara e harmoniosa essas informações, mesmo não sendo o foco do trabalho.

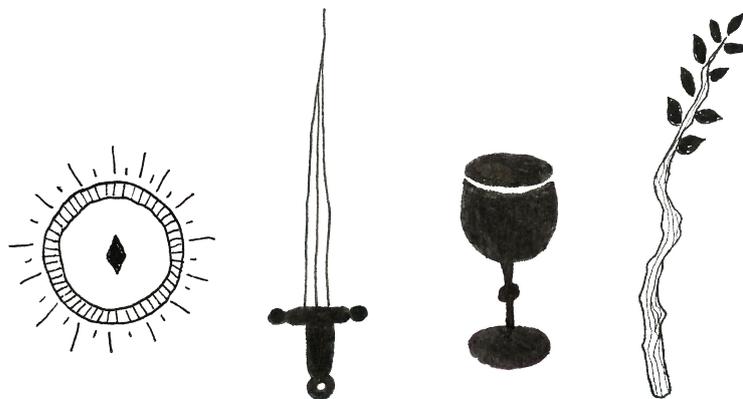


Figura 13 – Estudo de representação dos naipes

Optou-se por utilizar o tamanho de cartas tradicional do tarô francês, 61 mm x 112 mm. Foram geradas alternativas para a representação de cada naipe, tendo como base as representações tradicionais dos naipes italianos e um painel

de estilo. A partir disso, criou-se um modelo de disposição para os naipes e as informações numerais. Considerou-se em princípio utilizar os algarismos romanos para representar o número das cartas, entretanto, já no fim da etapa de balanceamento, foi resolvido utilizar os algarismos arábicos de forma a diminuir o esforço cognitivo necessário durante o jogo.



Figura 14 – Estudo de representação das cartas

Depois de gerar esses conjuntos separados de alternativas, foi necessário estruturar essas possibilidades em uma formatação coerente de jogo.

6.4 Alternativa de jogo

Após gerar essas possibilidades separadamente, procurou-se definir de forma clara o objetivo e a premissa inicial do jogo, a fim de combinar de maneira satisfatória essas ideias em uma única alternativa funcional. Assim, delimitou-se o espaço do jogo como um espaço coletivo em que a sua organização é importante, onde cada jogador teria um conjunto de cartas próprio associado a seu leque de ações e onde essas ações seriam limitadas e pressuporiam comunicação.

Procurou-se manter em uma mesma alternativa o maior número possível de relações com a tradição da leitura oracular das cartas de tarô, aproximando e evidenciando o aspecto de jogo existente no ritual e, assim, transformando e subvertendo a leitura oracular de tarô em um jogo.

Depois de algumas considerações, a narrativa da jornada do primeiro arcano, o Louco ou Fool, pareceu adequada, uma vez que se relaciona diretamente com uma narrativa já estabelecida e relacionada com o uso oracular do tarô, interferindo de forma mais clara na tradição de leitura de cartas. A jornada do Louco se configu-

ra como uma metáfora da vida como uma narrativa e um jogo de sorte, reforçando o caráter poético, cultural e ritualístico do jogo proposto. Tal qual sugerido por Dansey, as interpretações da jornada e das ambiguidades ocorridas durante o jogo não seriam sugeridas. O aspecto mágico da narrativa seria delegado às coincidências surgidas durante o uso das cartas e às leituras que partiriam das sincronicidades e das apofenias.

Assim, o objetivo de jogo foi determinado como conduzir o Louco de forma colaborativa em sua jornada de vida. O jogo possuiria 4 jogadores, onde cada participante seria um naipe, representando as forças do universo que atuam sobre o Louco e, portanto, fazendo parte de um mesmo protagonista. A jornada e as suas etapas seriam representadas por um modelo de tiragem de sorte que utiliza 10 cartas. Esse tabuleiro seria composto apenas por arcanos maiores. Os jogadores teriam em mãos um conjunto de cartas pessoais que representa seu leque de ações, sendo somente possível utilizar cartas do seu próprio naipe. Portanto, jogadores do naipe de copas jogariam somente cartas de copas, jogadores de ouros somente cartas de ouros e assim por diante.

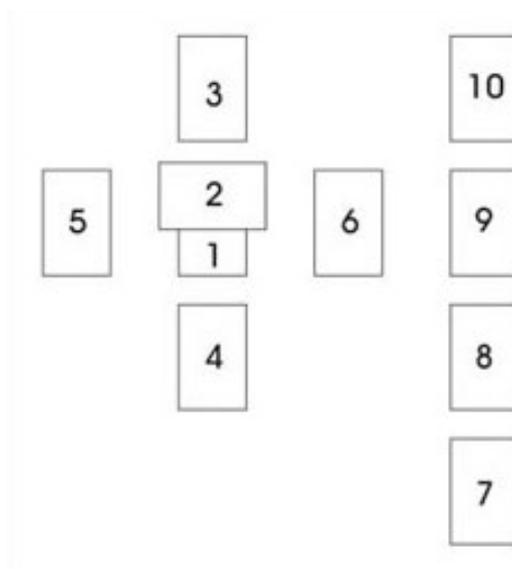


Figura 15 – Alternativa de tabuleiro com 10 cartas

O jogo seria dividido em duas fases: a fase de superação de desafios e a fase de troca de cartas. Na fase de desafio, com o tabuleiro já disposto com as cartas tendo o verso para cima, os jogadores devem virar as cartas uma por uma em ordem para descobrir quais desafios precisam enfrentar, sendo o Louco (0) sempre a primeira carta e o Mundo (21) a última. Para superar um desafio, os jogadores devem jogar cada um uma carta de seu naipe que, somadas com as dos outros jogadores, corresponda a um número igual ou maior do que o do arcano maior virado. Dentro do jogo, o Ás vale 1, o Rei vale 14, a Rainha 13, o Cavaleiro 12, o Pagem 11, o 10 vale 10, o 9 vale 9 e assim por diante. Como exemplo, se os jogadores encontram

o arcano maior A Torre (16) no tabuleiro, esses devem jogar uma carta da sua mão que corresponda ao naipe de seu personagem e que, somadas com as dos outros jogadores, corresponda a 16 ou mais. Assim, se todos os jogadores jogarem, por exemplo, um 4 de seu próprio naipe, o desafio é superado e é possível passar para a próxima fase. Caso o jogador não tenha uma carta do seu naipe, ele não participa da superação do desafio durante essa rodada.



Figura 16 – Exemplo de superação do arcano maior Torre

Após superar um desafio do tabuleiro, os jogadores passariam para a fase de trocas. Nela, os jogadores compram mais uma carta para repor a jogada na fase de desafio e devem negociar uma carta de sua mão com os outros jogadores. Assim, os participantes devem conversar para decidir quais cartas desejam se desfazer e de quais cartas necessitam, levando em consideração que só é permitido aos jogadores jogar cartas de seu próprio naipe durante a fase de desafio. Os jogadores podem falar abertamente do número de seu naipe, mas não é permitido se referir ao número do naipe de outros jogadores, sendo necessária a criação de formas alternativas de comunicação. O jogo prossegue, alternando fases de desafio e de trocas, até que os participantes tenham enfrentado todos os desafios impostos pelo tabuleiro. Em caso de não conseguirem superar algum desafio, todos os jogadores perdem. Os jogadores seriam munidos de poderes especiais que poderiam ser usados uma vez durante o jogo e estariam relacionados ao significado de seus naipes no tarô oracular. Espadas, que está relacionado ao conflito, poderia dobrar o seu poder de ataque. Como exemplo, a carta 5 de espadas passaria a valer 10. Copas, ligado aos relacionamentos, poderia habilitar outro jogador a também jogar uma carta de copas, caso o outro jogador possuísse uma. Ouros, ligado ao apego material, poderia resgatar e jogar novamente uma carta de ouros já descartada por

ele. Por fim, paus, relacionado a mudanças, poderia substituir o arcano maior do desafio por outro que não estivesse sendo utilizado no jogo, tendo em vista que o tabuleiro possui apenas 10 cartas e existem 22 arcanos maiores, sendo as 12 cartas que se encontram fora do tabuleiro disponíveis em uma pilha.

A alternativa descrita pareceu atender satisfatoriamente às diretrizes estabelecidas ao longo do projeto. Tendo em vista que o tabuleiro de jogo constituiu-se como uma organização modular, os desafios serão diferentes em cada partida, demandando novas estratégias e construindo histórias de vida diversas com potencial para a ocorrência de coincidências e apofenias. Há ainda, devido à utilização das cartas, o elemento de sorte e incerteza que é importante para a surpresa e a diversão. A dificuldade dos desafios é variável, fazendo com que o jogo oscile entre momentos de tensão e de tranquilidade. O contexto de cada carta é de extrema importância para a estratégia de jogo, tendo em vista que, se o arcano maior do desafio corresponder a um número baixo, como a Imperatriz (3), é interessante que cada jogador jogue cartas baixas de seu próprio naipe, como um Ás (1). Da mesma forma, não seria bom que os jogadores desperdiçassem cartas altas, como por exemplo um Rei (14) para superar a Imperatriz (3). Assim, cartas altas e cartas baixas não são sempre boas ou ruins, dependendo muito de seu contexto no jogo. As regras e mecânicas geradas são relativamente simples e existem relações de interdependência positiva. Os jogadores necessitam que os outros passem para si cartas de seu naipe para que ele possa participar da etapa de superação de desafio. Há grande presença de diálogo na fase de troca e de superação de desafio, uma vez que é necessário pensar quais combinações de cartas se adequam melhor à resolução do problema imposto pelo jogo. Tendo em vista que um grupo possui perspectivas complementares, o jogo permite que dois tipos diferentes de jogadores (jogadores com pensamento mais matemático e estratégico e jogadores com pensamento mais criativo e propenso a criações de narrativas e visualização de apofenias) desempenhem papéis importantes para a experiência de jogo.

Em uma das etapas de projeto, foi questionada a escolha da carta de tarô como suporte de jogo. Em virtude disso, procurou-se quebrar essa representação em busca de outras possibilidades. Esse questionamento oportunizou uma reflexão mais profunda acerca das escolhas projetuais e a geração de novas alternativas que iam ao encontro de outras possibilidades. Procurou-se gerar alternativas livres que não utilizavam nenhum tipo ou poucas peças físicas, que flexibilizavam a colaboração ou que explicitavam a narrativa.

Dentre várias alternativas geradas, pensou-se em dados de seis lados como as únicas peças necessárias para se jogar o jogo, tendo em vista a sua ligação com os aspectos oraculares. Assim, utilizando a mesma lógica de mecânica da alternativa descrita anteriormente, o jogo consistiria em derrotar o número do

resultado da soma dada pela queda de uma quantidade pré-determinada de dados. Cada jogador teria seu próprio dado e este poderia alterar o seu estado para definir o número de dano que deseja infligir ao obstáculo. Entretanto, cada jogador pode utilizar um lado do dado apenas uma vez durante todo o jogo. Se o jogador escolher utilizar o lado “2” em uma rodada, não o poderá fazer de novo durante todo o jogo. Assim, os jogadores devem se coordenar para determinar qual lado cada um deve utilizar para, somados, ultrapassarem o obstáculo dado pelo resultado da soma dos dados jogados inicialmente. Caso tenham utilizado todos os lados de seus respectivos dados e derrotado todos os desafios, os jogadores ganham.

Cogitou-se durante essa etapa a possibilidade de inserir um jogador “traidor” como forma de flexibilizar a colaboração da alternativa de jogo com as cartas de tarô. Esse traidor poderia ser secreto ou explícito e poderia ou não estar presente no jogo. O traidor venceria se conseguisse fazer os outros jogadores perderem até um ponto pré-determinado do tabuleiro. Suas jogadas consistiriam em sempre realizar trocas de cartas ou jogadas ruins, de forma a atrapalhar a estratégia dos outros jogadores. Caso os jogadores desconfiassem e descobrissem a sua presença, o jogo passaria a funcionar com o traidor explícito, onde ele realizaria as suas jogadas de forma a atrapalhar abertamente os jogadores. Assim, além de superar os desafios dados pelos arcanos maiores do tabuleiro, os jogadores deveriam também ultrapassar as cartas do naipe jogado pelo traidor. Tem-se como exemplo a seguinte situação: o jogador do naipe de copas é descoberto como traidor e os jogadores tiram no tabuleiro o arcano maior A Torre (16). Assim, os jogadores dos naipes de ouros, paus e espadas devem somar suas cartas para conseguir um número maior ou igual a 16 e ainda conseguir superar numericamente a carta de copas jogada pelo traidor.

Outras diversas alternativas foram geradas com o propósito de quebrar a representação que se tinha do jogo, abrindo caminho para novas oportunidades. Entretanto, optou-se por continuar o desenvolvimento da primeira alternativa que se apropria das cartas de tarô, tendo em vista que ela gerava de maneira mais clara o fluxo pretendido entre o jogo e o ritual, além de atender aos requisitos e diretrizes geradas durante o projeto. As cartas de tarô e a colaboração suportam ainda a discussão sobre os contextos culturais externos em um jogo. Essa etapa teve como vantagem a geração de possibilidades para flexibilizar a colaboração, que pode vir a ser incorporada e desenvolvida posteriormente a este projeto em outras versões do jogo.

7 DESENVOLVIMENTO DO JOGO

A partir da geração de alternativas de jogo, seguiu-se para uma fase de testes e balanceamento da proposta selecionada, tendo como finalidade identificar e corrigir potenciais problemas durante esta fase inicial de desenvolvimento e verificar se o jogo possuía um nível mínimo de coerência interna. Para tanto, foi usada nesse processo de teste a alternativa descrita no capítulo anterior, onde cada jogador precisa jogar uma carta de seu naipe para superar os desafios dados pelos arcanos maiores, alternando entre etapas de desafios e trocas. Assim, retomando o método relatado anteriormente, deu-se início ao processo de balanceamento a partir de uma fase de auto-teste, de modo a experimentar empiricamente as concepções fundamentais da alternativa proposta. Foi utilizado como protótipo e suporte físico um baralho de tarô comum. Esta etapa de auto-teste possibilitou definir de forma mais consciente a mecânica base do jogo e teve como objetivo permitir que o jogo funcionasse em suas instâncias mais básicas, mesmo que em uma aproximação grosseira do produto final. Desta forma, foram realizados cerca de 10 auto-testes como forma de estabelecer uma coerência interna mínima no sistema antes de submetê-lo a outros jogadores.

Após a fase de auto-teste, deu-se prosseguimento ao projeto com etapas de playtest com outros jogadores. Para tanto, foram realizadas 10 sessões de testes. Cada sessão teve duração aproximada de meia hora, configurando-se assim em 5 horas de jogo espaçadas entre as 10 sessões. Participaram dos testes 21 pessoas distintas, inseridas em sua maioria na faixa etária de 20 a 25 anos.

7.1 Auto-teste

O primeiro auto-teste, partiu de uma simulação de jogo onde cada jogador possuiria uma mão inicial de 4 cartas. Foi verificado nestas condições que o jogo era extremamente fácil de vencer, apresentando poucas escolhas significativas, uma vez que se tinha sempre o valor mínimo para superar o desafio. Tendo em vista o nível de facilidade do jogo, não foi necessário utilizar qualquer um dos poderes especiais criados para cada um dos jogadores.

Em busca de formas para aumentar a dificuldade, diminui-se o número de cartas na mão dos jogadores de 4 para 3 e eliminou-se a fase de trocas em um novo auto-teste. Embora a mão de 3 cartas tenha ajudado a dificultar um pouco o jogo, a solução de eliminar a rodada de trocas se configurou como uma decisão prejudicial à mecânica, uma vez que os jogadores não realizam jogadas quando não

possuem cartas de seu próprio naipe. Essa decisão acarretou em longos períodos de suspensão de jogadas para alguns jogadores e diminuiu consideravelmente o nível de estratégia do jogo.

O jogo foi novamente testado restaurando-se a rodada de trocas, mas utilizando uma mão de 2 cartas para cada jogador. A mão de duas 2 cartas restringiu muito a escolha de jogadas, retirando muito do caráter estratégico do jogo e o deixando extremamente maçante. Retornou-se então para a solução de utilizar 3 cartas em mãos. Contudo, o jogo continuava fácil de ser vencido, não demandando que os jogadores utilizassem os seus poderes. Considerou-se, então, limitar a rodada de trocas para apenas algumas etapas do jogo. Entretanto, essa solução não foi considerada satisfatória, uma vez que gerava grande complexidade para as regras.

Foi cogitada nesta fase uma nova alternativa para a superação dos desafios, onde cada jogador não possuiria um naipe fixo. Ao em vez disso, cada jogador escolheria o naipe que deseja baseado nas cartas que possui. Entretanto, cada um dos jogadores ainda teria que jogar cartas de naipes diferentes, seguindo sempre uma ordem de jogada. Desta forma, os jogadores devem se coordenar para realizar a sua jogada, de maneira a jogar pelo menos uma carta de cada naipe. Entretanto, não foi dado prosseguimento a alternativa, uma vez que esta facilitava o jogo para os jogadores.

Na alternativa original, o Louco (0) era sempre a primeira carta do tabuleiro e o Mundo (21) a última. Entretanto, percebeu-se que separar o Mundo (21) e o Louco (0) do resto do baralho para organizá-los em suas posições era um trabalho que parecia desnecessário, pois já se conhece o valor do primeiro e últimos desafios. Além disso, ao estabelecer lugares fixos para o Mundo (21) e o Louco (0), dois espaços do tabuleiro nunca se reconfigurarão, comprometendo a criação de narrativas alternativas. Assim, optou-se por flexibilizar suas posições, permitindo que fossem embaralhadas com os outros arcanos maiores e dispostas livremente no tabuleiro. Foi vislumbrada também a possibilidade de inserir acontecimentos especiais ao encontrar essas cartas no tabuleiro. Para tanto, foram criadas as seguintes situações em consonância com a história de jogo: ao encontrar o Louco (0) no tabuleiro, os jogadores encontram a si mesmo durante a jornada, levando-os a enfrentar o último desafio novamente. Ao encontrar o Mundo (21), os jogadores se deparam com o maior desafio da vida em um momento de despreparo, pois ainda não chegaram ao fim de sua jornada e integraram as diferentes partes de si. Assim, considerou-se que as cartas dos jogadores poderiam passar a valer metade dos pontos. Entretanto, tendo em vista a complexidade matemática gerada pela divisão dos números, descartou-se essa ideia. A consequência de se encontrar o Mundo (21) no tabuleiro foi deixada em aberto temporariamente, delegando sua dificuldade a sua própria condição de maior carta entre os arcanos maiores.

Tendo em vista que o tarô possui 22 arcanos maiores e o tabuleiro proposto só se utilizava de 10, coube refletir sobre a possibilidade de embaralhar os arcanos maiores remanescentes com o restante das cartas utilizadas pelos jogadores. Assim, caso o jogador compre da pilha de cartas um arcano maior durante a fase de troca, ele deve baixá-lo imediatamente e somá-lo com a carta virada no tabuleiro durante a próxima fase de desafio. Assim sendo, se o jogador comprar o arcano maior Namorados (6) ao repor uma carta durante a fase de trocas e o arcano maior virado no tabuleiro durante a fase de desafio for o arcano maior Força (11), o jogador deve descer a carta Namorados (6) imediatamente e somá-lo com o arcano do tabuleiro. Neste caso, o desafio a ser enfrentado pelos jogadores passa a valer 17 pontos, ao em vez de apenas os 11 correspondentes a carta da Força (11). Esta solução contribuiu de forma satisfatória para aumentar o desafio do jogo, demandando o uso dos poderes especiais dos personagens durante a fase de auto-teste.

Após o término da fase de auto-teste foi determinado que cada jogador deveria possuir 3 cartas em suas mãos, que os arcanos maiores não usados no tabuleiro deveriam fazer parte da pilha de compra e que o Mundo(21) e o Louco(0) não teriam posições fixas, desencadeando situações especiais ao entrar em jogo. Após estabelecer certa coerência matemática e atingir um nível de dificuldade razoável, foi dada início a fase de playtest com outros jogadores, tendo como objetivo uma compreensão mais exata da interação dos jogadores com o sistema e da sua experiência de jogo.

7.2 Playtest

A etapa de playtest se fundamenta na observação de partidas de jogo para a coleta de informações, revisando o sistema até que esse proporcione a experiência de jogo pretendida. Antes de conduzir as sessões de playtest, foi necessário levantar as principais questões a serem observadas durante as partidas. Assim, procurou-se perceber as principais dificuldades dos jogadores, suas dúvidas, sua maneira de agir, suas estratégias de jogo, seus momentos de diversão e sua postura diante o baralho de tarô.

Para a primeira sessão de playtest foram recrutados 4 jogadores de 20 a 25 anos. Dois deles nunca haviam tido contato direto com um baralho de tarô. Desta maneira, fez-se necessário explicar a estrutura do baralho além das regras de jogo. Nos primeiros minutos de partida, foi observado alguma dificuldade de entender e distinguir os arcanos maiores dos arcanos menores. Essa dificuldade foi observada também em outros jogadores em diferentes sessões de teste. Entretanto, notou-se que, após os primeiros minutos de familiarização com o baralho, a maior parte dos

jogadores passou a não enfrentar problemas. Durante todo o jogo os participantes se comunicaram e se coordenaram para realizar as tarefas. Foram observados vários momentos de diversão ao longo da partida. Dentre eles estavam as ocasiões em que os jogadores conseguiam a pontuação exata necessária para superar o desafio imposto pelos arcanos maiores. Os jogadores também se divertiam em momentos de tensão ao perceberem que não possuíam cartas suficientes para poder superar o desafio, forçando-os a utilizarem os seus poderes. Havia também diversão ao procurar desperdiçar a menor quantidade possível de pontos e ao realizar trocas perfeitas em situações difíceis, possibilitando que cada jogador recebesse uma carta de seu naipe. Foi possível notar momentos de sincronicidade e apofenia. Embora estivessem embaralhadas com o restante dos arcanos maiores, a primeira carta aberta no tabuleiro foi a carta do Louco (0) e a última o mundo (21), surpreendendo um dos participantes do teste pela coincidência com a história do jogo. Em um dado momento, outro participante verbalizou que havia levado “uma lição da vida” ao ter escolhido receber de outro jogador uma carta muito alta do seu naipe em detrimento de uma baixa durante a rodada de troca. Assim, ao virar o próximo desafio do tabuleiro e constatar que o desafio imposto pelo arcano maior se configurava como um número muito baixo, o jogador teve que desperdiçar sua carta alta. Portanto, ao verbalizar a “lição da vida”, o jogador reconheceu de forma inconsciente a metáfora implícita da vida como um jogo. Considerou-se essas interações como um êxito do jogo à medida que proporcionaram a experiência pretendida.



Figura 17 – Primeiro playtest

Os jogadores conseguiram vencer o jogo com certa facilidade, não sendo sequer necessário utilizar todos os poderes especiais. Após o término, os jogadores

deram feedbacks positivos e quiseram imediatamente jogar outra partida. Os participantes apontaram que o jogo era simples, fácil de aprender, dinâmico e divertido. Para todos os jogadores, este playtest foi o primeiro contato com um jogo físico colaborativo. A maior parte dos participantes achou que o jogo possuía um tempo de duração ideal, sendo jogado em cerca de 25 minutos. Contudo, para uma das jogadoras, o jogo poderia ter uma duração mais longa. A mesma jogadora apontou ainda que, embora ela tivesse achado o jogo divertido, ele ainda se encontrava muito fácil.

Assim, de forma a aumentar o nível de dificuldade do jogo, resgatou-se a regra da leitura oracular que atribui sentido negativo à carta quando sua orientação está de cabeça para baixo. Portanto, foi decidido que, durante o jogo, caso uma carta do tabuleiro saia de cabeça para baixo, o desafio valerá o dobro do valor. Exemplificando, ao virar o arcano maior Torre (16) no tabuleiro, ela passará a representar um desafio duas vezes maior, sendo necessário agora que os jogadores somem 32 pontos. Essa solução foi capaz de aumentar consideravelmente o desafio do jogo, sendo mantida em versões posteriores.

Outra solução encontrada para aumentar a dificuldade e duração do jogo foi adotar um modelo alternativo de leitura oracular que se utilizasse de mais cartas. Assim, o tabuleiro do jogo passou a ser uma mandala de 13 cartas utilizada na leitura de sorte. Tem-se, desta forma, três cartas a mais do que o modelo de leitura anterior e, portanto, três desafios a mais. A carta posicionada no meio da mandala, primeira carta a ser virada no tabuleiro, passou a se configurar como uma referência de orientação para as cartas. Assim, considera-se que uma carta está de cabeça para baixo ou não a partir dela.

Essas mudanças estruturais tiveram os efeitos esperados no sistema de jogo durante a realização do segundo playtest, que foi realizado em uma casa de jogos de Brasília com três participantes distintos ao do primeiro teste. Ao final da partida, os jogadores haviam sido derrotados pelo jogo, o que atesta um aumento significativo em sua dificuldade. Dentre os momentos de diversão observados estava a tensão gerada pela dificuldade de ultrapassar alguns desafios. Em determinado momento do jogo, os jogadores tiveram que usar três, de seus quatro poderes, simultaneamente para conseguir passar para a próxima fase. Após já terem prosseguido consideravelmente no jogo, os jogadores perderam por apenas um ponto. Um dos jogadores observou que a Morte era o arcano maior anterior a carta que havia derrotado os jogadores. Assim, essa associação pode ser percebida como um momento de sincronicidade. Nenhum dos jogadores havia tido contato anterior com o tarô e nem qualquer conhecimento da sua semelhança com um baralho normal.

Nesta e nas sessões seguintes, utilizou-se um baralho de tarô diferente do primeiro playtest. Este baralho utiliza numerais romanos em vez dos arábicos e uma

iconografia peculiar fora do repertório dos participantes, o que visivelmente aumentou muito o esforço cognitivo dos jogadores, tendo em vista que estes tiveram dificuldade de reconhecer várias cartas ao longo do jogo. Após o término, os jogadores deram alguns feedbacks positivos, geraram estratégias de jogo a serem utilizadas em outras partidas e deram sugestões. Um participante sugeriu que a carta Mundo (21) prejudicasse os jogadores ao somar o número de seu desafio com o da carta que se encontrar no meio do tabuleiro. Assim, caso o arcano maior disposto no meio do tabuleiro seja a Torre (16), os jogadores devem jogar cartas de seu próprio naipe que somem 37 pontos, uma vez que este é o resultado da soma do arcano maior Mundo (21) com o arcano maior Torre (16). Em outra alternativa sugerida pelo jogador, os participantes devem, ao em vez de jogar cartas que somem juntas 37 pontos, investir separadamente em cada arcano maior. Ambas as sugestões foram testadas em outras sessões de playtest. Embora a sugestão de investir separadamente nos arcanos maiores tenha gerado resultados interessantes, a sua adição às regras torna o jogo mais complexo do que o nível desejado, causando certa confusão nos jogadores.



Figura 18 – Momento de diversão em playtest

Em outras sessões de playtest, observou-se que as partidas realizadas por participantes que já haviam jogado anteriormente eram muito mais dinâmicas. Esses jogadores desenvolveram estratégias próprias e eram capazes de entender com mais clareza as consequências de suas ações. Nesta sessão, o jogo foi jogado três vezes seguidas pelos mesmos jogadores. Esses perderam as duas primeiras partidas e venceram a terceira. Ao perderem o jogo, os participantes relataram não sentir frustração, pois acreditavam ter feito o melhor que podiam como grupo. Entretanto, os jogadores ainda se sentiam estimulados e desafiados pelo jogo. Foram identificadas diversas ocorrências de apofenia nestes três jogos. Em determinado momento, um jogador identificou que todos os arcanos maiores baixados eram cartas femininas, como a Imperatriz, a Sacerdotisa e a Temperança. Em outra

situação, o jogador procurou “prever” se uma sequência de cartas sairiam de cabeça para baixo ou não. Foi observado também que uma participante tinha receio de virar as cartas do tabuleiro, pois acreditava que o seu azar faria com que elas saíssem de cabeça para baixo.



Figura 19 – Momento de apofenia

Em duas sessões, onde se apresentou o jogo para um grupo novo de participantes, foram observadas algumas dificuldades de aprendizado e cognição. Como observado anteriormente, a configuração das cartas acarretou confusões por parte dos jogadores, principalmente no que tange a diferenciação dos naipes. Outra situação de dificuldade cognitiva observada se dava através dos cálculos matemáticos a serem feitos. Foi necessário verificar se a dificuldade em somar rapidamente os números das cartas e lembrar seu resultado se dava principalmente por conta dos números romanos ou pela complexidade da tarefa. Assim, interferiu-se no protótipo ao escrever os números em seu formato arábico e o nome dos naipes de forma clara. Percebeu-se, ao jogar com um novo grupo, que a aprendizagem do jogo se deu de forma muito mais rápida. Os jogadores não relataram qualquer dificuldade em realizar as operações matemáticas. Outra situação de confusão observada se deu com relação às regras de baixar imediatamente o arcano maior comprado na pilha de cartas durante a fase de troca. Essa situação de dificuldade foi observada mais de uma vez ao introduzir os jogadores ao jogo. Entretanto, são dúvidas comumente sanadas rapidamente ao longo do jogo.

Tendo em vista que se desejava alcançar o maior nível de simplicidade possível, sem comprometer o sistema do jogo, foram realizados testes para identificar quais regras eram essenciais. No último teste realizado, jogou-se com a combinação mais simples o possível de regras, onde não existiu situações especiais para as cartas do Mundo e do Louco, e onde foi permitido trocar e baixar os arcanos maiores comprados da pilha de cartas dos jogadores no momento que se julgasse oportuno. Verificou-se que o jogo se tornou, novamente, demasiadamente fácil. Entretanto, foi

possível através deste teste identificar outras regras a serem retiradas do jogo, pois não interferiram no sistema.

Em uma das sessões de playtest, em que dois jogadores tinham mais de 50 anos, foi observado certa resistência em relação ao jogo por conta da natureza das cartas de tarô. O jogador em questão declarou ter achado a mecânica interessante, mas estava reticente com as cartas. Contudo, foi observado também um movimento contrário, onde observadores externos se interessaram pelo jogo justamente pela natureza das cartas. Esses espectadores questionaram aos jogadores a natureza da atividade, perguntando se o jogo era uma leitura oracular ou um jogo. Assim, constatou-se que o jogo proposto cria o fluxo pretendido entre o lúdico e o ritual, provoca seus jogadores e interfere em paradigmas culturais. Em todos os playtests, grande parte dos participantes nunca havia jogado um jogo puramente cooperativo. Da mesma forma, muitos jogadores nunca haviam tido contato com as cartas de tarô e desconheciam a sua semelhança estrutural com um baralho comum.

Através dessa etapa de projeto, foi possível conduzir o jogo, através de experimentações empíricas, para se aproximar o máximo da experiência lúdica pretendida. Em todas as sessões de playtest o jogo gerou a colaboração desejada. Foi possível observar também que, em diversos momentos, o jogo criou o fluxo tencionado entre o ritual, o lúdico e a cultura. Com relação à capacidade de divertimento do jogo, entende-se que ele se aproxima também do nível desejado. Foi verbalizado espontaneamente por três jogadores em sessões de playtest diferentes que, embora frequentemente não apreciem jogos de baralho, eles gostaram muito da experiência de jogo. Da mesma forma, outros diversos participantes expressaram ter se divertido ao longo das partidas. Observou-se também que, como pretendido, os jogadores se apropriaram do jogo como um sistema aberto. Em uma situação ocorrida, um jogador, em sua ansiedade por descobrir se havia previsto se as cartas estavam invertidas ou não, frequentemente virava o arcano maior do tabuleiro antes da fase de troca. Assim, os outros jogadores criaram espontaneamente uma regra. Caso o arcano maior do tabuleiro fosse virado antes da fase de troca, não haveria fase de trocas, devendo os jogadores superarem o desafio com as cartas que tivessem disponíveis na mão. Retoma-se, portanto, os conceitos de Dekoven (2009) quando este afirma que os desafios de um jogo colaborativo são flexíveis e negociáveis.

Embora o jogo já seja capaz de proporcionar de forma satisfatória a experiência pretendida, a fase de teste e desenvolvimento é um processo longo e contínuo que ainda pode contribuir muito para o projeto. Mais de uma vez, foi sugerido pelos jogadores a criação de um bonus para as situações onde eles conseguem se organizar e somar exatamente o número imposto pelo desafio do jogo. Pretende-se, portanto, continuar com o processo de criação e validação a media em que ainda existem interações e recursos passíveis de serem inseridos no produto. Assim, o

jogo deve continuar passando por fases de projeto, teste e avaliação dos resultados, melhorando os recursos e as interações até que a experiência do jogador atenda completamente aos critérios do projeto.

8 O JOGO – INFORTÚNIO

O processo de escolha de um nome para o jogo iniciou-se de um *brainstorming* com o objetivo de encontrar um termo capaz de abarcar, de alguma forma, a relação fundamental da leitura oracular e do jogo. Assim, dentre as diversas possibilidades levantadas, resgatou-se dos conceitos de incerteza, sorte e azar uma possível relação do jogo com o oráculo. Verificou-se que o termo infortúnio era capaz de associar satisfatoriamente os conceitos de sorte e oráculo, uma vez que o termo significa fortuna adversa. Portanto, tem-se a fortuna representando o conceito de destino e o adverso representando o conceito de sorte e azar. Percebe-se, assim, que o termo possui capacidade para contemplar ambos os conceitos.

* ÌNFORTÚNÏO †

Figura 20 – Marca do jogo

Deu-se prosseguimento a este processo ao estabelecer a marca gráfica. O painel de estilo visual gerado em etapas anteriores foi tomado como referência, buscando-se uma estética semelhante. Assim, a família tipográfica escolhida foi a Naive, desenvolvida por Fanny Coulez e Julien Saurin. Trata-se de uma fonte serifada manuscrita, com variação de três pesos e glifos alternativos para cada letra, que atende de maneira apropriada as necessidades de uso desse projeto. Nas duas extremidades da marca, foram inseridas os símbolos de nascimento e morte, procurando aludir diretamente às metáforas e a história do jogo. Faz-se, assim, uma referência à jornada do louco e à metáfora da vida como um jogo de azar. É importante especificar que a trema utilizada na marca tem como objetivo apenas gerar um ruído gráfico com fins estéticos.

Embora, como já dito anteriormente, a etapa de criação e validação deve ter prosseguimento após a apresentação deste trabalho acadêmico, o jogo proposto já é capaz de proporcionar a experiência interativa e a expressão poética pretendida de forma satisfatória. Assim, pretende-se descrevê-lo em seu atual arranjo, embora este formato possa se reconfigurar em etapas futuras.

Infortúnio é um jogo colaborativo para quatro jogadores, onde os participantes tem como objetivo guiar o Louco de forma colaborativa em sua jornada de vida através de uma narrativa feita a partir de cartas de tarô. Cada jogador representa uma das quatro forças do universo que agem sobre o personagem, atuando como partes complementares da personalidade do Louco. Essas quatro forças são simbolizadas pelos quatro naipes do baralho: paus, copas, ouros e espadas. Assim,

cada jogador será um naipe durante o jogo. Só é permitido ao jogador verbalizar o número das cartas de seu próprio naipe. Para os outros naipes, o jogador não pode se referir ao número da carta, embora possa falar o naipe ao qual pertence. A jornada, as suas etapas e o tabuleiro de jogo é dado pelos arcanos maiores dispostos em um modelo de tiragem de sorte que utiliza 13 cartas.

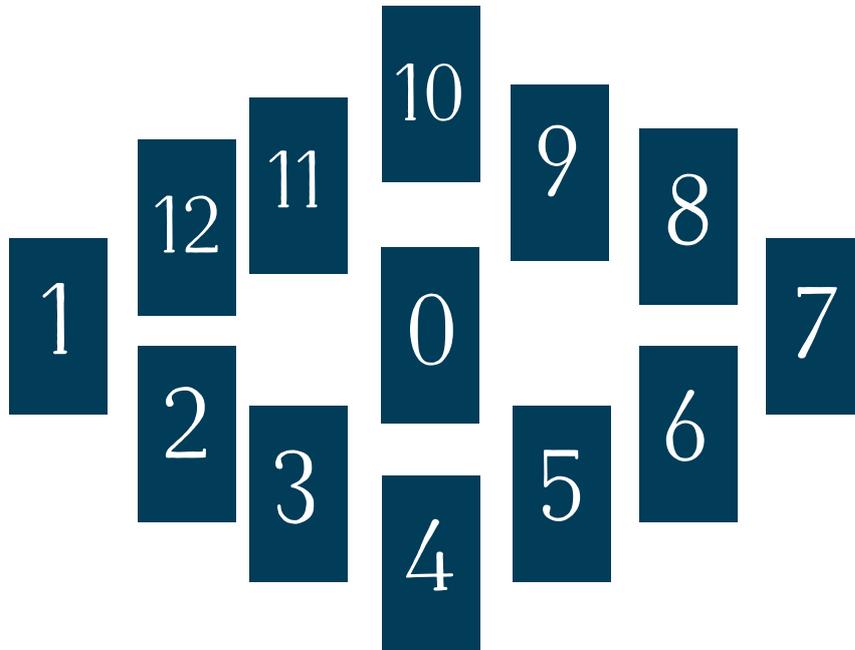


Figura 21 – Tabuleiro de treze cartas e ordem dos desafios da jornada

O jogo é dividido em duas fases: a fase de superação de desafios e a fase de trocas. Na fase de superação de desafios, os jogadores devem ultrapassar uma etapa da jornada virando um arcano maior do tabuleiro e jogando, cada um, uma carta de seu próprio naipe para conseguir, somadas às cartas dos outros jogadores, um número igual ou maior ao valor do arcano. Os quatro jogadores teriam em mãos um conjunto de 3 cartas pessoais que representariam o seu leque de ações. Dentro do jogo o Ás vale 1, o Rei vale 14, a Rainha 13, o Cavaleiro 12, o Pagem 11, o 10 vale 10 e assim por diante. Caso o jogador não tenha uma carta do seu naipe, ele não participa da superação do desafio durante a rodada.

Após superar o desafio, os jogadores parte para a fase de trocas. Na fase de trocas os participantes compram cartas de uma pilha, que contém todo o restante do baralho, até ter três cartas em mão novamente. Depois, eles devem, necessariamente, trocar uma das três cartas de sua mão com os outros jogadores. Após concluídas as trocas, os jogadores seguem para a fase de superação novamente, virando a próxima carta do tabuleiro.

A primeira carta virada no jogo deve ser a carta do meio, pois ela determina a orientação das demais. Caso algum arcano maior do tabuleiro seja virado de cabe-

ça para baixo em relação à carta do meio, ele passa a valer o dobro de seu valor.

Já na fase de trocas, caso algum jogador compre algum arcano maior da pilha com o restante do baralho, ele deve descê-lo e somá-lo com o próximo arcano maior virado na fase de superação de desafios.

Tem-se como exemplo a seguinte situação: Caso os jogadores virem o arcano maior Papa (5) de cabeça para baixo no tabuleiro em relação a carta do meio do tabuleiro e algum dos jogadores tenha recebido ou comprado o arcano maior Sol (19) na fase de trocas, dobra-se o valor da carta do Papa, que passa a valer 10, e soma-se esse valor com o arcano maior recebido por qualquer jogador na fase de troca. Desta forma, os jogadores devem jogar uma carta de seu próprio naipe que, somada com a dos outros jogadores, some um número igual ou maior do que 29.

Invertido

$$\begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \text{Papa} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 19 \\ \hline \text{Sol} \\ \hline \end{array} = 29$$

Figura 22 – Exemplo de situação de jogo

Cada naipe possui seu próprio poder especial, que pode ser utilizado apenas uma vez por partida. Espadas, que está relacionado ao conflito, pode dobrar o valor de qualquer carta do seu naipe. Copas, ligado aos relacionamentos, poder habilitar outro jogador a também jogar uma carta de Copas, caso o outro jogador possua uma. Ouros, ligado ao apego material, pode resgatar e jogar novamente uma carta de Ouros já jogada. Por fim, Paus, relacionado a mudanças, pode substituir o arcano maior do desafio por qualquer outro que já tenha aparecido no jogo.

Caso os jogadores se deparem com a carta Louco (0) no tabuleiro durante o jogo, os participantes devem superar, novamente, o desafio da etapa imediatamente anterior da jornada. Caso os jogadores encontrem o Mundo (21), os participantes devem somar o valor do Mundo (21) ao valor da carta encontrada no centro do tabuleiro.

Os jogadores devem superar todos os desafios do tabuleiro para vencer. Caso os jogadores não consigam passar por alguma etapa da jornada, todos perdem.

8.1 Cartas

Embora o jogo proposto possa ser jogado com qualquer conjunto de cartas de tarô, propõe-se fazer um baralho a ser disponibilizado gratuitamente na internet conjuntamente as regras de jogo. A partir de um estudo estilístico com base no painel de estilo visual, procurou-se determinar um padrão a ser seguido para uma melhor distribuição das informações contidas nas cartas. Apresenta-se a seguir um protótipo das cartas impressas e algumas ilustrações.

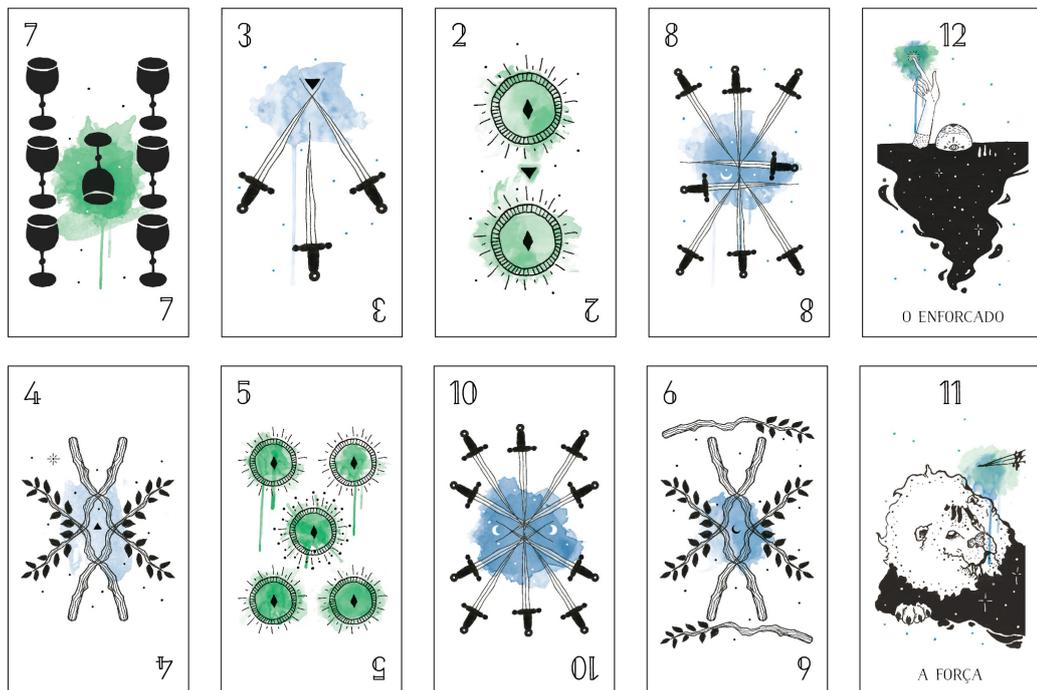


Figura 23 – Protótipo de cartas



Figura 24 – Protótipo impresso

9 PRÓXIMAS ETAPAS

Com o prosseguimento do projeto, outras etapas serão necessárias para que este evolua até seu estado final. Procurou-se abordar o desenvolvimento do jogo da melhor maneira possível dentro dos limites de tempo do projeto. Desta forma, foram realizadas pesquisas, etapas de balanceamento e *playtests*. Contudo, pretende-se continuar com o processo de criação e testes, a media que ainda existem interações e recursos passíveis de serem inseridos no produto, de maneira a aperfeiçoar a experiência do jogador.

Considerando-se que a maior parte dos baralhos de tarô disponíveis atualmente tem como finalidade a leitura oracular e não o jogo, a disposição das informações das cartas nem sempre se manifestam em sua melhor configuração. Essa situação foi observada durante a etapa de *playtest*, onde foi constatada uma certa dificuldade por parte de alguns jogadores em distinguir o número e os naipes das cartas. Assim, pretende-se disponibilizar on-line um PDF com um baralho de tarô que favoreça o uso das cartas em situações de jogo, uma vez que o tarô se configura como um sistema aberto e, portanto, deseja-se realmente abri-lo para outras possibilidades. Além disso, faz-se necessário também a criação de um PDF contendo as regras do jogo, a ser distribuído livremente na internet de forma a gerar novas apropriações, expandindo a expressão poética pretendida.

Tendo em vista as alternativas geradas, foi constatada a possibilidade de desenvolver variações e outros modos de jogo que permitem flexibilizar a colaboração. Cogita-se, em etapas futuras, testar e desenvolver essas possibilidades, de forma a expandir as capacidades e limites do jogo.

CONCLUSÃO

O projeto desenvolvido teve como pulsão o desenvolvimento de um jogo colaborativo de entretenimento que explora a relação entre o ritual, o jogo e a cultura. Partindo de uma expressão poética, o jogo criado busca gerar um fluxo entre o lúdico e o sagrado de forma provocativa, se apropriando do sistema de jogo aberto das cartas de tarô e explorando mecânicas diferenciadas.

Ao final do presente trabalho, concluiu-se que o método adotado durante o projeto teve repercussões positivas no desenvolvimento do jogo. O pouco conhecimento teórico acerca da natureza dos jogos quando do início do projeto levou à pesquisas que oportunizaram reflexões acerca do papel dos jogos na sociedade e a sua relação com os contextos externos aos seus limites formais. Durante esse processo, o produto foi sendo reconfigurado na medida em que os estudos se desdobravam. A escolha do tarô como suporte de jogo levou em consideração diversos fatores. Observou-se que este operava no limite entre o ritual e o lúdico, configurando-se como um sistema de jogo aberto. Esta escolha demandou uma série de pesquisas, tendo em vista que não se tinha nenhum conhecimento anterior ao projeto da estrutura, história e contextos deste baralho.

As diretrizes geradas pela apropriação deste baralho tiveram muitos impactos no desenvolvimento do jogo. Teve-se como um dos desafios da apropriação do baralho a manutenção da sua estrutura original. Assim, não se utilizou nenhuma interferência externa ao baralho para resolver os problemas que iam surgindo ao longo do processo. Esses problemas, portanto, foram resolvidos utilizando-se apenas as cartas e observando as diretrizes geradas.

Contudo, essa apropriação também trouxe vantagens projetuais, uma vez que foi possível testar o jogo em seus estágios iniciais de desenvolvimento, angariando feedbacks valiosos. Essa fase de playtest desempenhou um papel imprescindível, conduzindo o jogo à experiência pretendida e gerando o fluxo tensionado entre o sagrado e o lúdico. Entende-se, portanto, que a solução proposta tem potencial para cumprir os objetivos estabelecidos e obedecer satisfatoriamente aos requisitos gerados, uma vez que essas questões foram observadas durante a fase de teste.

O produto final aqui apresentado teve como limitações as restrições de tempo e o escasso conhecimento anterior sobre as temáticas abordadas, onde cada etapa precisou ser precedida por uma etapa de pesquisa. Tendo em vista a dificuldade de organizar e recrutar jogadores para as sessões de playtest, o jogo ainda carece de mais fases de teste até que esteja pronto para ser disponibilizado. A restrição temporal também limitou o estágio alcançado relativo à experiência estética do jogo, uma vez que este ainda não foi testado com as cartas propostas.

A escolha do método adotado e da temática do projeto tiveram repercussões positivas para esta etapa de formação acadêmica, uma vez que se pôde realizar um estudo mais profundo de como lidar com problemas de natureza emergente e complexa. Dada essas características, as reflexões realizadas durante o processo de execução do projeto se alinham com discussões contemporâneas sobre a área de atuação do design. Adicionalmente, entende-se que a escolha por uma abordagem poética, em vez de comercial, acrescentou de maneira positiva ao caráter experimental do projeto.

Por fim, os resultados atingidos foram considerados satisfatórios, uma vez que caminham na direção pretendida de experiência de jogo e cumprem a sua função de expressão poética.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DANSEY, Neil. *Facilitating apophenia to augment the experience of pervasive games. In: breaking the magic circle seminar*. University of Tampere. 2008.

BEITMAN, Bernard. *Brains Seek Patterns in Coincidences*. PSYCHIATRIC ANNALS Department of Psychiatry, University of Missouri – Columbia. 2009

BOARDGAMEGEEK. Disponível em: < <http://boardgamegeek.com>>

BODLEY, John H. *Cultural anthropology: Tribes, states, and the global system*. Rowman Altamira, 2011.

DEUTSCH, M. *Cooperation and competition*. In M. Deutsch, P. T. Coleman, & E. C. Marcus (Eds.), *The Handbook of Conflict Resolution: Theory and practice* (23–42). San Francisco: Jossey-Bass. 2006.

DEKOVEN, Bernie. *Deep fun: Competition and cooperation*. 2009. Disponível em: <<http://www.deepfun.com/fun/2009/08/competition-and-cooperation/>> Acesso em 11/09/2013

DUMMETT, Michael Anthony Eardley; MCLEOD, John. *A History of Games Played with the Tarot Pack: The Game of Triumphs*. Edwin Mellen Press, 2004.

CALVINO, Italo. *The Castle of Crossed Destinies*. Editora Vintage, 1969.

CIMADON, Giordano. Os Arcanos Maiores e a Jornada do Louco. 2012. Disponível em: <<http://www.sgi.org.br/taro/os-arcanos-maiores-e-a-jornada-do-louco/>>. Acesso em: 19/09/2013

CLUBE DO TARO. Disponível em: <www.clubedotaro.com.br/>. Acesso em: 27/08/2013

FRANZ, Marie. *A Contribution to the Discussion of C.G. Jung's Synchronicity Hypothesis*. 1992

_____, Marie. *On Divination and Synchronicity : The Psychology of Meaningful Chance Studies in Jungian Psychology*. 1980

FULLERTON, Tracy. *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. Taylor & Francis US, 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2010. 6. ed.

JUNG, C.G. *Sincronicidade*. 13ª edição. Editora Vozes, 1971.

KOSTER, Raph. *Theory of fun for game design*. O'Reilly Media, Inc., 2010.

KROEBER, Alfred. *O superorgânico: estudos de organização social*. São Paulo, Livraria Martins Editora, 1949.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Metaphors we live by*. Londres: The university of Chicago press, 2003

LARAIA, Roque. *Cultura: um conceito antropológico*. 1986

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004. 670 p.

HUBSCHER, Sandra L.; STRINDBERG, August. *Apopenia: Definition and analysis*. Digital Bits Skeptic. 2007. Disponível em: <<http://www.dbskeptic.com/2007/11/04/apopenia-definition-andanalysis>>

SHELL, Jesse. *A arte de game design: o livro original*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

TRACTENBERG, Leonel; STRUCHINER, Mirian. *A emergência da colaboração na educação e as transformações na sociedade pós-industrial : em busca de uma compreensão problematizadora*. B. Téc. Senac: a R. Educ. Prof., Rio de Janeiro, v. 36, n.2, maio/ago. 2010.

TYLOR, Edward Burnett. *Primitive culture: researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom*. 1871.

URBAN, Paulo. *Jogos esotéricos*. Revista Planeta, edição nº 342, março/2001

WILHELM, Richard. *I Ching: O livro das mutações*. 16ª ed. São Paulo, SP: Pensamento. 1997.