

**UERJ** Universidade Estadual do Rio de Janeiro

**CTC** Centro de Tecnologia e Ciência

**ESDI** Escola Superior de Desenho Industrial

# VIRAVOLTA

UM JOGO DE CARTAS EM PROL DA REFLEXÃO

Autora

**Valquiria Henriques de Castro**

Orientadora

**Zoy Anastassakis**

Rio de Janeiro, 05 de dezembro de 2014

# VIRAVOLTA

UM JOGO DE CARTAS EM PROL DA REFLEXÃO

**UERJ** Universidade Estadual do Rio de Janeiro

**CTC** Centro de Tecnologia e Ciência

**ESDI** Escola Superior de Desenho Industrial

# VIRAVOLTA

UM JOGO DE CARTAS EM PROL DA REFLEXÃO

Autora

**Valquiria Henriques de Castro**

Orientadora

**Zoy Anastassakis**

Rio de Janeiro, 05 de dezembro de 2014

Agradeço aos meus pais, Dario e Helena, pela educação que mederam, por estarem sempre disponíveis a me ajudar e pela paciência. Ao meu irmão, Alexandre, pela ajuda, mesmo com as costumeiras reclamações. Ao meu parceiro, Justin, que me acompanhou e me ajudou a construir o ViraVolta em todas as suas etapas. A minha tia-avó, Alcir, por sua disposição em ler, reler e corrigir tantos erros de digitação e ortografia. A minha orientadora, Zoy e os demais professores, Noni e Pedro, por suas lições e por me ajudar neste momento de transformação. A todos aqueles que me deram um tantinho do seu tempo me ajudando, seja jogando as diversas partidas, seja me apoiando nas complicadas decisões, seja ouvindo meus desabafos ou bebendo uma cerveja.

Meu muito obrigado vai ao projeto em si, que me transformou como designer e pessoa.

*Valquiria de Castro*

# Sumário

Resumo	6
Palavras-Chave	6
Abstract	6
Key-Words	6
<b>PESQUISA</b>	
O silêncio, a meditação e a Revolução da Felicidade	11
Entrevistas e seus desdobramentos	16
<b>CONCEITUAÇÃO</b>	
Intenção do projeto	23
Desenvolvimento do conceito	25
Proposta	33
<b>PROJETO</b>	
Percurso da mênica do jogo	35
Formatos	43
Grid	45
Paleta de cores	47
Elementos da identidade visual	49
Família tipográfica	52
<b>VIRAVOLTA</b>	
Regras do jogo	55
Cartas-Objetivo	58
Cartas-Tema	67
Cartas-Pare	72
Cartas-Pulo	73
Embalagem	74
Protótipo	75
Lugar no mundo	77
Conclusão	78
Referências	79
<b>ANEXOS</b>	
Guia de Entrevistas	82
4 Keys 2 Fun - Nicole Lazzaro	85
DVD	

## Resumo

**ViraVolta** consiste em um jogo de cartas desenvolvido para promover a reflexão sobre a vida. Tendo como público-alvo jovens em seus vinte e poucos anos, o jogo procura ajudá-los a meditar sobre seus objetivos e decisões particulares através de sua mecânica e plataforma lúdicas, e tem a esperança de que tais reflexões os ajudem em alguma dimensão a compreender o melhor caminho a seguir neste confuso e bifurcado momento.

Seu desenvolvimento é proveniente de uma investigação sobre felicidade, descrita neste relatório, onde estudos e pesquisas sobre o tema questionam o que nos faz felizes através de exemplos relacionados à psicologia, filosofia, religião e medicina e analisados através da perspectiva de uma designer.

## Palavras-Chave

ViraVolta, Jogo de cartas, Felicidade, Vida, Game Design.

## *Abstract*

*ViraVolta is a card game designed to encourage reflection about life. Targeting young people in their twenties, the game mechanics were built around motivating them to contemplate their objectives and decisions in a lighthearted manner. The intention is to help young adults find clarity in how they choose to navigate through confusing and branching paths in their lives.*

*The game's development comes from research described in this report, which analyzes the ingredients of happiness through the lens of psychology, philosophy, religion, and medicine, from the perspective of a designer.*

## *Key-Words*

*ViraVolta, Card Game, Happiness, Life, Game Design.*

# Introdução

Este relatório consiste na descrição detalhada de pesquisa e desenvolvimento de um projeto de um ano que se caracteriza como a conclusão de graduação na Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI/UERJ e tem como objetivo representar, ou melhor, mensurar o meu desenvolvimento e aprendizado nesta fase.

O projeto teve como início a leitura do texto-proposta: *Design do silêncio ou a ausência da forma. O invisível: uma política da ausência*, que foi escrito por nosso professor Pedro Luiz Pereira de Souza.

Logo no início, sua introdução me chamou a atenção: “Manter-se calmo. Silencioso. Ganhar menos, comer menos, mover-se menos, trabalhar menos. Mais prazer concentrado em uma pequena quantidade.” (PERRIAND, 1942 *apud* PEREIRA DE SOUZA, 2014, p. 1 - Tradução da autora)

Este fragmento e o restante do texto me fizeram refletir sobre o dia a dia, sobre como as pessoas utilizam o seu tempo, sobre as escolhas que fazem, e principalmente sobre o que as faz felizes, apesar de o texto não demonstrar ter esse objetivo. E buscando um caminho de projeto, paralelamente às leituras e releituras do texto proposto, observei as rotinas de pessoas próximas, incluindo a minha própria. Neste momento muitos questionamentos me passaram pela cabeça, como por exemplo: “Qual é a melhor forma de utilizarmos nosso tempo?” “Ai! Eu não deveria estar vendo este filme, tenho que desenvolver o projeto!” “Por que nos mantemos em rotinas tão massacrantes?” “Por que ela não muda de emprego já que esse não lhe faz bem?”

A percepção e análise de tais reflexões me motivaram a iniciar o projeto com uma investigação da importância de enxergarmos as pequenas coisas da vida, que muitas vezes nos parecem invisíveis, de vermos o que estamos deixando de viver, analisarmos o constante equilíbrio entre o que precisamos e queremos fazer e a complexa busca pela felicidade.

Felicidade. Um tema que pode ser visto como intangível e até misterioso chega a ser relativamente assustador, visto como escolha para um projeto de conclusão. Eu que sou muito pragmática, direta e ansiosa, acabei transmitindo esta mesma dinâmica para meus projetos. E essa intangibilidade, quase que crônica da felicidade, foi o motivo principal para que eu continuasse neste caminho, para que o aprendizado e os obstáculos fossem maiores e a recompensa pessoal, no final de tanto esforço, também pudesse ser.

O filme *Na natureza Selvagem* (PENN, 2007), baseado no livro de Jon Krakauer, iniciou este caminho. Com a história verídica do aluno e atleta que doa todo

o seu dinheiro para a caridade, distanciando-se de todos que o conhecem e decide viajar como mochileiro pelos Estados Unidos com o objetivo de chegar ao Alaska. O filme mostra a busca do rapaz pelo autoconhecimento através do silêncio. Silêncio esse que não é sonoro, mas material e espiritual. Nesta mesma linha de pensamento, outro filme importante para este início de projeto foi *Comer, Rezar, Amar* (MURPHY, 2010), que exibe a história semelhante de uma mulher que larga seu emprego, casamento e todos que a conhecem para um ano de descobertas pelo mundo para posteriormente perceber que este tempo era necessário para o entendimento de si mesma.

A ligação entre o texto proposto e a felicidade se fez então mais precisa, considerando que não há felicidade sem autoconhecimento e esse é apenas possível através do silêncio oriundo da autorreflexão. Mas será que esse argumento é verdadeiro?

**O que é, afinal, a felicidade?** Com base neste questionamento se iniciou um ano de pesquisa e desenvolvimento do projeto, traduzido neste relatório em quatro partes principais. Sendo elas:

### **Pesquisa**

Desenvolvida em duas seções: **O silêncio, a meditação e a Revolução da Felicidade** apresenta a pesquisa secundária realizada, pautada em artigos, livros e palestras que exploram a felicidade no ponto de vista científico, com estudos e pesquisas sobre o tema que questionam o que nos faz felizes através de exemplos relacionados à psicologia, filosofia, religião e medicina e analisados através da perspectiva de uma designer. **Entrevistas e seus desdobramentos** mostra o percurso de desenvolvimento da fase de entrevistas do projeto, demonstrando as escolhas de temas e questões para o Guia de Entrevistas, o método de análise destas e suas descobertas, concluindo com o objetivo do projeto de promover a reflexão sobre a vida, nossas decisões e objetivos.

### **Conceituação**

Suas três seções traduzem a fase de desdobramentos de seu conceito. **Intenção do projeto** descortina as técnicas utilizadas para a tradução do objetivo de projeto em um conceito relacionado, os pré conceitos obtidos nessa fase e finaliza com os tópicos norteadores do projeto e a conclusão de que este seria um jogo. **Elaboração da ideia** é iniciado com um guia que conduziria a mecânica e as características do jogo, desenvolvido baseado nas descobertas realizadas na fase anterior, de pesquisa. Segue com pesquisa de similares e decisões relativas à natureza do jogo, desenvolvimento de conceitos, decisão sobre o público-alvo e discríção das seções de Brainstorm participativas realizadas que deram início à mecânica do jogo de cartas **ViraVolta. Proposta** conclui a fase de conceituação com uma breve introdução à mecânica e estrutura do jogo a ser desenvolvido.

## Projeto

Esta se caracteriza como a parte de desenvolvimento do jogo propriamente dito.

**Desenvolvimento da mecânica do jogo** descreve o percurso da mecânica do jogo através dos diversos testes realizados no decorrer dos meses. **Formatos** mostra a escolha das dimensões das cartas e **Grid** a distribuição espacial das informações por elas. Esta seção traz também explicações relativas às **Paleta de Cores**, **Família Tipográfica** e a escolha dos **Elementos da identidade visual**.

## ViraVolta

Este consiste no último grande grupo deste relatório, com imagens e descrições detalhadas de todos os elementos do jogo, sendo eles: as **Regras do jogo**, as **Cartas-Objetivo**, as **Cartas-Tema**, as **Cartas-Pare**, as **Cartas-Pulo**, a **Embalagem** e o **Protótipo desenvolvido**.

**Pesquisa**

# O silêncio, a meditação e a Revolução da Felicidade

Definições de diversos dicionários (AULETE, 2011; FERREIRA, 2004; HOUAISS, 2010.) sobre o assunto mostraram que a felicidade geralmente não é descrita como um sentimento momentâneo, mas sim uma forma de encarar a vida e principalmente de se enxergar. A felicidade é entendida, de modo geral, como um estado durável de plenitude e está muitas vezes relacionada ao bem-estar espiritual e à paz interior.

O tema é abordado de múltiplas maneiras por diversos campos do pensamento, como a filosofia, a psicologia e a religião. Como, por exemplo, o filósofo alemão Karl Marx, que defendeu a sociedade igualitária como elemento fundamental para obtenção da felicidade humana; o psiquiatra Sigmund Freud, que defendia que todo ser humano é movido pela busca da felicidade, através do que ele denominou princípio do prazer (SCHILLING, 2007). Mas uma ótica muito interessante é a da felicidade como um objetivo que pode ser alcançado através de treino e esforço, fundamental para a visão Budista (LAMA e CUTLER, 2009).

O Budismo (LAMA e CUTLER, 2009), assim como diversas outras religiões orientais, se encontra conectado à meditação que, segundo o Dicionário Michaelis (MELHORAMENTOS, 2011), denota reflexão, oração mental, contemplação religiosa, pensamentos e estudos, e de certa forma pode também ser compreendida como importante para a busca e a compreensão do silêncio. A meditação induz uma volta ao vazio interior, vista como um estado que ultrapassa o intelecto, onde a mente é posta em silêncio para dar lugar à análise espiritual.

Baseada nisso, a Neurociência Contemplativa (THOMPSON, 2009) vem estudando nos últimos vinte anos como tais práticas podem afetar o cérebro e o sistema nervoso, revolucionando tanto o que entendemos sobre a conexão corpo e mente, como a forma com que utilizamos essa compreensão para mudar profundamente nosso cérebro, nosso comportamento e nossa maneira de ser. Através da Neuroplasticidade (THOMPSON, 2009; DAVIDSON, 2012), capacidade de o sistema nervoso mudar, adaptar-se e moldar-se a nível estrutural e funcional quando sujeito a novas experiências. Sharon Begley, correspondente senior de saúde e ciência da Reuters, atenta para o fato de que podemos treinar nossa atenção não apenas para prevenir doenças mentais como também por uma saúde emocional mais forte. Isso mostra que através de práticas de concentração mental como a meditação, podemos melhorar o bem-estar de nosso corpo e mente.

Fazer o que gostamos diariamente, viver uma vida saudável, saber agradecer e ser generoso com as outras pessoas, procurar brincadeiras diárias, possuir

o direito a escolha e a autorreflexão são condutas percebidas (CHRISTAKIS, 2012; INGLEHART e KLINGEMANN, 2000; BELIC, 2011; DEKOVEN, 2014; DAVIDSON, 2012; GILBERT, 2004; GLADWELL, 2004; IYENGAR, 2010; SCHWARTZ, 2005; NORMAN, 2003) através de estudos e pesquisas como influenciáveis em quão felizes nos sentimos.

A partir dos anos 90, diversos estudos científicos foram e ainda são desenvolvidos sobre felicidade e emoções positivas. Estudiosos do meio e pessoas em geral começaram a transformar sua noção de felicidade como algo misterioso e imprevisível em um campo a ser pesquisado e entendido, e a ideia de que a felicidade é apenas um resultado de influências externas dá seu lugar à visão de algo que pode ser desenvolvido sistematicamente. A partir de então, nasce a chamada *Happiness Revolution*.

O marco de nascimento deste novo movimento foi a formação de um novo campo na psicologia. Em 1998, Dr. Martin Seligman, então presidente da Associação Americana de Psicologia, deu início ao campo que chamou de *Positive Psychology*, também conhecido no Brasil como *Psicologia Positiva*. Indica uma transformação no campo de estudo e lança o foco para a análise de emoções positivas, da força humana e das coisas que fazem a vida valer a pena ser vivida, ao invés de focar apenas nas doenças mentais, fraquezas e disfunções como o campo vinha fazendo há pelo menos 50 anos.

A partir de então, a felicidade finalmente se transformou em um campo legitimado de estudo (CSIKSZENTMIHALYI, 2004). Além das pesquisas realizadas por Martin Seligman e o pesquisador Mihaly Csikszentmihalyi, que o ajudou a desenvolver os fundamentos do novo campo, diversos outros pesquisadores americanos e europeus se juntaram a eles. Neste momento, novos cursos em diversas faculdades pelo mundo foram criados e adaptaram seus conceitos, como por exemplo o *The Happiness Course* da Universidade de Harvard, nos Estados Unidos.

Mas quais seriam estes benefícios que a felicidade traz? Estudos mostram melhorias que vão de redução na propensão à doenças cardio-vasculares à pessoas felizes serem pais melhores, passando por melhor saúde mental, aumento na criatividade do indivíduo, facilidade ao lidar com trauma e adversidades e etc (LAMA e CUTLER, 2009).

Na Universidade de Standford, o professor de Neurociência e Ciências Biológicas, Robert Sapolsky, dá explicações químicas para a felicidade. Em diversos estudos acerca da Dopamina, neurotransmissor no cérebro necessário para os sentimentos de prazer, pesquisadores afirmavam que ela é liberada quando recebemos uma recompensa por algo que esperávamos acontecer (BELIC, 2011; SAPOLSKY, 2011), como, por exemplo, quando comemos um chocolate que acabamos de comprar.

Mas em 2011, Sapolsky demonstrou que nosso cérebro envia sinais antecipados de satisfação, ou seja, os níveis de Dopamina aumentam antes mesmo de comermos o chocolate. Porém, se a pessoa passar por uma situação de frustração, em que a recompensa não é recebida, seu cérebro não enviará os sinais responsáveis pelo sentimento de prazer na próxima vez em que tal situação acontecer. Sapolsky ainda afirma que somos capazes de viver com a expectativa de que a recompensa aconteça por décadas, mantendo altos níveis de Dopamina por todo esse tempo (SAPOLSKY, 2011).

Seguindo esta ideia, Daniel Gilbert aponta para o fato de que nossa capacidade exclusiva de pensar sobre o futuro é o que mais nos diferencia das demais espécies animais, por isso, possuímos o tamanho desejo de controlar nossas experiências futuras. Sendo assim, nossas falhas em prevê-las se caracterizam por condicionarmos nossas expectativas em torno de nossas experiências presentes que não necessariamente se repetirão no futuro (GUILBERT, 2006, p. 82 - eBook).

No ponto de vista social, um estudo (LAMA e CUTLER, 2009, p. 314 - eBook) desenvolvido pela Dra. Sonja Lyubomirsky na Universidade da Califórnia, onde ela pediu a um grupo de indivíduos para escolherem um dia por semana em um total de cinco dias para agirem com o que ela chama de *atos randômicos de bondade*, provou que quando pessoas estendem a mão a quem precisa, notam diferenças incrivelmente positivas em seus níveis de felicidade. A afirmação também ocorre no sentido inverso, segundo ela, pessoas felizes também tendem a ser mais carinhosas e dispostas a ajudar os outros.

É fácil perceber como estes princípios poderiam impactar profundamente um grupo de pessoas que os adotassem em grande escala. Pesquisas mostram que a felicidade não é benéfica apenas para os indivíduos, como também para comunidades e até sociedades. O estudo *Social contagion theory: examining dynamic social networks and human behavior* (CHRISTAKIS e FOWLER, 2012) desenvolvido na Universidade de Harvard e na Universidade da Califórnia, mostra que a felicidade é contagiosa e explica, entre outras coisas, como uma pessoa feliz pode influenciar outras em até três níveis de relacionamento, isso é, amigos de amigos. Estendendo ao nível de sociedade, outro estudo mostra que um aumento no nível médio de felicidade de uma nação resulta em um aumento na liberdade e democracia daquele país (LAMA e CUTLER, 2009, p. 254 - eBook).

Analisar esta grande quantidade de teorias desenvolvidas por psicólogos, neurocirurgiões e outros estudiosos científicos pode ser muito impactante mas são as suas implementações na vida real que podem realmente mudar nossas vidas e sociedades e/ou a forma como nós as vemos.

Algumas décadas atrás, em 1972, o então rei do Butão, Jigme Singye Wangchuck, decidiu substituir a análise que mede o nível de desenvolvimento social dos países, PIB (Produto Interno Bruto), por FIB (Felicidade Interna Bruta) em suas terras. Com o argumento de que o desenvolvimento de uma sociedade não se baseia apenas no crescimento econômico e sim no desenvolvimento espiritual e material simultaneamente, Wangchuck decidiu que esta seria uma forma de construir uma economia adaptada à cultura de seu país e baseada nos valores espirituais budistas de seu povo (CUSSAGUET, 2012). O cálculo leva em consideração nove tópicos:

### **Saúde**

Mede-se a eficácia das políticas de saúde por meio de critérios como, por exemplo, exercício, sono e nutrição.

### **Vitalidade comunitária**

Focam-se os relacionamentos e interações nas comunidades, examinado o nível de confiança, sensação de pertencimento, vitalidade dos relacionamentos afetivos, segurança em casa e na comunidade e a prática de doação e de voluntariado.

### **Bem-estar psicológico**

Avaliam-se o grau de satisfação e o otimismo de cada indivíduo com relação à sua própria vida. Incluindo uma análise da autoestima, sensação de competência, estresse e atividades espirituais.

### **Uso do tempo**

Analisa-se o equilíbrio entre tempo no trabalho, atividades educacionais, trânsito, lazer e socialização com família e amigos.

### **Educação**

Leva-se em conta educação formal, informal, ambiental e a participação da população na educação de seus filhos.

### **Governança**

Avaliam-se o governo, a mídia, o judiciário, o sistema eleitoral e a segurança pública, em termos de responsabilidade, honestidade e transparência. Medem-se também a cidadania e o envolvimento dos cidadãos nos processos políticos.

### **Cultura**

Avaliam-se as tradições locais, festivais, participação em eventos culturais, oportunidades de desenvolvimento artístico e discriminação por religião, raça e/ou gênero.

### **Padrão de vida**

Estimam-se a renda individual e familiar, a segurança financeira, o nível de dívidas e a qualidade das habitações.

(Disponível em: <<http://bit.ly/1oeqmT6>> Acesso em: 02 nov. 2014. Tradução da autora.)

Os tópicos do questionário medem a felicidade no ponto de vista social, mas será que temos consciência de quais atitudes e formas de encarar a vida nos fazem felizes individualmente e diariamente?

Elle Luna em *The Crossroads of Should and Must* (LUNA, 2014, p. 1) aponta a necessidade de olharmos para nós e entendermos quem realmente somos para que, seguindo nossos instintos e desejos, consigamos realmente viver do que e o que somos.

Existem dois caminhos na vida: Deve e Pode. Nós chegamos a esta encruzilhada repetidas vezes. E a cada vez, temos que escolher. (...) Deve é quem somos, no que acreditamos, e o que fazemos quando estamos sozinhos com nosso mais verdadeiro e autêntico eu. São os nossos instintos, desejos e anseios, as coisas, lugares e ideias que almejamos, a intuição que se amplia de algum lugar profundo dentro de nós. Deve é o que acontece quando paramos de nos conformar com os ideais dos outros e começamos a nos conectar com os nossos próprios. Porque quando escolhemos Deve, nós não estamos mais procurando por inspiração lá fora. Em vez disso, estamos ouvindo o nosso chamado de dentro, de algum lugar luminoso, misterioso.

(LUNA, 2014. Disponível em: <<http://bit.ly/1oeqmT6>>

Acesso em: 02 nov. 2014. Tradução da autora.)

Existe uma correlação entre a sociedade que vivemos e a forma que nos enxergamos e buscamos a felicidade? Culturas e religiões influenciam sua população quanto a forma de compreender a vida? Existiriam semelhanças entre culturas distintas? Para entender um pouco mais sobre essas questões e perceber o entendimento individual que as pessoas possuem acerca de suas próprias vidas, entrevistas foram desenvolvidas levando em consideração estes pontos.

# Entrevistas e seus desdobramentos

Visto anteriormente os diversos estudos e pesquisas desenvolvidos, principalmente por estudiosos da psicologia e da neurologia, que levam em consideração a forma como agimos e suas relações com a felicidade, neste momento, o contato com outras pessoas se tornou fundamental. O contato direto com indivíduos de diversas idades, religiões, países e sexo foi imprescindível para o entendimento de seus pontos de vista acerca de temas como vida, felicidade e realização pessoal, e para a percepção de suas similaridades e diferenças culturais.

Assim, foram realizadas entrevistas e diversas outras conversas informais sobre o assunto nos primeiros seis meses de projeto. Para as entrevistas, o Guia elaborado e utilizado (p.82) contou com cinquenta perguntas divididas entre as seguintes categorias:

## 1) O dia a dia do entrevistado

Nesse grupo, foram desenvolvidas perguntas básicas relacionadas aos participantes e seus dia a dias. Questões sobre idade, ocupações, hobbies, esportes, tempo gasto com deslocamentos diários e momentos mais prazerosos da semana foram colocadas em discussão.

## 3) Cultura e religião

Com questões envolvendo locais de nascimento e moradia no decorrer da vida, trajetória religiosa e elementos e eventos culturais marcantes que pudessem ser descritos, este grupo era diretamente relacionado ao entendimento das culturas em que os indivíduos estão inseridos.

## 2) Escolhas profissionais

Esta categoria lidava diretamente com os focos profissional e acadêmico dos indivíduos entrevistados. Perguntas relacionadas à trajetória acadêmica, decisões sobre a carreira a seguir e relações de tais escolhas com fatores externos como família e amigos foram realizadas nesse grupo.

## 4) Entendimento de si mesmo

A categoria final trouxe questões que promoveram reflexões sobre as influências que suas trajetórias de vida possuem em suas decisões, seus pontos de vista acerca de temas como felicidade e vida e as práticas que tais indivíduos desenvolveram para refletirem sobre si diariamente.

A partir da seleção de temas e questões, tornou-se necessário contactar os indivíduos e agendar os encontros, que durariam por volta de quarenta minutos cada. Alguns encontros necessitaram plataformas virtuais de áudio e vídeo como, por exemplo, o Skype, por lidarem com participantes em outros países. Onze indivíduos contribuíram nessa seção da pesquisa e estão eles brevemente descritos a seguir:



**Alexandra Modugno**

22 anos

Mulher

Nascida nos Estados Unidos

Criada no catolicismo



**Bruna Lopes**

24 anos

Mulher

Nascida no Brasil

Criada no catolicismo



**Casey Cawahara**

33 anos

Homem

Nascido nos Estados Unidos

Criado sem base religiosa



**Dario Renato de Castro**

49 anos

Homem

Nascido no Brasil

Criado no catolicismo



**Dorahan Arapgirlioglu**

22 anos

Homem

Nascido na Turquia

Criado no islamismo



**Fernanda Lopes**

30 anos

Mulher

Nascida no Brasil

Criada no catolicismo



**Francis Nakagawa**

29 anos

Homem

Nascido no Brasil

Criado no catolicismo e no budismo



**Ho-Yen Liu**

22 anos

Mulher

Nascida em Taiwan

Criada no budismo tibetano



### **Justin Ponczek**

24 anos

Homem

Nascido nos Estados Unidos

Criado no judaísmo



### **Tanya Siadneva**

31 anos

Mulher

Nascida na Bielorrússia

Criada no cristianismo ortodoxo



### **Vanessa Valente**

24 anos

Mulher

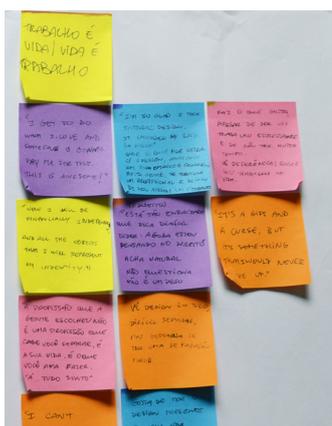
Nascida no Brasil

Criada no catolicismo e no espiritismo

Conversando com pessoas tão diferentes, pude identificar alguns pontos intrigantes: as pessoas de origem asiática entrevistadas mostraram que os desejos e pensamentos de suas famílias estão diretamente ligados às suas atitudes e decisões, demonstrando uma grande expectativa de aceitação destas em suas escolhas; integrantes católicos se mostraram internamente pressionados a não reclamarem da vida e serem gratos por suas conquistas; e todas as mulheres, independente de idade, citaram, entre outras coisas, suas futuras famílias ao falarem de vida, felicidade e/ou realização pessoal; o mesmo não aconteceu com boa parte dos entrevistados homens.

As entrevistas foram importantes para a identificação não somente das divergências de pensamento entre indivíduos tão distintos, mas para o entendimento de suas similaridades. A partir de então, todas as entrevistas foram transcritas e suas citações e questões mais importantes foram escritas em post-its.

A ordenação foi elaborada de forma que cada entrevistado possuísse uma cor de post-it e de marcação lateral distinta dos demais. Todos os post-its foram ordenados em linhas verticais de acordo com seu idealizador em duas grandes folhas de papel quarenta quilos.



Partindo dessa tabela, os dados foram analisados e reordenados por suas similaridades, criando grupos de informações correspondentes oriundas de diversos entrevistados. Formaram-se diversos subgrupos.

Os subgrupos foram diversas vezes agrupados em conjuntos diferentes de informação, os seis mais relevantes, de acordo com seu conteúdo, foram analisados e estão listados a seguir com algumas de suas citações correspondentes .

### 1) Trabalho é vida / Vida é trabalho

“Eu faço o que eu quero e alguém vai me pagar por isso. Isso é incrível!” **Alexandra**

“Às vezes eu estou vendo TV e uma palavra é suficiente para eu pegar um caderno e ter uma ideia para o meu trabalho.” **Vanessa**

“(...)está tão enraizado que fica difícil dizer: “Agora estou pensando no Direito.” Eu acho natural.” **Fernanda**

“É um dom e uma maldição, mas é algo de que eu nunca abriria a mão.” **Justin**

### 3) Relacionamentos

“Estar bem com a minha família e a minha família estar bem me deixam feliz.” **Bruna**

“Felicidade é saber que eu tenho minha família e meus amigos, reconhecer que não estou sozinho, seja para as coisas boas como as ruins.” **Francis**

“Realização pessoal é a minha presença fazer a vida de outra pessoa melhor. Fazer sua dor ir embora.” **Ho-Yen**

“Qualquer coisa com amigos é um bom momento. O melhor momento da minha semana é normalmente quando saio para tomar café da manhã com eles no domingo.” **Dorahan**

### 2) Metas e Objetivos constantes

“Vida é ter essas faíscas dentro de você que te motivam à coisas. Seja lá o que forem!” **Bruna**

“Terminar um bom projeto faz eu me sentir bem.” **Tanya**

“Vida é se sentir motivada a levantar da cama todos os dias querendo fazer algo bom.” **Ho-Yen**

“Você se satisfaz mais depois de jogar ou depois de trabalhar duro e realizar algo?” **Justin**

### 4) Vida: Mutaç o constante

“A cada fase da vida nós temos novos objetivos. Eu acredito que a gente mude a cada cinco anos, e o que consideramos realizaç o pessoal muda junto.” **Vanessa**

“Para ser feliz, voc e n o pode ser feliz constantemente. Voc e est  sempre neste fluxo onde voc e est  neutro, e em seguida triste, e ent o realmente feliz, e depois se adapta novamente.” **Dorahan**

“Mudei de emprego e  rea de atuaç o, mas deveria ter mudado dez anos antes! Demorei a tomar essa decis o por causa da quest o financeira.” **Dario**

“Uma grande decis o que tomei foi largar meu trabalho ligado a finanç as e voltar para a escola. Em um campo completamente diferente.” **Casey**

### 5) Obstáculos como transformação

“Tive câncer na garganta e isso me deu força pra falar com meus pais sobre mudar meu curso e minha faculdade.” **Francis**

“Eu fui negado a continuar meu curso de Design Gráfico pela faculdade que eu cursava, e na verdade percebi que não gostava muito. Aí procurei outros cursos relacionados em outras faculdades até que encontrei Design de Interação na CCA. Mudar pra cá foi a melhor decisão da minha vida!” **Justin**

### 6) Gratidão

“Eu sou muito agradecida e realizada por minhas conquistas, e fico muito chateada quando as pessoas ficam reclamando da vida.” **Fernanda**

“(…) e apenas lembrar que eu tenho uma ótima vida e sou muito grata por tudo aquilo e todos que tenho. É realmente fácil esquecer disso.” **Alexandra**

Os grupos ajudaram na visualização dos pensamentos mais comuns acerca de temas relacionados à felicidade. Como conclusão, pude perceber que meus entrevistados entendem como natural vivermos o nosso trabalho, podendo assim dizer que ele deve ser o reflexo de quem somos. Acreditam também que devemos procurar seguir nossa existência com objetivos e metas, e que a conclusão deles é a responsável por uma grande parcela da satisfação que sentimos na vida.

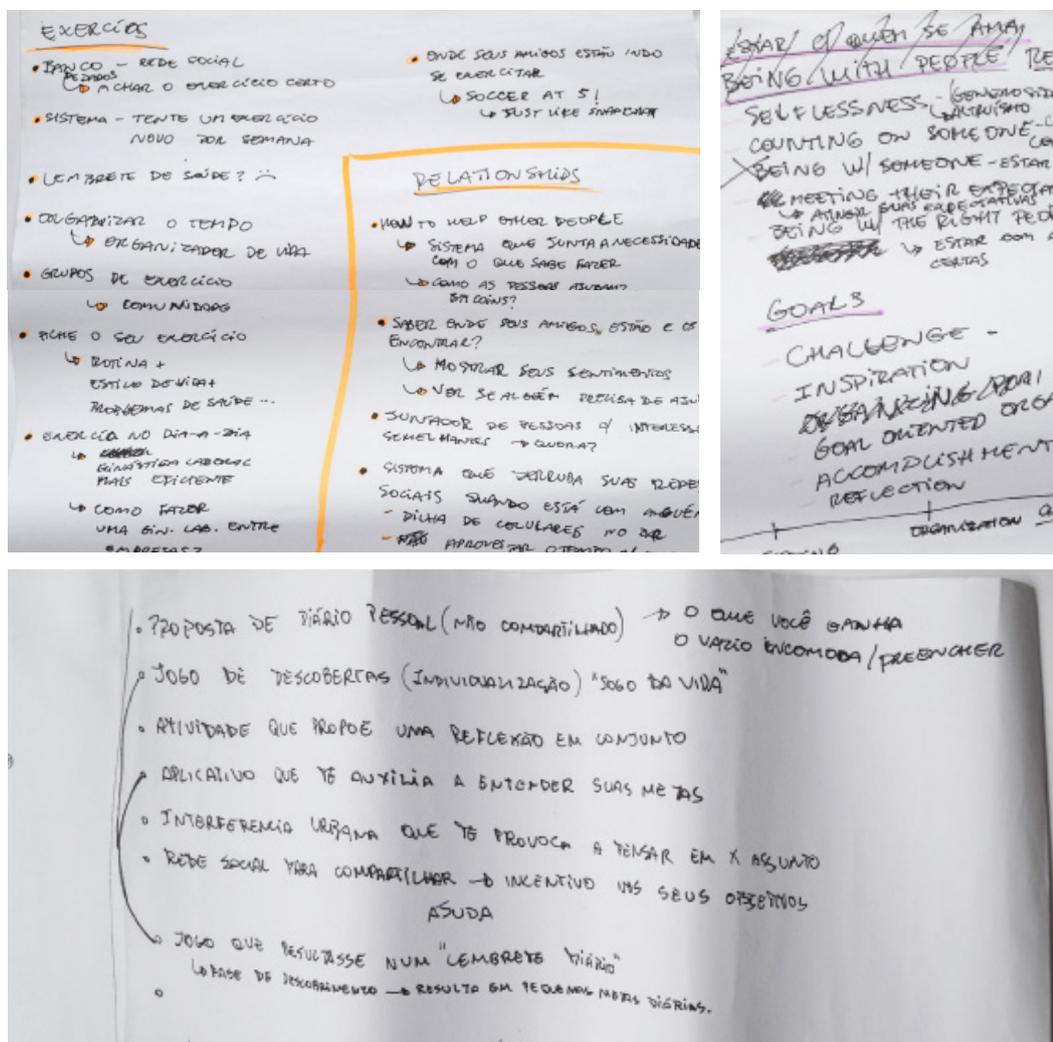
Entendem, também, que as pessoas ao nosso redor, nossos amigos e famílias, são imprescindíveis para uma vida feliz, mas acreditam que devemos sempre nos esforçar para que façamos a vida dos outros melhor, assim como saber agradecer pelo que temos e recebemos. Imaginam a vida como uma estrutura em constante mutação, em que nossos níveis de humor, interesses e realizações se transformam com o passar do tempo. E por fim, vêem os obstáculos que enfrentamos na vida como motivação para mudarmos aspectos de nossas vidas que não nos agradam.

Depois de analisar as informações, percebi que o que mais me motivou foi a forma como os participantes receberam as entrevistas. Durante a maioria das sessões, os entrevistados expressaram satisfação, curiosidade e até gratidão pelas reflexões que as conversas lhes haviam proporcionado, sendo esse o ponto mais motivante de todo o processo até então. Logo, percebi que **o objetivo do projeto era promover a reflexão sobre a vida, nossas decisões e objetivos**. Tal conclusão me mostrou preparada para o início da fase de conceituação do projeto.

# Conceituação

# Intenção do projeto

A partir do objetivo do projeto (p. 16) de promover a autorreflexão, concluído a partir de pesquisa secundária, feita através de livros, artigos, filmes e palestras e da pesquisa de imersão, desenvolvida por meio de entrevistas e suas análises, o momento era de conceituação do projeto. Foram separados todos os subgrupos provenientes das entrevistas e, a partir deles, seções de Brainstorm individuais e coletivas foram desenvolvidas. Um cronômetro marcava cinco minutos para cada tema e todos os conceitos de projeto que partissem de tal ou fossem relacionados à intenção do projeto seriam brevemente descritas em uma folha de papel tamanho A3.



O resultado se deu em um grupo de ideias que variaram de um conceito de sistema semelhante a um diário em que o usuário descreveria de diversas maneiras os momentos mais alegres de seus dias, a outro que lembraria o usuário de sua saúde e exercícios físicos, passando por ideias que visavam unir as pessoas, ajudar na conclusão de metas e promover a doação e o voluntariado.

Porém, no final destas sessões, o conjunto de conceitos desenvolvidos não estava satisfatório. Os resultados eram demasiadamente específicos e não cumpriam totalmente o objetivo do projeto.

Através da percepção das carências de tal técnica, o material derivado da pesquisa (p. 6-16) foi novamente analisado até que quatro tópicos norteadores para o desenvolvimento do conceito foram concluídos.

### 1) Ter caráter reflexivo

Este pode ser considerado o ponto mais importante para a criação do conceito. A reflexão sobre si é o objetivo do projeto e não pode faltar em sua conceituação.

### 2) Promover a união entre pessoas

Relacionamentos foram vistos como um ponto de extrema importância para uma vida feliz e deverão ser um ponto de destaque na fase de conceituação.

### 3) Encorajar a discussão

As entrevistas demonstraram que a discussão em torno de temas pessoais e raramente conversados com outras pessoas, leva o interlocutor ao maior entendimento de si.

### 4) Ser lúdico.

Livros de autoajuda e tratamentos psicológicos diversos muitas vezes têm como objetivo o entendimento de si. Neste caso, o objetivo é promover a reflexão de forma divertida e, de preferência, imperceptível.

Analisando esta lista, foi constatado que a melhor forma de unir pessoas para discutir e refletir de forma lúdica seria por meio de um **jogo**. Através de jogos aprendemos e pensamos de forma divertida, muitas vezes sem percebermos; a união entre pessoas é fundamental para grande parte das brincadeiras; e a discussão pode ser algo intrínseca em suas regras e mecânica.

# Desenvolvimento do conceito

Com a conclusão de que o projeto a ser elaborado era um jogo e sobre a lista de elementos importantes para o desenvolvimento dele, outro guia foi produzido, que desta vez nortearia a mecânica e as características do jogo:

## 1) Jogadores no mesmo ambiente

Para unir e promover a interação entre pessoas, foi eliminada a opção do jogo ter caráter virtual em favor de um jogo completamente analógico.

## 3) Escolha é superior ao acaso

Favorecimento da escolha pessoal do jogador. Dados e outras peças que beneficiem o acaso não devem ser utilizadas, ou utilizadas com cautela.

## 2) Metáfora da vida

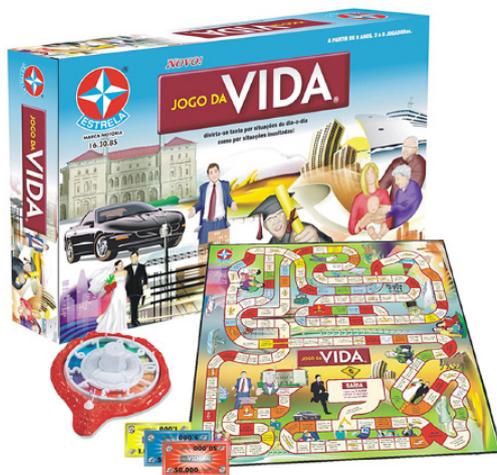
O jogo deve, de certa forma, se apresentar como metáfora da vida para os jogadores, através dos desafios, desejos, escolhas e de sua narrativa.

## 4) Importância na jornada

A trajetória do jogador e sua experiência na narrativa do jogo são fatores de maior importância comparados com o final do jogo propriamente dito.

Com base nesta lista, o conceito de um jogo de tabuleiro foi percebido como o mais adequado. Suas muitas possibilidades de transmitir a imagem de jornada foi o principal motivo para esta decisão, que também mostrava possível a conclusão do objetivo do projeto (p.16), a utilização dos tópicos norteadores do mesmo (p.19) e do guia acima em sua conceituação.

Foi realizada uma pesquisa de similares, com jogos que servissem como referência nesta fase de desenvolvimento.



**Jogo da Vida** refere-se a uma trajetória de vida. O jogador passa por momentos de sorte e azar, se forma, casa, tem filhos, investe na bolsa e/ou viaja pelo mundo. Os dados traçam seu caminho. Vence o jogo aquele que se torna milionário.

**Principal referência:** o jogo age como uma simulação da vida real.

**Banco Imobiliário** consiste na compra e venda de propriedades como bairros, casas, hotéis e empresas, de forma que vence o jogador que não vai à falência. **Principal referência:** tabuleiro com caráter infinito: com início e fim conectados. Mesmo com as mesmas casas, cada rodada do jogo possui características distintas.



**Escape From Aliens in Outer Space** faz com que cada jogador assuma o papel de um ser humano ou alienígena. Os seres humanos tentam salvar a si, alcançando as saídas. Os alienígenas os caçam. É preciso interpretar os movimentos e comportamentos dos outros jogadores para saber quem e o que eles realmente são. **Principal referência:** diversas possibilidades de movimentação no tabuleiro hexagonal.

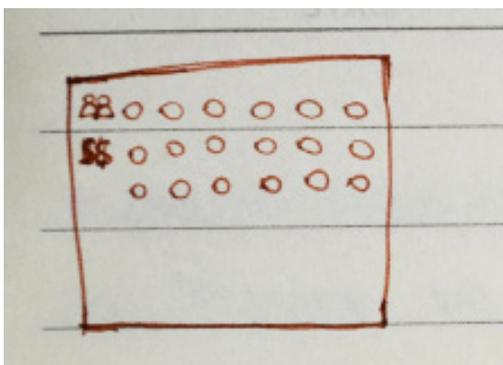
**Domínio de Carcassonne** tem como objetivo a construção de cidades medievais fortificadas, campos, estradas e mosteiros, com o uso de blocos. O tabuleiro do jogo vai ganhando novas formas turno após turno, fazendo com que nenhum jogo seja igual ao anterior. **Principal referência:** conceito de tabuleiro que é moldado aos poucos conforme o jogo avança, semelhante a um Dominó.





**Detetive** é desenvolvido sobre um tabuleiro que simula uma mansão e possui diversos cômodos e objetos. Seu objetivo é descobrir quais dentre seis suspeitos, seis armas e nove aposentos estão envolvidos em um assassinato. **Principal referência:** bloco de folhas avulsas onde cada jogador preenche com dicas e descobertas sobre o crime em questão.

Rascunhos de conceitos de jogos foram iniciados, tendo como referência os jogos pesquisados. Em seguida, reflexões foram promovidas em cima de suas características.



### Conceito 1

Cada jogador preenche uma cartela com um objetivo de vida, sendo especificado em níveis de 0 a 5 que caracterizam a importância de cada contexto para tal objetivo, sendo eles, a princípio, **Saúde**, **Dinheiro**, **Relacionamentos** e **Trabalho**. O somatório dos níveis de cada objetivo deve ser sempre igual a **10**, o mesmo para todos os jogadores. O tabuleiro é dividido entre as seções das cartelas, que contém cores distintas e o caminho traçado pelo jogador o faz ganhar pontos em cada contexto. Ganha o jogo o primeiro que concluir o caminho de vida que o possibilitar concluir o objetivo em sua cartela.

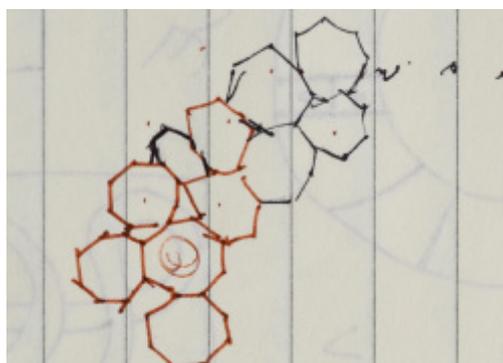
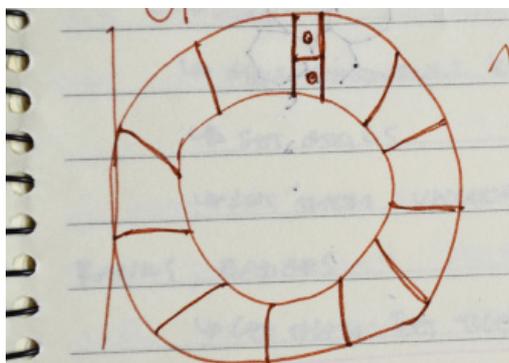
**Reflexões:** Até que ponto o jogador preenche a cartela com desejos de vida próprios e não de acordo com o que for mais fácil para ganhar o jogo? Como o caminho conclui os objetivos? De que forma o jogo promove a reflexão em cima deles? Como fazer o jogo ficar divertido?



### Conceito 2

Cada jogador escolhe um motivo de infelicidade de sua vida e escreve em um pedaço de papel. Todos são embaralhados e um deles é sorteado. Os jogadores se esforçam para tentar resolver o problema de acordo com as casas do tabuleiro que procura seguir. O primeiro a resolvê-lo ganha o jogo. Neste jogo, a ideia é de que ele não aconteça apenas no momento em que está sendo jogado, mas que todos os jogadores auxiliem o jogador a resolver o problema escolhido em sua vida.

**Reflexões:** Seriam os problemas melhores que os objetivos para promover a reflexão? Como seria o tabuleiro para esse jogo? Como medir a resolução dos problemas?



### Conceito 3

Jogo do dia a dia, não existem grandes metas mas diversas maneiras de viver a vida. Você cria o seu caminho, passando por obstáculos e recompensas, construindo habilidades. Conseguir dinheiro, entrar na faculdade, comprar uma casa, se casar, ter filhos. Em um tabuleiro circular onde uma volta corresponde a um ano de vida, os jogadores constroem suas vidas pouco a pouco e tomam decisões pelo caminho.

**Reflexões:** Existe um ganhador? Como promover a reflexão? Como fazer o jogo ficar divertido?

Nesse estágio, todos os conceitos necessitavam de desenvolvimento e aperfeiçoamento, e uma questão importante que ainda precisava ser definida poderia servir de elemento transformador para isso: o **público-alvo**.

Com o objetivo de o jogo de promover a autorreflexão, três grupos que denotam momentos de transformação decisivos e que requerem uma profunda contemplação durante a vida foram selecionados.

O primeiro deles foi o de **adultos com idades que variam entre 40 e 50 anos**, e que muitas vezes sofrem com a chamada crise da meia-idade. Visto por Carl Gustav Jung, criador da Psicologia Analítica, como Metanoia (MARCONDES, data indefinida), que se dá a partir da confrontação do indivíduo com o envelhecer e, assim, com a ideia de ser finito.

O segundo foi o de **mulheres grávidas**, principalmente de seus primeiros filhos, que muitas vezes se vêem em situações de escolha e conflito entre vida pessoal e profissional, e em alguns casos encaram a situação como um erro que mudará drasticamente suas vidas.

Mas o grupo escolhido foi o de **jovens entre 20 e 30 anos** que se encontram em situações decisivas em variados aspectos da vida, sejam elas relacionadas à carreira a seguir, sair da casa de seus pais, casar, ter filhos, estudar no exterior e etc. Essas pessoas muitas vezes se sentem confusas, com dificuldade de escolher seu caminho, e em um grande momento de transformação.

Nessa altura, um jogo de tabuleiro não se adequava perfeitamente ao público-alvo escolhido. Jovens deveriam poder jogá-lo em uma mesa de bar ou na casa de um amigo, e dessa forma, o jogo precisaria ser desenvolvido para um fácil transporte. A partir de então, o conceito do tabuleiro foi traduzido para cartas.

Outra pesquisa de jogos similares foi desenvolvida, focando nesse momento em jogos de cartas.

### **Asshole**

Jogado com um baralho de cartas comum, o objetivo do jogo é ser o primeiro a abaixar as cartas. Divide-se o baralho inteiro entre todos os jogadores e começa a jogar quem estiver com o 3 de paus, sendo esse número o menor do baralho e o 2 o mais alto. O jogador seguinte joga uma carta de igual ou maior valor, e assim em diante.

### **Duvido**

Jogador após jogador, as cartas são colocadas na mesa viradas para baixo, seguindo a ordem numérica do baralho convencional. Cada participante precisa descartar no mínimo uma carta por rodada, sendo assim necessário blefar caso não possua a carta em questão.

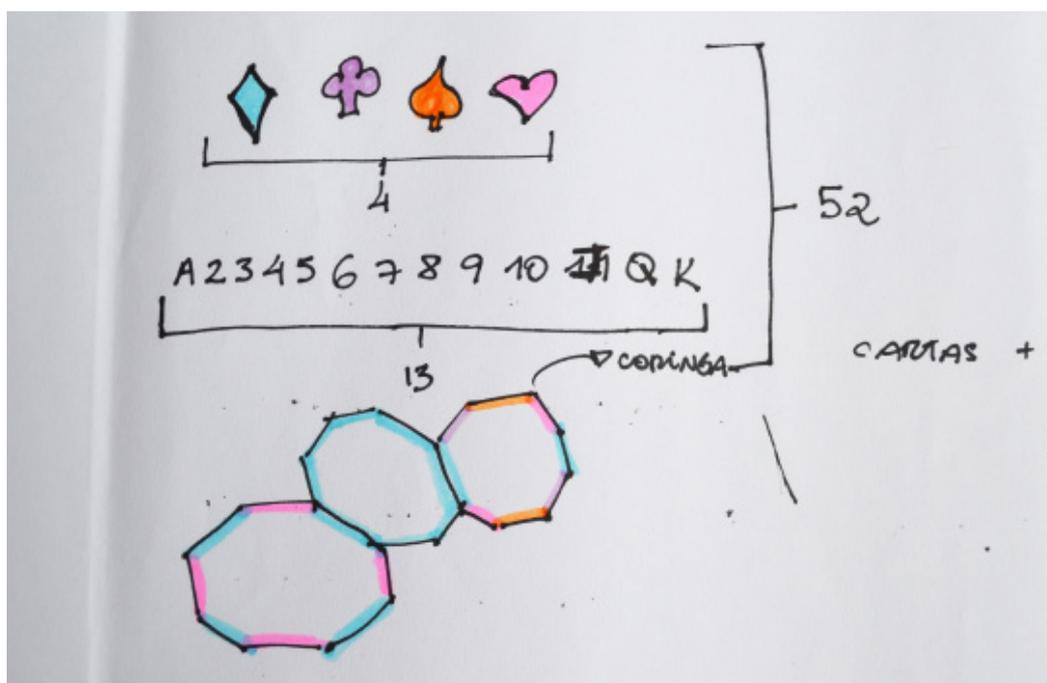


## Cards Against Humanity

A cada rodada, um jogador faz uma pergunta de um cartão preto, e os outros respondem com suas cartas brancas mais engraçadas.

A análise dos jogos de cartas mostrou que, em grande parte, essa categoria de jogos têm como objetivo principal que o descarte de todas as cartas da mão seja feito primeiro para o jogador se sair vencedor.

A partir de então os diversos naipes e tipos de cartas de um baralho foram separados e uma nova etapa de conceituação, a partir das novas variáveis que um jogo de cartas propunha, foi iniciada, com experimentações em cima deles.





#### Conceito 4

Um meio-termo entre um jogo de cartas e um jogo de tabuleiro. Cartas hexagonais possuem faces com no máximo três cores diferentes, separadas pelos temas **Relacionamentos**, **Objetivos e Metas** e **Conexão entre Corpo e Mente**, retirados de brainstorms do início da pesquisa do projeto (p. XX). O jogador poderá apenas descartar uma carta que possua no mínimo uma aresta com cor compatível com uma carta já descartada e com arestas livres para o encaixe, formando assim um tabuleiro. O tema escrito na face superior da carta faz o jogador que a descartar articular uma sentença que relacione o tema à sua vida. O primeiro jogador a descartar todas as cartas ganha o jogo.

**Reflexões:** As frases estão promovendo a reflexão? Como o jogo fica divertido?

Nesse momento, a conceituação da mecânica do jogo estava se mostrando excessivamente difícil de desenvolver e, por esse motivo, duas seções de design participativas foram promovidas. Duas designers compareceram em cada seção, sendo quatro, além de mim, no total, e me auxiliaram no desenvolvimento da mecânica do jogo e experimentações dele.

#### 1ª Seção - com Marina Almeida e Camila Barboza

**Duração:** 6h

**Início:** Breve descrição da pesquisa, explicação do objetivo do projeto e enumeração dos tópicos que devem guiar a mecânica do jogo. Demonstração do último conceito desenvolvido e primeiro protótipo das cartas.

**Desenvolvimento:** Foco no conceito de trajetória de vida. Discussão acerca da quantidade máxima de informações sobre a vida dos jogadores que poderia ser utilizada sem criar desconforto neles.

Fichas foram criadas com aproximadamente vinte frases relacionadas a acontecimentos de vida de um personagem fictício. Foi desenvolvida a ideia de que cada cartão fosse relacionado a um personagem e serviria como uma espécie de obstáculo na criação da narrativa. No início do jogo, uma ficha seria retirada por

um jogador, que agiria como mediador da partida, ao mesmo tempo que os demais jogadores criariam a história do personagem. A primeira frase do cartão seria lida no início do jogo, e a partir de então os demais jogadores adicionariam a história, um a um. Consecutivamente, em cada início de rodada, uma nova frase era adicionada à narrativa, e o mesmo acontecia quando um fato criado por um jogador se sobrepunha à história no cartão. Neste momento, ainda não era sabido como ganhar o jogo e como fazer o jogo ficar mais divertido para o mediador.

Como desdobramento da mecânica do jogo, as frases foram reduzidas e colocadas em cartas menores e individuais no centro da mesa, tornando-se Cartas-Tema. Tais peças seriam viradas uma a uma pelos jogadores em suas rodadas e guiariam a narrativa em questão, sempre seguindo a história do mesmo personagem fictício. Outras cartas com acontecimentos drásticos eram sorteadas, de forma que cada jogador recebesse três. O objetivo dos jogadores era incluir tais acontecimentos na história de vida do personagem, sendo estas as Cartas-Objetivo. Outro grupo de cartas era responsável por parar a história, caso um jogador não esteja de acordo com a narrativa de seu companheiro de partida. Neste conceito de jogo, todos os participantes experimentaríamos a mesma mecânica de jogo.

**Conclusões:** Jogo em fase inicial, mas divertido. Cartas-Tema e Cartas-Objetivo deverão perder o caráter aleatório e ter um sentido de acordo com a pesquisa realizada. Necessidade de ajuste no tempo de fala de cada jogador.

## 2ª Seção - com Nathany Santos e Daniela Capistrano

**Duração:** 3h

**Início:** Breve descrição da pesquisa, explicação do objetivo do projeto e enumeração dos tópicos que devem guiar a mecânica do jogo. Demonstração da última seção desenvolvida e seu resultado.

**Desenvolvimento:** Desenrolamento de quatro partidas do jogo desenvolvido até então, com alterações significativas em suas Cartas-Tema, Cartas-Objetivo e formas de discussão. Momentos de reflexão em cima de sua mecânica e eficácia em atingir o objetivo do projeto também aconteceram nesta seção.

**Conclusões:** Necessidade de maior relação entre o jogador e os objetivos propostos. Discussões confusas e algumas vezes cansativas.

A partir destas seções, baseadas na fase de pesquisa do projeto (p.6-16) e na conceituação inicial descrita anteriormente (p. 18-25), o jogo de cartas que posteriormente seria chamado de **ViraVolta** começou a ser criado, e sua longa fase de desenvolvimento gráfico e estrutural se iniciou.

## Proposta

ViraVolta consiste em um jogo de cartas desenvolvido para promover a reflexão sobre a vida. Tendo como público-alvo jovens em seus vinte e poucos anos, o jogo procura ajudá-los a meditar sobre seus objetivos e decisões particulares, através de sua mecânica e plataforma lúdicas, e tem a esperança de que tais reflexões os ajudem em alguma dimensão a compreender o melhor caminho a seguir neste confuso e bifurcado momento.

Seu nome, ViraVolta, reflete a dinâmica do jogo, onde a história de um personagem fictício é criada em conjunto por todos os jogadores, possibilitando a ocorrência de grandes transformações na narrativa. É associado também à vida de todos nós, com suas modificações e reviravoltas.

# Projeto

## Percurso da mecânica do jogo

Como o designer de jogos Bernard DeKoven fala em seu livro (DEKOVEN, 2014), jogos e diversão são a porta de entrada para a saúde e a felicidade. Seguindo a mesma linha de pensamento, o Dr. Stuart Brown, psiquiatra e profundo estudioso da relação que os jogos possuem nas pessoas através do National Institute of Play, observa uma forte correlação entre sucesso e a atividade lúdica, e diz que essas práticas estão profundamente associadas ao desenvolvimento humano e à inteligência (BROWN, 2008). No livro *Rules of play: game design fundamentals*, os autores descrevem, entre outros assuntos, as relações entre diversão e experiência, prazer, significado e narrativa, e atentam para a visão de diversão como transformação, onde jogos "[...] podem modificar até as mais rígidas estruturas em que tocam gerando resultados imprevisíveis[...]" (SALEN e ZIMMERMAN, 2004). Tendo isto em vista, a mecânica do jogo deve ser minuciosamente pensada e desenvolvida, para que provoque os melhores pensamentos e sentimentos nos jogadores. O intuito para este projeto é evocar, através de sua mecânica, emoções e atitudes lúdicas nos indivíduos e promover a reflexão entorno da vida.

O antropologista Roger Caillois desenvolveu o que ele chama de *Categorias Fundamentais da Diversão* (CAILLOIS, 1958 *apud* SALEN e ZIMMERMAN, 2004, p. 307) onde a grande variedade de fenômenos que a constituem são separados em quatro grupos com características distintas, sendo elas brevemente descritas a seguir:

### Agôn

Diversão competitiva, como num jogo de Xadrez, esportes e outras competições.

### Mimicry

Dramatização, faz-de-conta e outros exercícios para a imaginação.

### Alea

Fundamentada em jogos de probabilidade, diversão baseada na sorte.

### Ilinx

Brincar com a sensação física da vertigem, como uma criança que roda e roda até cair no chão.

(CAILLOIS, 1958 *apud* SALEN e ZIMMERMAN, 2004, p. 307. Tradução da autora)

Com base nas categorias acima, pude concluir que a categoria em que se encaixa este projeto é a *Mimicry*, já que a competição e as sensações físicas não são pontos significativos para a reflexão, e o jogo, como definido no guia que delimita sua mecânica (p. 20), deve promover a escolha pessoal em detrimento do acaso. Um entendimento mais profundo em torno de suas características se fez então necessário.

## Mimicry

A diversão consiste não apenas na implementação de ações ou submeter o destino de alguém à um ambiente imaginário, mas de se tornar um personagem ilusório e de se comportar como tal. Este é confrontado com uma série diversificada de manifestações, onde o sujeito do faz de conta acredita, ou faz outros acreditarem, que ele é alguém que não seja o próprio. Ele esquece, disfarça, ou esconde temporariamente a sua personalidade, a fim de fingir ser quem não é.

(CAILLOIS, 1958 *apud* SALEN e ZIMMERMAN, 2004, p. 307.  
Tradução da autora)

Neste caso, a mecânica até então desenvolvida se consolidava com a categoria acima descrita e se relacionava com a questão abordada anteriormente de projetarmos nossas experiências presentes às expectativas que temos do futuro (p. 8). Levando, assim, ao pensamento de que por mais que projetemos objetivos diversos em um mesmo personagem fictício, suas decisões e ações estarão diretamente relacionadas com nossos pensamentos e perspectivas pessoais.

De acordo com Nicole Lazzaro, psicóloga e experiente em Play Experience Design por mais de vinte anos, existem quatro caminhos para a diversão, e jogos bem sucedidos utilizam um pouco de cada para captar a atenção e motivar os jogadores. Em seu gráfico (p. 85) podemos ver as características distintas de cada diretriz, sendo elas explicadas abaixo:

### People Fun

Fornece a desculpa para sair com os amigos. Pessoas são viciantes e essas mecânicas ao longo do tempo constroem laços sociais e trabalho em equipe.

### Serious Fun

Propositalmente o jogo muda a forma como os jogadores pensam, sentem, se comportam ou fazem a diferença no mundo real. A emoção dos jogos anima tarefas que podem ser consideradas chatas. Serious Fun é jogar como terapia.

### Hard Fun

Oferece a oportunidade para o desafio, domínio e sentimentos de realização. Hard Fun concentra a atenção nos objetivos, restrições e estratégia.

### Easy Fun

Inspira exploração e dramatização. Divertidos estados de falha, fantasias, ou simplesmente desfrutar os controles encanta e cativa a imaginação. Easy Fun é o plástico bolha do design de jogos.

(Disponível em: <<http://bit.ly/1y22wHh>> Acesso em: 22 nov. 2014. Tradução da autora.)

Neste caso, a mecânica do jogo foi desenvolvida buscando os quatro pontos descritos (Hard Fun, Easy Fun, Serious Fun e People Fun) e testada a cada mudança, pois apenas através de partidas concretas, principalmente com pessoas inclusas no público-alvo do jogo, ficariam claros os pontos em que alterações seriam necessárias. Foram, então, realizadas quinze seções com um total de vinte e duas pessoas em diversos momentos de sua construção, promovendo diversas versões diferentes e gradativas até que o jogo pudesse chegar à sua fase final.

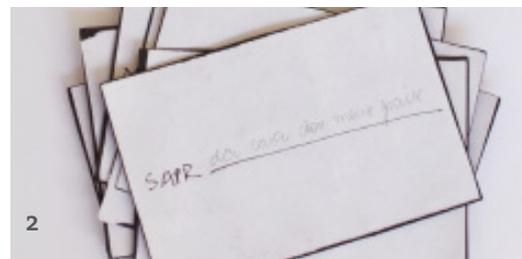
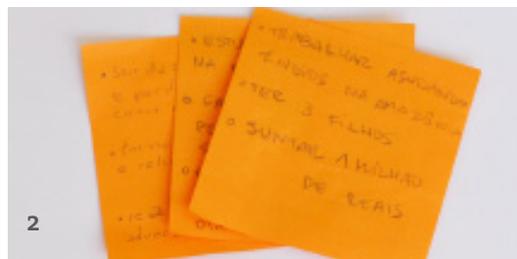
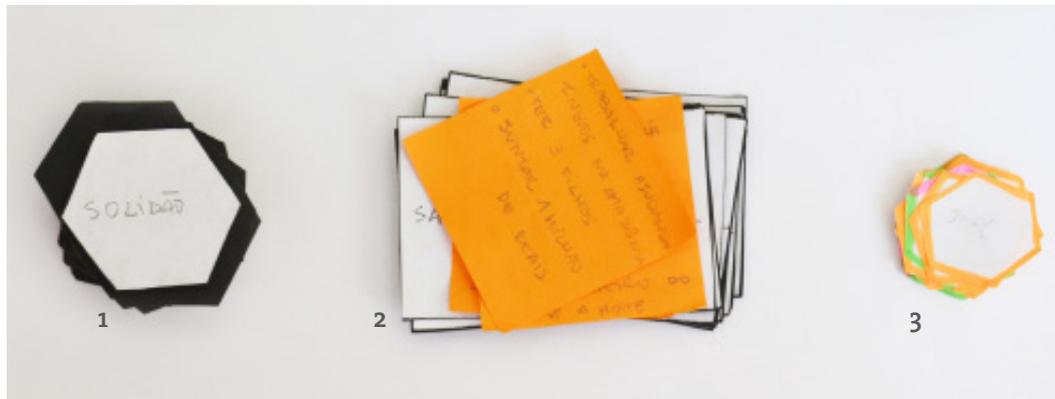


Imagens de seis das quinze seções realizadas.

A seguir estão descritas duas principais versões e as mudanças significativas que aconteceram de uma para a outra, ambas após as seções de Brainstorm produzidas na fase de conceituação do jogo (p. 26-27).

## Testes Primários

**Componentes:** (1) Cartas-Tema + (2) Cartas-Objetivo + (3) Cartas-Pare



Neste momento, três grupos de cartas eram responsáveis por mover o jogo. Sua mecânica estava sendo priorizada, então escolhas de materiais, cores, formatos e demais decisões gráficas ainda não estava em andamento. As **Cartas-Tema** foram recortadas em Cartolina preta em losangos, por ainda haverem resquícios do conceito anterior no momento de sua produção (p. 26) e foram selecionadas levando em consideração seis tópicos:

<b>Temporais</b>	<b>Classificações</b>	<b>Sentimentos</b>
2 anos	Negro	Inveja
10 anos	Branco	Solidão
23 anos	Asiático	Raiva
	Católico	Amor
<b>Doenças</b>	Moderno	
Alcoolismo	Mulher	<b>Outros</b>
Câncer	Caçula	Mansão
Obesidade	Tradicional	Exercício
	Hippie	3 Irmãs
<b>Lugares</b>	Estudioso	Animais
Praia	Vegetariano	
Europa	Gay	
Favela	Homem	
África		

As **Cartas-Objetivo**, escritas neste momento em post-its e, em seguida, em cartões feitos em Cartolina e papel Chamex, possuíam como metas diversas fatalidades e situações, em sua maioria, complicadas de resolver. Por exemplo:

<b>Ter sérios problemas financeiros;</b>	<b>Obter tratamento por uso excessivo de drogas;</b>
<b>Curar-se de uma rara doença;</b>	<b>Trabalhar ajudando índios na Amazônia;</b>
<b>Desaparecimento de um parente próximo;</b>	<b>Estudar culinária na França;</b>
<b>Ser preso por um crime que não cometeu;</b>	

As **Cartas-Pare**, produzidas a partir de protótipos antigos para uma rápida inclusão no atual conceito, poderiam ser utilizadas quando um participante discordasse do trecho contado por outro jogador, mas apenas cinco vezes por cada participante. Esta se mostrou uma nova forma de promover a discussão durante o jogo, fato positivo levando-se em consideração os tópicos a serem aplicados em sua mecânica (p. 20), e permitiu que os próprios jogadores decidissem o rumo da história, em conjunto. Neste caso, a carta era apresentada e quem perdesse a discussão, votada pelos demais jogadores, receberia mais uma Carta-Objetivo para adicionar à história.

**Resultado:** Neste caso, os testes mostraram que os objetivos, até então arbitrários, não provocavam nenhum tipo de reflexão nos jogadores, assim como as Cartas-Tema, que possuíam grupos com enunciados surreais e obstruíam a história ao invés de promover o pensamento. Já o momento de discussão promovido pelas Cartas-Pare, possuía uma punição muito severa, desmotivando os jogadores, e ao mesmo tempo não possuía uma recompensa para quem a ganhasse.



cautelosamente a partir das entrevistas realizadas na fase de pesquisa deste projeto (p. 11-16) e posteriormente reduzidas à quarenta, e empregadas nas **Cartas-Tema**:

Esperar	Esperança	Relacionamento
Reclamar	Generosidade	Exercício
Entender	Adaptação	Influência
Viver	Perda	Faíscas
Observar	Curiosidade	Motivação
Transmitir	Sonho	Amigos
Sentir	Persistência	Família
Construir	Terapia	Otimismo
Conseguir	Decisão	Espiritual
Ter	Concentração	Esforço
Acreditar	Meta	Estresse
Querer	Satisfação	Reflexão
Ajudar	Fé	Alegria
Perspectiva		

As **Cartas-Objetivo**, trinta no total, são preenchidas pelos jogadores, com quatro metas de vida de cada participante, e duas delas são novamente embaralhadas e redistribuídas. Sua temática, também desenvolvida com base nas entrevistas realizadas (p. 11-16), e validada não somente através de diversas partidas como também das considerações de nove outros indivíduos (p. XX), se encontra a seguir:

Eu quero reduzir	Eu quero descobrir	Eu quero me tornar
Eu quero fazer	Eu quero ajudar	Eu quero transformar
Eu quero morar	Eu quero viajar	Eu quero inventar
Eu quero entender	Eu quero ser	Eu quero me importar
Eu quero conseguir	Eu quero sentir	Eu quero ir
Eu quero mudar	Eu quero procurar	Eu quero encontrar
Eu quero poder	Eu quero dedicar	Eu quero acreditar
Eu quero construir	Eu quero dar	Eu quero ver
Eu quero aprender	Eu quero ter	Eu quero realizar
Eu quero trabalhar	Eu quero viver	Eu quero parar

A utilização das **Cartas-Pare** também foi alterada após os testes, podendo agora serem usufruídas indefinidas vezes. O jogador vencedor da discussão agora recebe uma **Carta-Pulo**, ao invés de o jogador perdedor ser punido. Esta última categoria de cartas possibilita ao participante que a recebe pular um outro em qualquer rodada do jogo.

**Resultado:** Esta última dinâmica possibilita histórias factíveis e positivas, focadas nos desejos e anseios de seus jogadores. O fato de outros jogadores também realizarem algumas de suas metas traz ao jogo não apenas objetivos mais complexos como também mostra aos jogadores outras formas de conquistar suas próprias metas, que muitas vezes nunca lhe passaram pela cabeça.

O jogo possui elementos dos quatro caminhos para a diversão, descritos no início desta seção (p. 31). Sua narrativa dinâmica explora a criatividade e a imaginação, sendo assim um exemplo de **Easy Fun**; analisar a forma como outros jogadores concluem seus objetivos e pensam sobre diferentes situações que encontram na história podem modificar a forma como os participantes pensam, trazendo tais pontos para sua vida real, aspecto diretamente relacionado à **Serious Fun**; estar com amigos e pessoas próximas é um requisito para o **ViraVolta** e possui direta relação com **People Fun**; seus objetivos e estratégia trazem consigo sentimentos de realização, presentes no **Hard Fun**.

Além disso, sua mecânica atende ao objetivo do projeto (p. 16) delimitado através da pesquisa, de promover a reflexão sobre a vida, nossas decisões e objetivos, se encaixa nos tópicos delimitadores do conceito do projeto (p. 19) e dos parâmetros desenvolvidos para a conceituação do jogo (p. 20). Além disso, todas as partidas em que o jogo foi jogado promoveram a reflexão e a discussão. Até mesmo nos momentos em que os jogadores discordavam do jogo por alguma razão o objetivo do projeto se fazia completo.

A experiência do jogo foi transmitida não apenas através de sua mecânica, mas também da escolha minuciosa de sua identidade visual. Cores, formas, tamanhos e tipografias foram selecionadas através de muitos testes para que o **ViraVolta** transmitisse não apenas divertimento como também o conceito de uma história em construção.

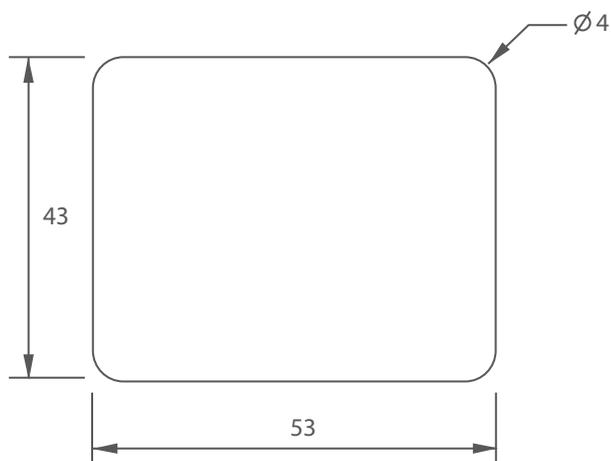
## Formatos

Os quatro tipos de cartas do jogo favoreceram a utilização de dois formatos diferentes. O exemplar com maiores dimensões foi atribuído às Cartas-Objetivo pela maior quantidade de informação em seu conteúdo. Seu tamanho se relaciona com o das cartas normalmente jogadas através de baralhos usuais. Já o menor tamanho foi atribuído às Cartas-Tema, Pulo e Pare, devido a pequena quantidade de informação e grande volume de cartas, seu formato foi reduzido para metade do tamanho das Cartas-Objetivo. Isto, não somente, possibilita uma melhor disposição das cartas em sua embalagem como menor volume da mesma, visando o fácil transporte. Seus cantos arredondados facilitam o embaralhar das cartas e reduzem o dano provocado pelo uso.

### Cartas-Objetivo



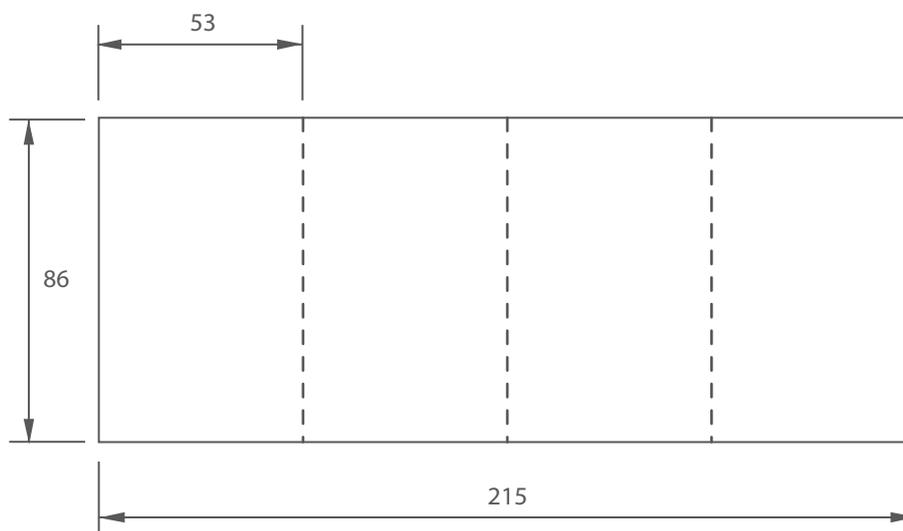
### Cartas-Tema, Cartas-Pare e Cartas-Pulo



Representações em escala 1:1

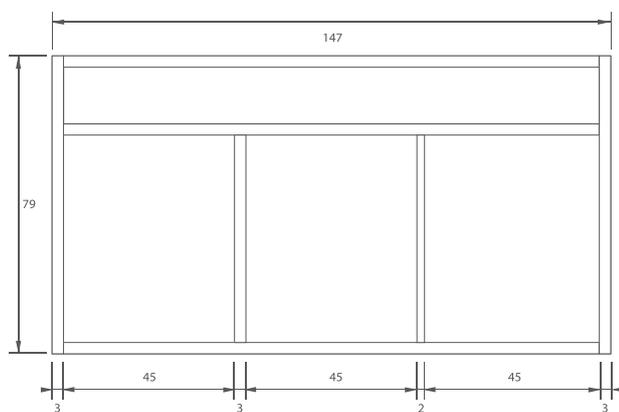
O formato das regras do jogo foi definido de forma que esta peça possuisse o mesmo tamanho das cartas maiores (Cartas-Objetivo), quando dobradas.

### Regras do jogo



Representação em escala 1:2

### Embalagem

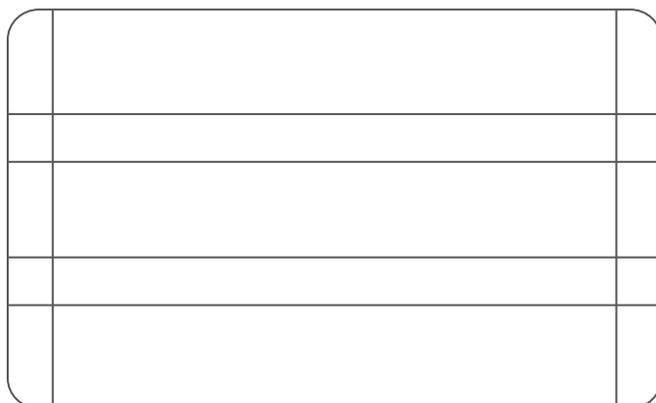


Representação em escala 1:1

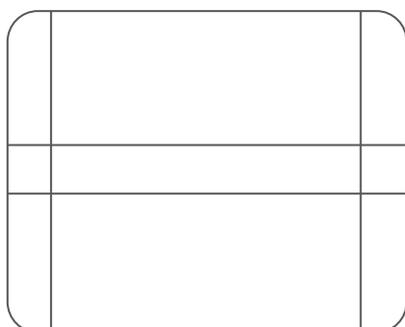
# Grid

A distribuição espacial das informações pelas cartas foi feita de forma que promovesse a rápida leitura, chamando a atenção do jogador para o seu conteúdo e favorecendo seus espaços brancos.

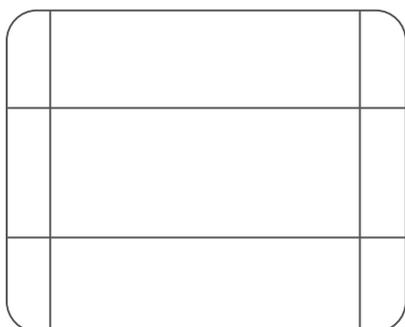
## Cartas-Objetivo



## Cartas-Tema



## Cartas-Pare e Cartas-Pulo



Representações em escala 1:1



# Paleta de cores

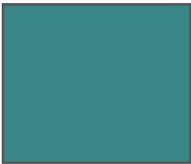
Diversas combinações de cores foram selecionada através de experimentações, testadas e avaliadas até a escolha da paleta utilizada na produção do **ViraVolta**.

## Testes de cores

### Paleta 1

					
C	0	37	4	55	0
M	85	35	47	85	0
Y	92	100	98	50	0
K	0	6	0	48	0

### Paleta 2

					
C	98	77	35	20	0
M	72	31	0	0	0
Y	36	46	44	49	0
K	21	6	0	0	0

### Paleta 3

					
C	79	0	13	20	0
M	29	84	35	22	0
Y	36	100	100	34	0
K	2	0	0	0	0

A escolha final é formada de cores principais complementares e saturadas, fundamental para a relação de dualidade e diferença das cartas e para enfatizar seu caráter de brinquedo, mas sempre levando em consideração seu público-alvo. Comparando-se com as paletas de cores testadas e apresentadas anteriormente, a escolha final foi muito baseada na Paleta 3 (p. 42), mas eliminando-se sua grande e desnecessária quantidade de cores e com algumas alterações em suas tonalidades, necessárias após os testes de impressão produzidos.

Suas cores secundárias se relacionam com as primárias e foram selecionadas para enfatizar os elementos principais nas peças do jogo, como sua marca e conteúdo.

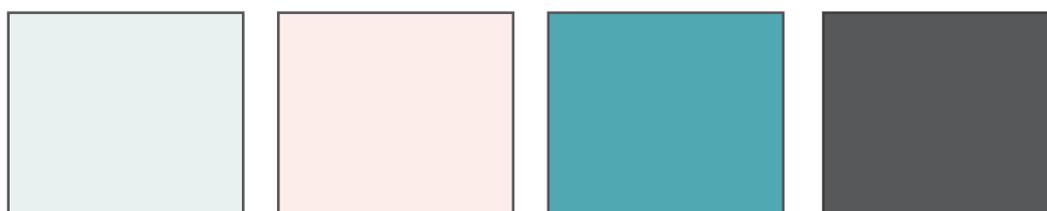
## Paleta de cores ViraVolta

### Cores principais



C	100	0	0
M	30	90	0
Y	35	100	0
K	0	0	0

### Cores de apoio



C	8	0	66	0
M	2	8	16	0
Y	5	5	29	0
K	0	0	0	80

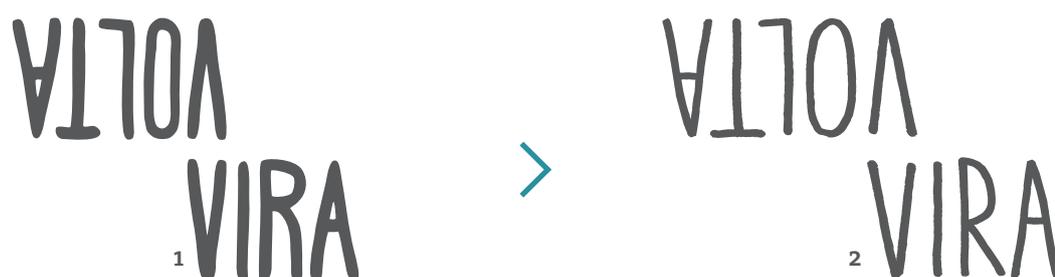
## Elementos da identidade visual

A marca foi desenvolvida com base no nome do jogo, que além de ser uma palavra constituída de outras duas que se relacionam à proposta do jogo (p.28), possui duas letras “V” que facilmente podem ser interpretadas como setas, indicações de caminhos, também relacionando-se com sua proposta. Este foi o conceito que guiou o desenvolvimento da identidade visual.

### Testes de desenvolvimento da marca

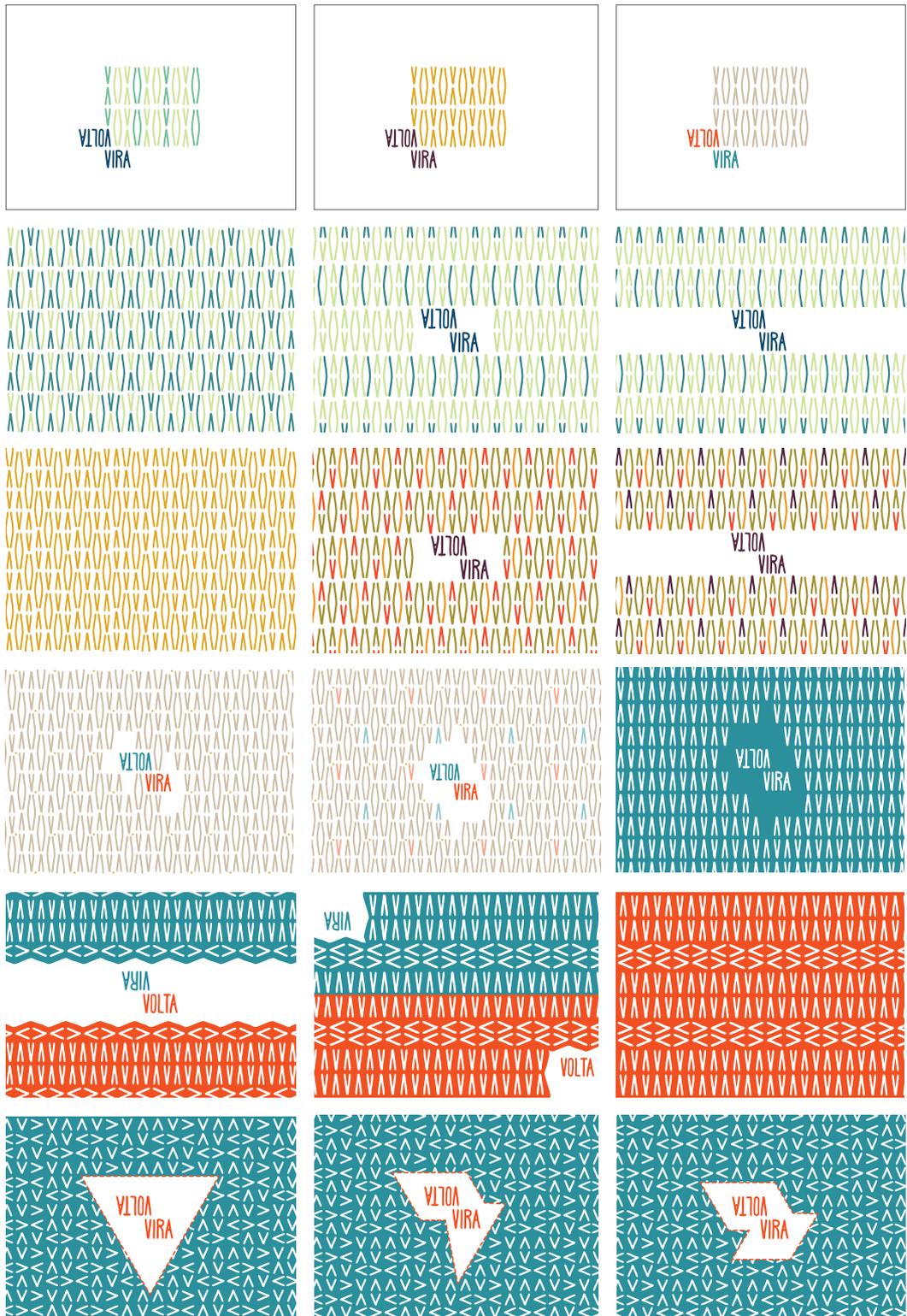


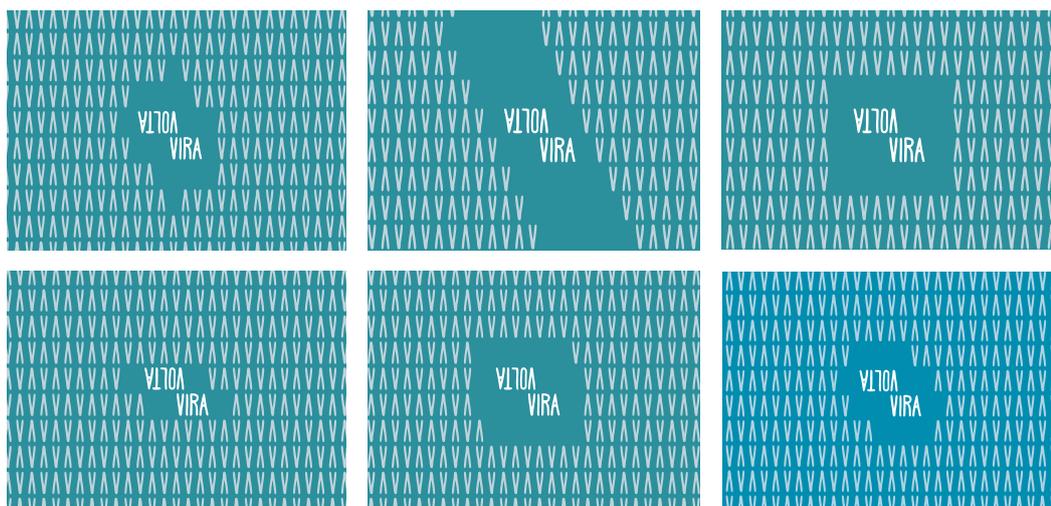
### Definição da marca



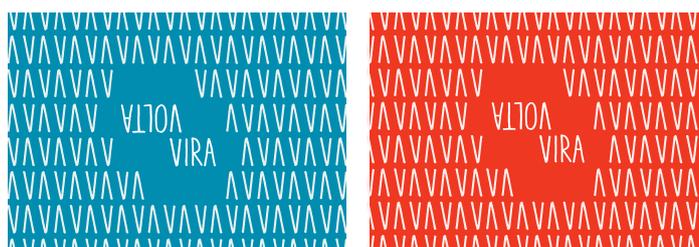
Definida a estrutura do logotipo (1), iniciaram-se os testes com os demais elementos da identidade visual e tipografia, concluindo-se na versão final da marca (2). Como elemento complementar à marca, uma malha foi desenvolvida com as “setas” utilizadas nela, sendo esta escolhida a partir de diversos experimentos realizados ao longo dos meses, com variações de tamanho, contraste, cores e do espaço para a inserção da marca.

## Testes de desenvolvimento do padrão





### Definição do padrão e sua composição



O padrão foi baseado apenas em um elemento, o "V", trazido da marca e repetido em linhas e colunas a partir do conceito de simulação de setas apontando para variadas direções. Sua estrutura simples e contínua foi o principal motivo para esta decisão. A imersão da marca nesta estrutura foi apenas possível através dos variados testes que levaram em consideração o recorte feito da malha para que a marca fosse inserida.

# Família tipográfica

O conteúdo das Cartas-Tema e Cartas-Objetivo foi desenvolvido para ser visualmente simples, com leitura rápida e fácil, devido à cronometragem e dinâmica do jogo. Experimentações foram realizadas para que sua tipografia possuísse caráter manuscrito, acompanhando o conceito de história em construção, mas que seguisse as necessidades projetuais de tais cartas .

A tipografia principal, utilizada nas Cartas-Tema e Cartas-Objetivo foi a mesma escolhida para a marca (p. 44) e o padrão (p. 46) do jogo e transposta, através de variações estruturais no "V", nos elementos gráficos das Cartas-Pare e Cartas-Pulo. Seus testes foram fundamentais para atingir o balanço entre uma tipografia manuscrita legível quando lida rapidamente, e a obtenção de padrão e marca leves e interessantes.

Já as regras do jogo necessitavam de uma tipografia com boa legibilidade para texto corrido com tamanho reduzido mas possuísse caráter divertido.

## Testes tipográficos - Tipografia principal

VIRAVOLTA VIRAVOLTA VIRAVOLTA

*Happy Fox*

Desenhada por:

Fran Llull e Laura Caldentey

*Mathlete Bulky*

Desenhada por:

Mattox

*Amatic SC*

Desenhada por:

Vernon Adams

## Testes tipográficos - Tipografia de apoio

"ViraVolta é um jogo de cartas desenvolvido para ser jogado por 3 a 6 jogadores adultos"

*Roboto Condensed*

Desenhada por:

Christian Robertson

"ViraVolta é um jogo de cartas desenvolvido para ser jogado por 3 a 6 jogadores adultos"

*Ubuntu*

Desenhada por:

Dalton Maag

"ViraVolta é um jogo de cartas desenvolvido para ser jogado por 3 a 6 jogadores adultos"

*Enriqueta*

Desenhada por:

FontFuror

## Famílias tipográficas escolhidas

VIRAVOLTA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

"!@#\$%&\*()\_+1234567890çãêó

*Aracne Condensed Regular*

Desenhada por:

Julia Martinez Diana

Escrita inteiramente em maiúsculas, *Aracne* possui estilo casual com letras altas, finas e ligeiramente rabiscadas, perfeitas para a utilização na marca e no padrão do **ViraVolta**. Sua coleção de caracteres especiais foi um grande motivo para esta escolha, devido a necessidade de sua utilização nas Cartas-Tema.

"ViraVolta é um jogo de cartas desenvolvido para ser jogado por 3 a 6 jogadores adultos"

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzçãêó

"!@#\$%&\*()\_+1234567890

*ITC Officina Sans Std*

Desenhada por:

Erik Spiekermann, Ole Schäfer

Desenvolvida e utilizada com foco na legibilidade, *Officina* foi uma escolha de tipografia simples. Seu estilo lembra um texto caligráfico escrito à mão e este foi um grande motivo para sua escolha.

**Vira Volta**

# Regras do jogo

## COMPONENTES DO JOGO

40 Cartas-Tema 30 Cartas-Objetivo



8 Cartas-Pare



12 Cartas-Pulo



### ATENÇÃO:

UTILIZE APENAS CANETAS PRÓPRIAS  
PARA QUADRO BRANCO AO ESCREVER  
NAS CARTAS E UM TECIDO ÚMIDO  
PARA APAGÁ-LAS.

## O QUE É?

ViraVolta é um jogo para três a seis jogadores adultos. Os participantes, além de trabalhar sua criatividade, são levados a pensar sobre seus objetivos de vida.

Vence o jogo aquele que atingir as metas que lhe couber. Disfarce seus objetivos, pois outros jogadores tentarão dificultá-lo!

## 1) DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS

Cada jogador recebe 1 Carta-Pare e 4 Cartas-Objetivo, escolhidas ao acaso. Um bolo com todas as Cartas-Tema é colocado no centro da mesa com sua face virada para baixo e outro é separado no canto da mesa com todas as Cartas-Pulo.

## 2) CARTAS-OBJETIVO

Em seguida, os jogadores completam suas Cartas-Objetivo com uma meta de vida cada, sendo elas de curto, médio e/ou longo prazo.

OS OBJETIVOS DEVEM SER ALGO IMPORTANTE NA VIDA DO JOGADOR.  
OS QUATRO OBJETIVOS DE CADA JOGADOR DEVEM SER DIFERENTES.

Duas das quatro cartas preenchidas de cada jogador, escolhidas à sorte pelos demais, são misturadas e redistribuídas, de forma que não se consiga identificar com quem está cada uma delas. O objetivo é inserir as 4 cartas da mão na história.

## 3) CARTAS-TEMA

O jogador à esquerda de quem deu as cartas inicia o jogo virando uma Carta-Tema no centro da mesa.

Tal participante utiliza a palavra tema escrita para iniciar a história sobre a vida de um personagem fictício criada por todos. Então, cada jogador retira uma Carta-Tema do centro da mesa e a utiliza para incluir, um a um, fatos e decisões à vida do mesmo personagem em suas sequências de narrativa de quarenta segundos cada.

Todos os fatos são possíveis, mas se o acontecimento apresentado for excessivamente inverossímil, grande será a chance deste episódio ser recusado a entrar na história pelos demais jogadores.

Os demais jogadores também poderão recusar o fato caso a palavra-tema da rodada não tenha sido utilizada.

DIGAMOS QUE A PRIMEIRA CARTA VIRADA É OTIMISMO E O JOGADOR QUE A VIROU TEM COMO OBJETIVO SER BEM SUCEDIDO NO TRABALHO. ELE PODERIA COMEÇAR A HISTÓRIA DIZENDO: "MARIA É UMA CARIOCA OTIMISTA E DE BEM COM A VIDA QUE ADORA TRABALHAR..." DESSA MANEIRA, ELE BUSCA INSERIR NA NARRATIVA A CARTA-TEMA VIRADA, TAL COMO SEUS OBJETIVOS, MAS DE MODO NATURAL, SEM DEMONSTRAR QUE ESTÃO SENDO INCLuíDOS.

#### 4) CARTAS-PARE!

As Cartas-Pare! podem ser utilizadas ilimitadamente durante o jogo, em situações nas quais um jogador não se convence de que o fato exposto por outro jogador é parte da história ou percebe que o adversário pode concluir um objetivo. Neste ponto, o jogador apresenta a carta e explica o motivo pelo qual não se convenceu.

Os dois jogadores argumentam sobre os acontecimentos e transformam os demais participantes em juizes da situação. Caso o jogador que utilizou a carta perca, o jogo continua de onde parou anteriormente, caso ele vença, a narrativa do último jogador é ignorada. O participante vencedor recebe uma Carta-Pulo.

#### 5) CARTAS-PULO

As Cartas-Pulo possibilitam que quem as recebe pule outro participante a qualquer momento durante o jogo. Nesse caso, o participante escolhido ficará uma rodada sem acrescentar sua narrativa à história.

Quando utilizadas, as cartas voltam para o conjunto de Cartas-Pulo no canto da mesa.

#### 6) FIM DO JOGO

A cada objetivo concluído, a carta deverá ser abaixada e virada, sendo assim apresentada à todos. O jogo termina quando o primeiro jogador inclui todos os objetivos que tiver em sua mão na história.

## REGRAS DO JOGO

As regras do jogo foram diagramadas através de alinhamento à esquerda, mas diversas alterações de espaçamento e alinhamento foram feitas em em prol de uma malha de texto homogênea e de fácil leitura. Os títulos das seções utilizaram a tipografia primária do jogo (p. 48), assim como as caixas que foram utilizadas para ressaltar pontos importantes do texto. Sua capa funciona como negativo comparada ao fundo das Cartas-Objetivo do jogo.

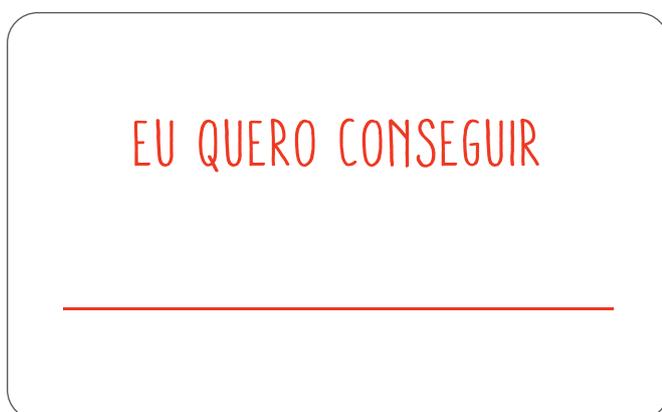
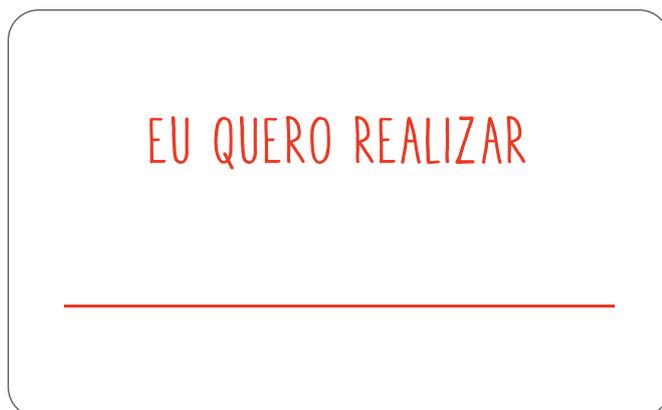
As regras foram desenvolvidas para impressão a laser em papel Couché 170g no formato 21,5x8,6 cm e produzidas com dobra sanfona e três vincos, gerando oito seções de 5,3x8,6 cm (p. 39).

# Cartas-Objetivo

Verso (comum a todas as Cartas-Objetivo)



Frentes (30 diferentes)



Representações em escala 1:1

EU QUERO SER

---

EU QUERO TRABALHAR

---

EU QUERO SENTIR

---

EU QUERO MORAR

---

Representações em escala 1:1

EU QUERO PODER

---

EU QUERO FAZER

---

EU QUERO MUDAR

---

EU QUERO PROCURAR

---

Representações em escala 1:1

EU QUERO DAR

---

EU QUERO VIVER

---

EU QUERO TRANSFORMAR

---

EU QUERO VER

---

Representações em escala 1:1

EU QUERO INVENTAR

---

EU QUERO ENTENDER

---

EU QUERO ACREDITAR

---

EU QUERO REDUZIR

---

Representações em escala 1:1

EU QUERO ME IMPORTAR

---

EU QUERO ME DEDICAR

---

EU QUERO APRENDER

---

EU QUERO DESCOBRIR

---

Representações em escala 1:1

EU QUERO PARAR

---

EU QUERO ME TORNAR

---

EU QUERO ENCONTRAR

---

EU QUERO AJUDAR

---

Representações em escala 1:1

EU QUERO IR

---

EU QUERO TER

---

EU QUERO CONSTRUIR

---

EU QUERO VIAJAR

---

Representações em escala 1:1

As Cartas-Objetivo possuem o início de uma frase, cada uma com um verbo correspondente e uma linha de mesma cor para que o jogador a complete. Seu conteúdo foi desenvolvido com a tipografia primária do jogo (p. 48).

Seu verso possui uma das cores principais escolhidas para o jogo (p. 43), chapada, com marca na cor branca e padrão em off-white (p. 43) escolhido para um leve destaque da marca.

As cartas foram desenvolvidas para impressão em PVC 0,3mm no formato 5,3x8,6 cm (p. 38). Esta escolha de material foi feita para todas as cartas e é devido a possibilidade de este material ser fácil de ser apagado quando escrito, com menor risco de degradação com o tempo. Este material é também o mais adequado visto que muitas vezes o ViraVolta será jogado em mesas com bebidas, podendo assim molhá-lo.

# Cartas-Tema

Verso (comum a todas as Cartas-Tema)



Frentes (40 diferentes)



Representações em escala 1:1

ESTRESSE

ESFORÇO

AMIGOS

FAÍSCAS

META

TERAPIA

CONCENTRAÇÃO

FAMÍLIA

ADAPTAÇÃO

OTIMISMO

Representações em escala 1:1

VIVER

ESPIRITUAL

AJUDAR

CONSTRUIR

ENTENDER

TER

EXERCÍCIO

OBSERVAR

ALEGRIA

CONSEGUIR

Representações em escala 1:1

PERSISTÊNCIA

INFLUÊNCIA

ESPERANÇA

GENEROSIDADE

SATISFAÇÃO

SONHO

REFLEXÃO

FÉ

DECISÃO

RELACIONAMENTO

Representações em escala 1:1



Representações em escala 1:1

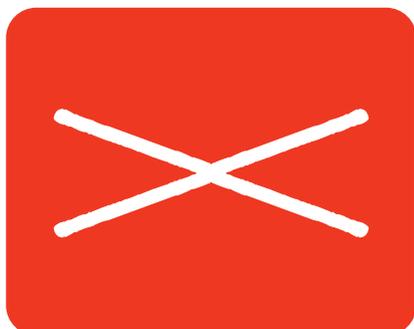
As Cartas-Tema possuem uma palavra cada, que servirá de guia para as narrativas desenvolvidas pelos jogadores. Seu conteúdo foi desenvolvido com a tipografia primária do jogo (p. 48).

Seu verso possui uma das cores principais escolhidas para o jogo (p. 43), chapada, com marca na cor branca e padrão em off-white (p. 43) escolhido para um leve destaque da marca.

As cartas foram desenvolvidas para impressão em PVC 0,3mm no formato 5,3x4,3 cm (p. 38). Esta escolha de material foi feita pela mesma razão da escolha para as Cartas-Objetivo (p. 61).

# Cartas-Pare

Frente e Verso iguais



Representação em escala 1:1

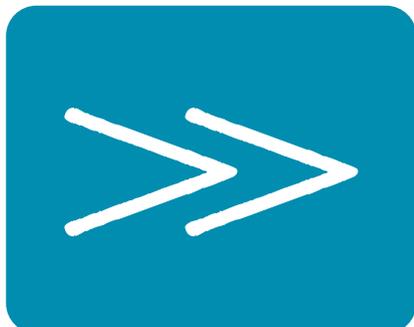
As Cartas-Pare possuem um símbolo que simula um X, desenvolvido a partir da letra "V" da tipografia utilizada como principal para o jogo (p.48).

Sua cor de fundo é o vermelho, uma das cores principais escolhidas para o jogo (p. 43), chapada, com símbolo na cor branca.

As cartas foram desenvolvidas para impressão em PVC 0,3mm no formato 5,3x4,3 cm (p. 38). Esta escolha de material foi feita pela mesma razão da escolha para as Cartas-Objetivo (p. 61).

# Cartas-Pulo

Frente e Verso iguais



Representação em escala 1:1

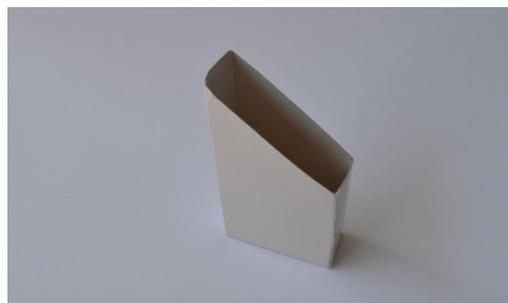
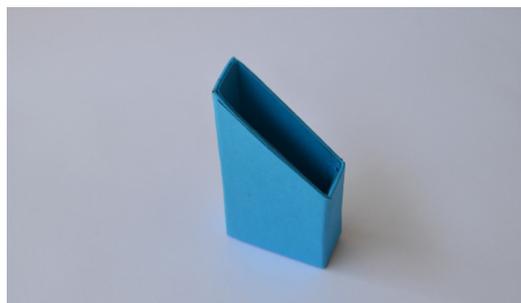
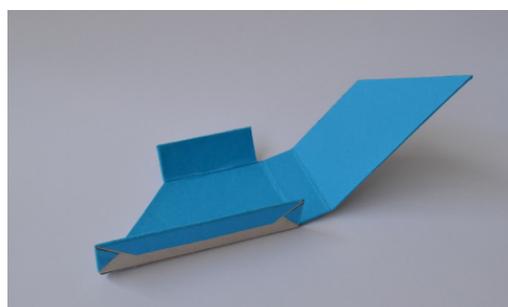
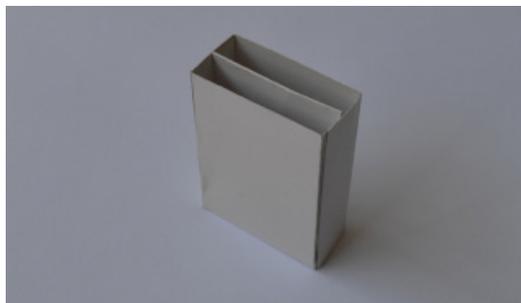
As Cartas-Pare possuem um símbolo constituído de duas setas, desenvolvido a partir da letra "V" da tipografia utilizada como principal para o jogo (p.48).

Sua cor de fundo é uma das cores principais escolhidas para o jogo (p. 43), chapada, com símbolo na cor branca.

As cartas foram desenvolvidas para impressão em PVC 0,3mm no formato 5,3x4,3 cm (p. 38). Esta escolha de material foi feita pela mesma razão da escolha para as Cartas-Objetivo (p. 61).

# Embalagem

## Testes





# Protótipo

Devido aos custos de impressão por sua pequena quantidade, as cartas não foram impressas em PVC, material idealizado para sua produção, e sim em papel Couché 300g/m<sup>2</sup> com laminação fosca, para aumentar sua resistência à água, possibilitar a escrita e o apagar e traduzir o toque que o PVC transmitiria.

As canetas vermelhas para quadro branco e o tecido inclusos na embalagem são os materiais ideais para a escrita e o apagar nas cartas e funcionam perfeitamente com o protótipo.





## Lugar no mundo

Sua embalagem possibilita a inclusão do jogo em pequenos espaços em lojas de jogos e livrarias, enfileirados horizontalmente em prateleiras.

Uma página está sendo construída para o jogo online, feita para sua promoção e buscando um diálogo com o mundo. Possibilitando, assim, que outras pessoas entrem em contato com sugestões e talvez ideias de novas formas de atuação.

Os próximos passos são a busca de sua patente e a inclusão do jogo em um site de Crowdfunding como Catarse ou Kickstarter, onde pessoas do mundo todo poderão ajudar a desenvolvê-lo através de contribuições monetárias para sua impressão.

## Conclusão

Após um ano de aprendizado e descobertas acerca da felicidade, sua fase de pesquisa poderia ser delimitada em duas etapas: pesquisa secundária, pautada em artigos, livros e palestras sobre o assunto e imersão em profundidade, baseada em entrevistas com indivíduos de diversas idades, religiões, países e sexo.

O processo de pesquisa, fundado em associações feitas entre a felicidade, o silêncio e a meditação e a relação destes com a psicologia, religião, neurociência e filosofia, me permitiu entender as diversas correlações feitas hoje e nas últimas décadas entre felicidade e saúde, bem-estar e até mesmo com novas maneiras utilizadas para a avaliação de sociedades. Foi crucial ver pesquisas e experimentos realizados por estudiosos renomados de tão variados campos do pensamento em torno de um tema considerado por muitos tão subjetivo. Exemplos como o FIB (Felicidade Interna Bruta), cálculo aplicado no Butão, me mostrou que muito ainda pode ser compreendido, estudado e aplicado no dia-a-dia de pessoas e sociedades alterando a forma como pensamos e agimos para, quem sabe, criarmos um mundo melhor. Tais aprendizados foram extremamente importantes e influentes para a conceituação deste projeto.

As entrevistas realizadas foram significativas para o entendimento do objetivo do projeto: promover a reflexão sobre a vida, nossas decisões e objetivos. As conversas, realizadas com onze pessoas, mostraram como pessoas comuns (não estudiosos do tema) pensam sobre a felicidade e entendem suas vidas, e o mais importante para esta proposta, como eles recebem os questionamentos que lhes são feitos. Durante a maioria das seções, os entrevistados expressaram satisfação, curiosidade e até gratidão pelas reflexões que as conversas os haviam proporcionado, sendo esse um ponto de extrema motivação durante o processo.

Sua conceituação, embasada no objetivo do projeto e a todo momento focada em seu usuário e público-alvo, permitiu a produção do ViraVolta, jogo de cartas desenvolvido para promover a reflexão sobre a vida. Seu início foi marcado por seções de brainstorm individuais e coletivas que mais tarde deram lugar à diversos testes de usabilidade que aprimoraram a mecânica, identidade visual e conteúdo do jogo.

O jogo, que tem como público-alvo jovens em seus vinte e poucos anos, procura ajudá-los a meditar sobre seus objetivos e decisões particulares através de sua mecânica e plataforma lúdicas, e tem a esperança de que tais reflexões os ajudem em alguma dimensão a compreender o melhor caminho a seguir neste confuso e bifurcado momento.

# Referências

## Artigos

CUSSAGUET, Catherine. Buthan: *Evolution of the “Happy” Country*. The Huffington Post, 2012. Disponível em: <[http://www.huffingtonpost.com/catherine-cussaguet/bhutan-gross-national-happiness\\_b\\_1268574.html](http://www.huffingtonpost.com/catherine-cussaguet/bhutan-gross-national-happiness_b_1268574.html)> Acesso em: 2 dez. 2014.

CHRISTAKIS, Nicholas A.; FOWLER, James H. *Social contagion theory: examining dynamic social networks and human behavior*. John Wiley & Sons, Ltd, 2012. Disponível em: <[http://fowler.ucsd.edu/social\\_contagion\\_theory.pdf](http://fowler.ucsd.edu/social_contagion_theory.pdf)> Acesso em: 25 out. 2014.

INGLEHART, Ronald; KLINGEMANN, Hans-Dieter. *Genes, Culture, Democracy and Happiness*. World Values Survey, 2000. Disponível em: <<http://www2000.wzb.eu/alt/iw/pdf/genecult.pdf>> Acesso em: 2 dez. 2014.

LUNA, Elle. *The crossroads of should and must*. Medium, 2014. Disponível em: <<https://medium.com/@elleluna/the-crossroads-of-should-and-must-90c75eb7c5bo>> Acesso em: 25 out. 2014.

MARCONDES, Kathy Amorim. *Introdução à Psicologia Analítica de Carl Gustav Jung*. UFES. Disponível em: <<http://www.portas.ufes.br/sites/www.portas.ufes.br/files/Jung.pdf>> Acesso em: 21 nov. 2014.

SCHILLING, Voltaire. *Freud e a felicidade impossível*. Educaterra, 2007. Disponível em: <<http://educaterra.terra.com.br/voltaire/cultura/2007/07/30/000.htm>> Acesso em: 3 dez. 2014.

THOMPSON, Eric. *Contemplative neuroscience and the philosophy of mind*. Examiner, 2009. Disponível em: <<http://www.examiner.com/article/contemplative-neuroscience-and-the-philosophy-of-mind>> Acesso em: 21 nov. 2014.

## Filmes

MURPHY, Ryan. *Comer, rezar, amar*. EUA: 2010. , (133 min): sonorizado, colorido.

PENN, Sean. *Na natureza selvagem*. EUA: 2007. (148 min): sonorizado, colorido.

BELIC, Roco. *Happy*. EUA: 2011. (76 min): sonorizado, colorido.

## Livros

AULETE, Caldas. *Dicionário Aulete de Bolso da Língua Portuguesa*. 1ª ed. Brasil: L&PM Editores, 2011.

DEKOVEN, Bernard. *A Playful Path*. ETC Press, 2014.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Míni Aurélio - O Dicionário da Língua Portuguesa*. 1ª ed. Brasil: Positivo-Livros, 2004.

GILBERT, Daniel. *Stumbling on happiness*. New York: Alfred A. Knopf, 2006.

HOUAISS, Antônio. *Míni Houaiss - Dicionário da Língua Portuguesa*. 4ª ed. Brasil: Objetiva-M, 2010.

KOSTER, Raph. *A theory of fun for game design*. Scottsdale: Paraglyph Press, Inc, 2005.

LAMA, Dalai; CUTLER, Howard. *The art of happiness, 10th anniversary edition: A handbook for living*. New York: Riverhead Books, 2009.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play: game design fundamentals*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2004.

MELHORAMENTOS. *Michaelis - Dicionário Escolar da Língua Portuguesa*. 8ª ed. Brasil: Objetiva-M, 2011

## Palestras

BROWN, Stuart. *Play is more than just fun*. TED, 2008. (26:34 min). Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/stuart\\_brown\\_says\\_play\\_is\\_more\\_than\\_fun\\_it\\_s\\_vital](http://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital)> Acesso em: 22 nov. 2014.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Flow, the secret to happiness*. TED, 2004. (18:55 min). Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/mihaly\\_csikszentmihalyi\\_on\\_flow](http://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow)> Acesso em: 22 nov. 2014.

DAVIDSON, Richard. *Neuroplasticity: Implications of Scientific Research on Meditation for Spiritual Care*. 2012. (43:14 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bdlUoVPF3ug>> Acesso em: 25 out. 2014.

DAVIDSON, Richie. *The emotional Life of Your Brain*. The Dalai Lama Center, 2012. (43:43 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GnwhoVR4fCw>> Acesso em: 25 out. 2014.

GILBERT, Dan. *The surprising science of happiness*. TED, 2004. (21:16 min). Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/dan\\_gilbert\\_asks\\_why\\_are\\_we\\_happy](http://www.ted.com/talks/dan_gilbert_asks_why_are_we_happy)> Acesso em: 25 out. 2014.

GLADWELL, Malcom. *Choice, happiness and spaghetti sauce*. TED, 2004. (17:30 min). Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/malcolm\\_gladwell\\_on\\_spaghetti\\_sauce](http://www.ted.com/talks/malcolm_gladwell_on_spaghetti_sauce)> Acesso em: 25 out. 2014.

IYENGAR, Sheena. *The art of choosing*. TEDGlobal, 2010. (24:08 min). Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/sheena\\_iyengar\\_on\\_the\\_art\\_of\\_choosing](http://www.ted.com/talks/sheena_iyengar_on_the_art_of_choosing)> Acesso em: 25 out. 2014.

MCGONIGAL, Jane. *Gaming can make a better world*. TED, 2010. (20:03 min). Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world)> Acesso em: 22 nov. 2014.

NORMAN, Don. *3 ways good design makes you happy*. TED, 2003. (12:41 min). Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/don\\_norman\\_on\\_design\\_and\\_emotion#t-630580](http://www.ted.com/talks/don_norman_on_design_and_emotion#t-630580)> Acesso em: 25 out. 2014.

SAPOLSKY, Robert. *Are Humans Just Another Primate?* California Academy of Sciences, 2011. (1:16:09 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=axrywDPglio>> Acesso em: 2 dez. 2014.

SCHWARTZ, Barry. *The paradox of choice*. TED, 2005. (19:37 min). Disponível em: <[http://www.ted.com/talks/barry\\_schwartz\\_on\\_the\\_paradox\\_of\\_choice](http://www.ted.com/talks/barry_schwartz_on_the_paradox_of_choice)> Acesso em: 25 out. 2014.

# Extras

## Guia de entrevistas

### Apresentação / Entendendo o entrevistado

Olá, estou fazendo uma pesquisa para o meu projeto final na faculdade de Desenho Industrial da UERJ sobre felicidade e as escolhas que nós fazemos na vida.

Mulher ou homem?

Quantos anos você tem?

O que você faz da vida ultimamente? (Estudos, Trabalho..)

Você pratica algum exercício físico? Por que? Você percebe alguma diferença na sua vida, seu humor, quando não pratica seu exercício?

E hobbie? Você tem alguma coisa que te distraia, transforme um dia estressante em um dia mais prazeroso? (Pintar, Cozinhar, Dançar,..) Você costuma fazer isso com que frequência?

Sobre o seu dia-a-dia.. Você mora perto do seu trabalho/estudo? Como você vai de um ao outro? Quanto tempo isso demora? Quais são as condições? (Metrô lotado, ônibus no engarrafamento, bicicleta, andando..)

Você pode me descrever o momento mais prazeroso da sua semana? (Ir ao parque no domingo a tarde, tomar café com a minha família,..)

### Sobre escolhas profissionais

Agora eu queria entender um pouco mais o que te levou a fazer (PROFISSÃO DA PESSOA).

Como você tomou a decisão de fazer isso da vida?

Você sempre pensou em fazer isso? O que você pensava em fazer antes? O que te fez mudar de idéia? Você ainda pensa nessa decisão que você tomou? Como você se sente em relação a isso?

Alguém mais da sua família é (PROFISSÃO DA PESSOA)? Como eles se sentiram quando você disse que seguiria essa profissão? Isso te influenciou de alguma forma?

Você tem muitos amigos de antes da faculdade que seguiram essa profissão

também? (Você tem noção do porque disso? Se sim, essa era uma profissão “em alta” na época?)

Você acha que poderia ser algo diferente de (PROFISSÃO DA PESSOA)? O que você seria?

Você vê a sua vida e o seu trabalho como duas coisas diferentes ou você vive (PROFISSÃO DA PESSOA)? Como você se sente com relação a isso?

### **Sobre cultura/religião**

Agora eu vou perguntar algumas coisas sobre como é a sua cultura, sua religião..

Onde você nasceu/cresceu? Você pode me explicar como é a vida neste(s) lugar(es)?

E onde você mora hoje? Quais são as diferenças que você percebeu entre esses lugares?

Como é a cabeça das pessoas? Parecida com a sua? Como você se sente com relação a isso?

Existe algum festival típico dessa região que você poderia me descrever?

Você foi criada com base em alguma religião? Você segue essa religião?

Você acha que a sua cultura/religião influenciam você na tomada de decisões? Como? Que tipo de influências você poderia me apontar?

### **Entendimento de si mesmo**

Sua cultura/religião influenciam de alguma forma a percepção que você tem de si mesmo?

Você já praticou yoga, meditação ou até mesmo terapia? Algo que ajude você a se entender melhor? Você tem algum tipo de terapia mental, mesmo que feita sozinha em casa, que te ajude a “se entender”? (Conversar com amigos, talvez..)

O que é realização pessoal para você?

Você está satisfeita com a vida que você vive hoje? O que te impede de mudar? Quais são seus medos? (Talvez pedir para colocar 5 medos em uma folha de papel)

Você pode me descrever as duas decisões mais difíceis da sua vida?

O que é vida para você?

O que é felicidade para você? (Descrever um momento feliz)

#### **Finalização**

Bom, eu espero que tudo que nós conversamos seja tão produtivo para você quanto foi pra mim. Seja por uma questão de reflexão ou mesmo do resultado que essa pesquisa trará para o mundo. E agradeço imensamente você fazer parte dela! =)

# 4 Keys 2 Fun - Nocole Lazzaro

