



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE DESIGN

ADRIEL RAMON DA SILVA MOREIRA

CATARSE:

Criação de jogo de tabuleiro como enfrentamento das pressões estéticas que afetam a autoestima

BRASÍLIA

2022

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
ADRIEL RAMON DA SILVA MOREIRA

CATARSE:

Criação de jogo de tabuleiro como enfrentamento das pressões estéticas que afetam a autoestima

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado como requisito parcial do de Design com habilitação em Programação Visual da Universidade de Brasília.

Orientação: Prof.^a Dra. Fátima Aparecida dos Santos

BRASÍLIA

2022

Dedico esse projeto a todos aqueles que ainda não conseguem se enxergar; a todos aqueles que tiveram que se esconder em um mundo onde não lhes cabe. Que possamos nos encontrar o mais breve possível.

AGRADECIMENTOS

Não existe melhor cura se não o tempo, agradeço pelo tempo que me foi dado, tempo para errar, para acertar, para amar, para chorar, para sorrir, para viver. E não existe vida sem mudança, como viver e não me transformar? Agradeço pela mudança que me molda e me transforma e que me aproxima de mim mesmo.

Agradeço a Deus, por ter me dado tempo, por me socorrer infinitas vezes e me presentear com tantas novas oportunidades, seu amor nunca falhou comigo.

Minha família é meu maior porto seguro, não existe nada no mundo que vocês não façam por mim, me deram todo auxílio que precisei durante todo o período de graduação e não teria como não agradecer vocês por todo amor e apoio. Meu pai Paulo, minha mãe Marinete, minha irmã Raimara e meu irmão Eduardo, amo vocês.

Agradeço ao meu quarteto onde eu aprendi que família vai além do sangue, que não existe espaço para julgamento e para não crescimento em conjunto, aprendo muito com vocês e por terem caminhado nessa jornada comigo, Dalety, Kelson e Virginia, vocês tem o meu coração.

Agradeço a todos os amigos que fiz durante todo esse processo, são vocês meus amigos da que conheci na faculdade, aos amigos conhecidos pelos corres da vida. São vocês Douglas, Eduarda, Dayanne, Lauanne, Guilherme, Mariana, Renato, Eva, Polaris por contribuírem nesse projeto e terem compartilhado suas vivências.

E não posso esquecer de ser grato à minha orientadora Fátima, quem me direcionou e compartilhou todo seu conhecimento em todo o caminho para a construção desse projeto, uma ajuda que foi além do âmbito acadêmico, mas me aconselhou também como amiga, obrigado por me fazer entender um pouco melhor sobre mim mesmo.

“É sobre como você pode usar a gamificação e com métodos cientificamente comprovados para melhorar sua empresa, sua vida e as vidas daqueles ao seu redor.” [YU-KAI CHOU]

RESUMO

O relatório trata-se do desenvolvimento de um jogo de tabuleiro com o objetivo de ser um instrumento de apoio às pessoas que sofrem com as pressões sociais e aceitação. O desenvolvimento desse projeto se baseou na abordagem conhecida como Mechanics, Dynamics and Aesthetic - MDA, traduzida como mecânicas, dinâmicas e estéticas. A pesquisa se iniciou a partir das leituras levantadas, entre elas os autores Yo-Kai Chou, Belidson Dias e Joseph Campbell, essenciais para a construção do projeto. Para a construção do projeto foram divididos em três passos, estrutura teórica, mecânica do jogo e composição visual. Como resultado é apresentado o jogo completo e sua mecânica, e como ele pode ser usado como apoio e ajuda para pessoas com problemas de autoestima, criando espaços mais seguros para esse tipo de debate.

Palavras chave: autoestima, design de gamificação, pressões estéticas.

ABSTRACT

The report deals with development with the aim of being an instrument of objective and social support. The development of this one was based on the approach known as the Mechanics, Dynamics and Aesthetic - MDA project, Enhancements as mechanics, dynamics and aesthetics. The research started from the readings raised, among them the essential authors Yo-Kai Chou, Belidson Dias and Joseph Campbell, for the construction of the project. For the construction of the project were divided into three steps, theoretical structure, game mechanics and visual composition. As a result, the complete game and its mechanics are presented, and how it can be used as support and help for people with self-esteem problems, safer spaces for this type of debate.

Keywords: self-esteem, gamification design, aesthetic pressures.

Resumen

Se trata del desarrollo y aplicación de un taller creativo con el objetivo de despertar una nueva forma de diseñar más sostenible y biocéntrica. La investigación se basó en la lectura: Thierry Kazazian, Ailton Krenak y Johan van Lengen. Como paso metodológico se pasó por: lectura y fundamentación teórica, estructuración de la dinámica y aplicación de los talleres y construcción de un informe con los resultados encontrados. Al final, presentamos los resultados de la experiencia, así como material de apoyo visual para futuros talleres destinados a difundir las prácticas de diseño pensadas durante esta investigación final de la carrera de Diseño.

Palabras clave: autoestima, diseño de gamificación, presiones estéticas.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Jogo da vida	21
Figura 2: Life is Stranger	21
Figura 3: Legends of Runeterra	22
Figura 4: Euphoria - construindo uma melhor distopia	23
Figura 5: Painel visual formado a partir das cenas de Steven Universo	24
Figura 6: Painel visual formado a partir das cenas de Red Fonte	24
Figura 7: Painel visual formado a partir das cenas de Viagem de Chihiro Fonte: Netflix	25
Figura 8: Painel visual formado a partir das referências	26
Figura 9: Painel de cores formado a partir das referências	27
Figura 10: Font Born Ready Slanted	28
Figura 11: Font Poppins	28
Figura 12: Geração inicial do tabuleiro	35
Figura 13: Parte separada do tabuleiro	36
Figura 14: Catedral de Brasília	37
Figura 15: Complexo Cultural da República	38
Figura 16: Torre de TV de Brasília	38
Figura 17: UnB Darcy Ribeiro	39
Figura 18: Ilustração teste da Catedral	39
Figura 19: Ilustração teste do Complexo Cultural	40
Figura 20: Ilustração Catedral	41
Figura 21: Complexo Cultural	41
Figura 22: Ilustração Torre de TV	42
Figura 23: UnB Darcy Ribeiro	42
Figura 24: Carta de Notícia	43
Figura 25: Alternativa inicial Carta de Previsão antes de alguma mudanças	44
Figura 26: Alternativa final Carta de Previsão	45
Figura 27: Cartas de Nuvens	46
Figura 28: Painel visual formado a partir de imagens do pinterest	47
Figura 29: Alternativa inicial para template para carta de personagem	47
Figura 30: Cartas de personagens nível 1	48
Figura 31: Cartas de personagens nível 2	48

Figura 32: Cartas de personagens nível 3	49
Figura 33: Marcadores de personagens	49
Figura 34: Peça de bloqueio	50
Figura 35: Mockup da Caixa de Catarse	51
Figura 36: Capa do Manual	52

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
JUSTIFICATIVA	13
1. CONCEITUAÇÃO E REFERENCIAL TEÓRICO	15
1.1 O uso do design como conector	15
1.2 A era da imagem	16
1.3 A gamificação como processo motivacional	18
2. Metodologia em Programação Visual	21
2.1 Referências para gamificação	21
2.2 Referências narrativas e visuais	24
2.3 Definição de estilo	26
2.4 Gamificação do tema	29
2.4.1 Regras do Jogo	30
3. DESENVOLVIMENTO E PRODUÇÃO DAS PEÇAS	36
CONCLUSÃO	54
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
ANEXOS	56
Anexo 1:	56

INTRODUÇÃO

Este projeto tem como objetivo a construção de um jogo de tabuleiro como instrumento para compartilhar vivências relacionadas à pressão estética e fobias sociais para que sirva de reflexão e apoio para todas as pessoas com dificuldades de aceitar seu próprio corpo e possam se identificar e se divertir de uma forma mais leve, abrindo espaço para o desabafo e diálogo contribuindo para o com o processo de aceitação.

Para o maior compreensão do tema foram coletados insumos como textos, vídeos, filmes como forma de estudar abordagens diferentes, uma vez que o intuito do jogo é usar mecanismos diversos e se distanciar da forma opressiva em que esses assuntos são tratados.

A nossa herança cultural, desenvolvida através de inúmeras gerações, sempre nos condicionou a reagir depreciativamente em relação ao comportamento daqueles que agem fora dos padrões aceitos pela maioria da comunidade. Por isto, discriminamos comportamento desviante. Até recentemente, por exemplo, o homossexual corria o risco de agressões físicas quando era identificado numa via pública e ainda é objeto de termos depreciativos
(LARAIA 2011, p. 35)

Utilizamos-nos do design e da gamificação para criação de narrativas que possam trazer representatividade como apoio e incentivo à aceitação da aparência física e a autoestima e um modo novo de se enxergar fora dos padrões impostos. A narrativa proposta foi abrigar o máximo possível de corpos diversos tendo como foco principal os corpos que possuem pouca representatividade, já que existe uma oposição maior para a aceitação desses corpos na mídia e no público.

A gamificação vem para tornar o discurso mais interativo e de mais fácil absorção trazendo uma linguagem mais acessível e compreensiva, buscando trazer um ambiente mais seguro para essas discussões sociais necessárias e abrindo espaço para diálogo. Como jogo, para além do escopo abordado, existe uma mecânica que procura trazer experiências divertidas e convidativas para aqueles que se distanciam desses discursos também possam compreender mais de perto o risco da pressão estética e fobias sociais, produzindo reflexões e transformações de atitudes. O levantamento desses temas sociais são importantes para a desconstrução de atitudes e pensamentos prejudiciais para corpos fora do padrão.

JUSTIFICATIVA

Entendemos que com o advento das redes sociais, da exposição constante da intimidades das pessoas na mídia e o crescimento cada vez mais constante da indústria da boa forma, nunca antes tinha se visto uma pressão estética tão forte quanto agora. No momento atual estamos atravessando a era da imagem. Em tal era, a partir do advento dos *smartphones*, diariamente são criados novos métodos de comunicação, nas redes sociais o diálogo com esses dispositivos móveis têm se tornado cada vez mais intensos. Se, na era do telefone analógico, as trocas comunicacionais se davam apenas pela voz, agora ocorrem com o compartilhamento de imagens em tempo real e por vídeo. Assim, a imagem do usuário está atrelada ativamente às trocas e publicações nessas redes. Aquilo que seria a pouco tempo atrás desinteressante e sem informação, como o que você come, onde você trabalha, onde você estuda, o que faz e como você aproveita seu tempo são conteúdos para as diversas redes sociais, criando uma necessidade constante de publicação e tornando isso uma exposição diária.

Se comparado às gerações anteriores, era muito difícil ter essa relação tão próxima com pessoas distantes, distantes não só relacionado ao território, mas de esferas diferentes, seja da mais famosa, a pessoa de outro estado que *curte* suas postagens. Hoje notamos uma diferença discrepante em relação ao uso da imagem. Tomemos como exemplo a relação autor x invenção: quando se pensa no telefone dificilmente você vai se lembrar da imagem do seu inventor Alexander Graham Bell. Já, quando falamos da criação do iPhone, temos atrelado a imagem do Steve Jobs. Chegando ao extremo da imagem do inventor vender por si só os produtos que muitas vezes nem são usados.

Atualmente a nossa imagem é um produto e essa exposição tem se tornado uma prática comum. Entretanto, todos os tipos de corpos, por imposição das práticas sociais, também se apresentam nesses espaços de compartilhamento das redes. Corpos diferentes obtém respostas diferentes, ficando sujeitos também a diversidade de comentários nem sempre muito educados pois ao contrário dos corpos padrões que desfrutam de uma recepção positiva, os corpos subalternizados recebem toda sorte de comentários negativos. O que no dia a dia, no contato físico real não passaria de um pensamento, nas redes, explode com ódio e intensidade, por meio de um comportamento de perfil conhecido como *haters*.

Hoje as redes sociais se tornaram uns dos meios essenciais para comunicação do público jovem, com a chegada dos *influencers* são cada vez mais publicizados conteúdos focados em mudanças estéticas que vão de alterações leves à radicais procedimentos cirúrgicos. O público jovem, cativo da ação dos *influences*, anseia e tem consumido com ferocidade tais procedimentos. A promoção de uma vida perfeita nas redes sociais possui uma influência direta na concepção de beleza na sociedade. Um padrão de beleza inalcançável, atrelado a uma vida feliz e próspera, encadeando um pensamento de que para se conquistar a felicidade é necessário preencher esses requisitos. O engendramento dessas relações perfeitas com o perfil de consumidores é feito por uma série de programações, processos de mineração de dados e construção de relação entre essas informações é chamado de algoritmo.

O algoritmo foi criado para facilitar o acesso a um conteúdo selecionado para determinada pessoa, ou seja, quanto mais você consome um tipo específico de conteúdo, mais esse conteúdo vai ser recomendado, além do próprio algoritmo recomendar o que mais tem sido consumido pela maioria dos usuários. Somando esses dois fatores o resultado será uma chuva de conteúdo cada vez mais padronizado, como cada vez mais corpos com padrões inatingíveis, padrões de vida perfeitos. Isso consumindo em grande quantidade distorce a associação do que é real e do que não é, apresentando e impondo representações de corpos que só são possíveis através de edição de imagem, de procedimentos estéticos, de filtros, ou produtos, cujo resultado é deixar os usuários cada vez mais insatisfeitos consigo mesmo afim de vender meios de como alcançar esses padrões, deixando várias sequelas nesse caminho. Esse engendramento reducionista de modos e formas de vidas foi chamado por Jean Baudrillard (1991) como simulacro, uma espécie de mundo reduzido cada vez mais no que tange às possíveis experiências e cada vez mais centrado numa espécie de perfeição fabricada. Como fabricada e produzida pelo capitalismo, é também reduzida de informação o que desbota a potência do viver.

A pressão social é algo que precisa ser combatido diariamente, é uma luta interna pelo externo, de um incômodo a insatisfação total consigo mesmo, sua imagem passa de uma parte sua para o seu eu completo, como se tudo que te completa fosse baseado em exclusivamente no que sua imagem transmite, não existe espaço para imperfeição nem para corpos subalternizados, a imagem vira seu emprego, seu sucesso, sua felicidade.

O projeto de nome Catarse, vem para trazer o outro lado da moeda, e busca se distanciar dessas comunidades tóxicas e trazer ambientes mais seguros, onde ser fora do padrão, ser diferente, é algo natural, viemos ao mundo para sermos diferentes, se não de que basta ser um indivíduo se minha jornada não for exclusiva a mim? Não é algo fácil de se lidar, já que existe um sistema criado para que essa aceitação não exista, seja pelos signos mais escondidos ou mais explícitos, desde a catraca do ônibus que não são adequadas para corpos gordos, ou a uma base de rosto só para peles brancas, ou desde salto com uma numeração apenas para corpos cis, existe um sistema criado para que você se encaixe, e caso não consiga ou não queira o sistema te exclui.

Ao propor Catarse pensamos que a vida é um devir no qual toda multiplicidade de corpos com as suas subjetividades e seus processos de subjetivação são aceitos, possíveis e potencializadores da vida em sua máxima plenitude. Catarse vem dar voz a essas pessoas que de alguma forma foram desvalorizadas e marginalizadas, para que possam transmitir força, estímulo na luta pela aceitação, e liberdade dessas amarrações, e que essa luta não seja só de dor, mas também de alegria e diversão.

1. Conceituação E Referencial Teórico

O capítulo expõe o processo de pesquisa do conteúdo teórico levantado para entender melhor os objetivos deste projeto. Primeiro aponta como o design e arte têm um papel importante na sociedade para trazer discussões sociais, entrando mais a fundo nas discussões sociais levantadas neste projeto, como a pressão estética e a autoestima e por último em como o jogo consegue dialogar com essas questões mais sensíveis.

1.1 O uso do design como conector

A educação da cultura visual enfatiza particularmente a construção do cidadão contemporâneo e, nesse ponto, a diversidade cultural se torna relevante e crucial para o ensino e a aprendizagem das artes. Isso amplia a reflexão sobre conceitos de arte, o papel da cultura visual, as representações visuais e os artistas, em diferentes contextos sociais. Assim, os papéis da educação da cultura visual, entre outras, são os de promover o respeito e o reconhecimento da diferença social para incentivar a compreensão transcultural, reconhecer e compreender a diversidade cultural a fim de permitir o orgulho da herança cultural, discutir questões acerca do etnocentrismo, de estereótipos culturais, preconceitos, discriminações, racismo e sexismo, examinar a dinâmica da cultura em diferentes contextos, com o fim de desenvolver a

consciência, e questionar a cultura dominante, para tornar a experiência prática e a interpretação da cultura visual mais flexível e acessível.
(DIAS, 2011, p. 24)

O design é arte, e a arte é construção, ela é desconstrução, ela permeia por todas as classes e esferas, o uso da arte é o poder visual em que se abre discussões políticas entre classes distintas, um sistema que permeia em todas as bolhas, é por esse meio que se pode abrir espaço para a importância da auto aceitação, em reconhecer e compreender a diversidade cultural e afastar as pressões estéticas.

A “arte educação reconstrucionista” é aquela que em suas teorias/práticas busca a reconstrução social do indivíduo e comunidades ao dar visibilidade às culturas das pessoas que não estão no poder. Os reconstrucionistas sociais opõem-se à noção de que o currículo em artes deveria ajudar os alunos a se ajustarem ou adaptarem à sociedade, existente. Pelo contrário, concebem o currículo como um veículo para promover o descontentamento social e para equipar os alunos com as habilidades necessárias para conceber novas metas e efetivar a mudança social.
(DIAS, op. cit.p. 53)

Ainda hoje existem vários empecilhos para reestruturação de vários estigmas, ainda que dentro da comunidade que estuda, arte e design esteja mais aberta à diversidade, fora dessa bolha se encontra uma parede muito dura de ser quebrada, existe uma marginalização sobre os corpos diferentes do padrão imposto, o que acaba resultando em uma resposta constante de rejeição por meio da mídia e do público, e ainda que exista mudança, existe uma rejeição muito grande do público, tornando essas ações mais arriscadas por parte da mídia e se tornando impraticáveis, já que hoje as lutas por essas causas estão muito imparciais, e com enfrentamento direto, quando se é mostrado a favor da diversidade o público conversador se manifestar contra, evitando promover as lutas pela igualdade.

O design entra como conector, ao usar da arte e a função para um novo diálogo de reflexão e desconstrução e discussões acerca de questões sociais, pressões estéticas e fobias sociais, a diminuir comunidades tóxicas e criar mais comunidades seguras.

1.2 A era da imagem

Atualmente é muito raro você encontrar alguém que não possui redes sociais, que não consome ou produz conteúdo nas redes sociais, seja no mais simples *story* sobre o café da manhã até uma campanha de publicidade, hoje em dia até em meios mais comuns de comunicação foram se criando ambientes para compartilhar fotos, vídeos, como o Whatsapp

com status, até o LinkedIn que era pra ser algo relacionado ao meio profissional e tem se tornado também uma rede social vinculada a sua vida pessoal. Hoje é quase impossível se desviar desse tipo de comunicação, já que vem se tornando quase que uma obrigação para ser incluído, seja no seu grupo de trabalho, grupo da família ou para receber notícias, e no meio do designer para divulgação do seu trabalho também. Todos os meios de comunicação requerem algum tipo de identificação visual, e mesmo involuntariamente se inicia o processo da importância do uso da sua imagem, escolhendo a foto mais bonita, com a melhor qualidade, no melhor ambiente, trazendo signos que apontam características, parece ser um movimento simples colocar uma foto de perfil, mas quando levamos isso para o macro, começamos a ver alguns sinais de insatisfação com a própria imagem.

O estudo foi feito em dezembro de 2020 e entrevistou mais de 1500 mulheres entre 10 e 55 anos nos Estados Unidos, Inglaterra e Brasil. Ao todo, cerca de 84% das adolescentes brasileiras, a partir dos 13 anos, já usaram algum filtro ou aplicativo de edição de fotos para mudar a própria imagem. A pesquisa também informa que 78% delas já tentaram mudar ou ocultar alguma parte indesejada do corpo antes de postar uma foto nas redes.
(SINAPRO, 2021)

De acordo com estudo, realizado apenas com mulheres, a Dove apresentado pela Sinapro Minas Gerais, 84% das entrevistadas utilizam do filtro do Instagram para alterar sua imagem, levando também a procedimentos estéticos para tentar aproximar a imagem reproduzida pelo aplicativo no corpo real, filtros que limpam sua pele, some com seus poros, mudando cor dos olhos, cabelo e etc. Um processo que se torna vicioso por ser tão simples e automático, onde as pessoas não se reconhecem fora do filtro. Existe uma grande dificuldade, da maior parte das pessoas das redes sociais, em se expor sem nenhum tipo de edição de imagem, pois em uma rede formada por filtros ninguém quer ser visto menos bonito. Apesar de ser um movimento simples, existe um impacto direto na autoestima.

A falta de representatividade de corpos reais nas redes sociais é um dos fatores de baixa autoestima, já que acabam não existindo esse exemplo de corpos diversos, apenas um padrão de corpo é bem visto pelas marcas e público. Corpos reais e diversos em destaque transmitem um discurso diferente no meio digital, eles são a ponte do digital para o mundo real, onde possa se cultivar diversos tipos de corpos e não só um, para que as pessoas possam se identificar e se sentirem bem consigo mesmas sem um esforço contínuo para se manter no padrão de beleza imposto.

Vários homens gays disseram à BBC que estão se esforçando ao máximo para mudar seus corpos - incluindo o uso de esteróides e cirurgias plásticas - apenas para se tornarem "aceitos" por outras pessoas da comunidade LGBTQIAP+. (BBC,2020)

Vale lembrar que a pressão estética possui várias camadas, a comunidade LGBTQIAP+ que era para ser considerada uma comunidade segura também possui suas segregações entre os indivíduos do próprio meio, no qual os corpos padrões também são símbolos de beleza, e os que não se encaixam também são excluídos, como descrito na matéria da BBC, essa busca por corpos perfeitos na comunidade gay ainda são mais intensas, pois o maior meio de começar um relacionamento amoroso na comunidade, se dá por aplicativos em que sua imagem é o principal meio de conquista, aplicativos como o Tinder, possui um mecanismo de descarte e aprovação baseado em um perfil com as fotos do usuário e um pequeno texto, onde são colocadas em uma espécie de vitrine e podem ser selecionadas ou não para uma conversa. O que acaba gerando uma busca muito maior pelo corpo visto como mais bonito.

A comunidade LGBTQIAP+ foi só usada como exemplo para segregação, mas é uma atitude bastante comum dentro das comunidades, ambientes esses que eram para ser seguros e acabam se tornando ainda mais tóxicos. Quanto mais características físicas consideradas padrões, mais oportunidades e a recepção será maior, quanto mais características fora do padrão menos aceitação terá.

1.3 O jogo como processo motivacional

Gamificação é a arte de derivar diversão e elementos envolventes encontrados tipicamente em jogos e cuidadosamente aplicados, aplicando-os a atividades do mundo real ou produtivas. Este processo é o que chamo de “Design Focado no Humano”, em oposição ao que normalmente encontramos na sociedade como “Design Focado na Função”. Humano- O Design Focado otimiza a motivação humana em um sistema como ao invés de otimizar para eficiência funcional pura dentro do sistema. (Actionable-Gamification, 2014, p. 8)

Atualmente os jogos alcançaram um nível social tão grande que vem sendo usado por diversos meios e aspectos da nossa vida cotidiana, como educação, social, profissional, eventos, publicidade, além de ser usado para o lazer. E quando queremos abordar sobre a forma humanista, como Carl Rogers (1973,1991) argumenta que o nível de potencialidade para absorção de informações é mais forte quando o conteúdo é mais significativo quando é percebida pelo indivíduo quando conversa com seus próprios objetivos.

A gamificação abre espaços para narrativas diversas, criação de mundos com construções sociais totalmente diferentes, e dá protagonismo para indivíduos marginalizados, criando novas narrativas, uma atmosfera a qual possui uma linguagem mais receptiva ao público em geral. Como exemplo Grand Theft Auto (GTA), apesar de ser um jogo bastante polêmico ele abriu espaço para o protagonismo negro, pobre, marginalizado, onde procurou retratar como é a vida de pessoas que não tiveram acesso a melhores condições de vida ou oportunidades mostrando a desigualdade social, e mesmo discussões extremamente polêmicas é um dos jogos que mais populares hoje em dia, apesar de estereotiparem as pessoas das periferias foi um dos primeiros jogos a trazer com protagonismo.

A jornada do herói representa a coragem de procurar as profundezas; a imagem do renascimento criativo; o eterno ciclo de mudanças dentro de nós, a misteriosa descoberta de que o buscador é o próprio mistério e que ele busca conhecer. A jornada do herói é um símbolo que, no sentido original do termo, liga duas idéias distintas, a busca espiritual dos antigos com a moderna procura de identidade, "sempre a mesma história que encontramos, sob formas mutáveis e, no entanto, maravilhosamente constantes.

(A Jornada do Herói, 2003, p. 19)

O jogos hoje em sua maioria usam a jornada do herói para o desenvolvimento das suas narrativas, o que conversa diretamente com Catarse, trás isso de forma mais sutil, buscando trazer conexões que através do jogo e proporciona um entendimento maior sobre as pressões estéticas, aproximando o jogador da narrativa do jogo, promovendo representatividade e estimulando a aceitação pessoal.

2. Programação Visual

Neste capítulo serão abordadas as referências gráficas, bem como as escolhas e a construção do jogo. A fim de guiar o leitor, antecipamos que o jogo em construção foi nomeado como CATARSE:

Catarse é um termo grego (kátharsis) que significa purificação do espírito humano, ou seja, é um livramento das imperfeições. A catarse é o método de expulsão, pois coloca para fora aquilo que é anormal à natureza humana em sua totalidade. (<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/catarse>)

Além do significado restrito, nos estudos da estética, o termo é ainda utilizado como o sentido de gozo, ou explosão, ou alívio da alma num processo de equilíbrio entre dois sistemas. Deste modo, a partir do título e do tema, o jogo em criação aborda contextos sociais e a fim de abordar o Humanismo como alternativa de aprendizagem o método escolhido é um jogo de tabuleiro, onde a construção da narrativa se dá no processo de evolução do jogador durante o progresso, se baseando no princípio de que o ser humano absorve de forma mais significada o conteúdo a ser aprendido quando está ligado aos seus próprios objetivos, ou significa, que aproximando os objetivos do jogo com os do jogador além de produzir mais motivação ao jogador maior vai ser seu entendimento sobre o tema.

A peça gráfica escolhida para traduzir os pontos levantados acima foi um jogo de tabuleiro, o objetivo deste capítulo é apresentar o processo de criação do jogo, desde suas referências visuais, a mecânica do jogo e sua estética.

2.1 Referências de jogos

Jogo da vida é um jogo de tabuleiro em que seu objetivo é acumular a maior quantidade de dinheiro que conseguir ou tentar se manter no jogo sem falir. Existem algumas mecânicas para ganho ou perda de alguns recursos, cada jogador deverá jogar um dado e de acordo com o resultado o jogador irá percorrer o número de casas correspondido, o que acaba trazendo a sorte para dentro do jogo, já que o número de casas em que se percorre no jogo é dado de forma aleatória. Buscando trazer essa mecânica para dentro do jogo Catarse, a escolha de um jogo com tabuleiro e a sorte para o dentro do jogo seria decisivo. Apesar do tabuleiro do jogo da vida ser bem completo ele tornava o percurso do jogo muito linear, obrigando todos os jogadores a percorrerem o mesmo caminho.



Figura 1: Jogo da vida

Fonte: <https://www.amazon.com.br/Brinquedos-Estrela-1201602900041-Jogo-Multicores/dp/B076X6CCGJ>

O jogo *Life is Stranger* é um jogo eletrônico que se difere dos outros pela sua mecânica de jogo, diferente dos outros jogos durante seu progresso é apresentado ao jogador diferentes caminhos para escolher, a cada decisão diferente muda o progresso do jogo, ou seja, as escolhas do jogador determina diretamente como o personagem principal do jogo vai caminhar na história, um final diferente se estabelece. O jogo *Catarse* traz esse recurso aumentando as opções de escolha para o jogo, o tabuleiro vai de encontro a essas expectativas e abrir um leque maior de caminhos diferentes em que o jogador pode percorrer trazendo esse processo de escolhas, deixando o tabuleiro menos linear e mais dinâmico.



Figura 2: Life is Stranger

Fonte: <https://lifeisstrange.square-enix-games.com/pt-br/games/life-is-strange-remastered-collection/>

Legends Of Runeterra é um jogo eletrônico de cartas colecionáveis, apesar de ser um jogo baseado em *decks* de cartas (pacote de cartas com alguma sinergia) de cartas, o modo como as cartas vão para sua mão é distribuída de forma aleatória, e cada carta possui uma habilidade diferente no processo do jogo, então precisa se pensar bem quando e onde você vai aplicar essa habilidade. O jogo Catarse também possui busca trazer essa mecânica de evolução dos personagens, cada personagem precisa de ações ou recursos diferentes para sua evolução, a cada nível evoluído seu personagem ganha uma vantagem a mais, seja em novas ações ou força.



Figura 3: Legends of Runeterra
 Fonte: <https://playruneterra.com/pt-br/>

Euphoria é um jogo que trabalha com: Gestão de Mão, Alocação de Trabalhadores, Colecionar Componentes, Jogadores com Diferentes Habilidades, Rolagem de Dados. Onde você lidera uma equipe de trabalhadores (dados) e recrutas (cartas) para reivindicar a propriedade de um mundo distópico. Como referência principal o jogo possui uma mecânica de ganhos de recursos, existem estruturas no tabuleiro do jogo, e cada estrutura porta um diferente recurso necessário durante o desenvolvimento do jogo, exemplos: Minas retém ferro, e o jogador para recolher o ferro da mina precisa chegar até a mina. Como referência a Catarse busca trazer também estruturas que disponibilizam recursos para a evolução dos personagens do jogo.

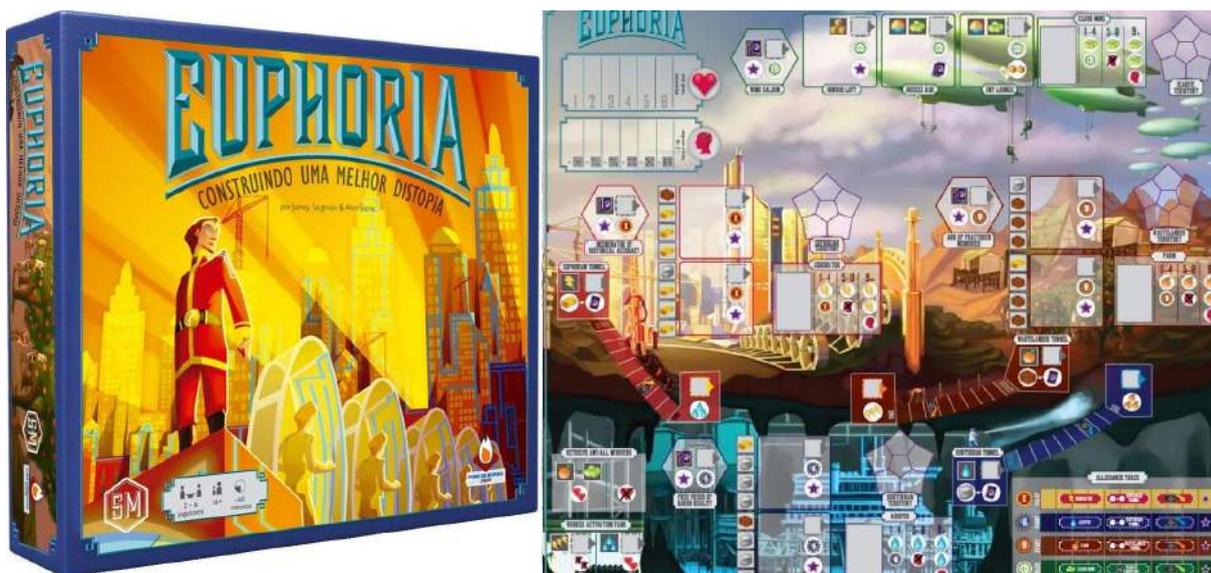


Figura 4: Euphoria - construindo uma melhor distopia

Fonte: <https://www.amazon.com.br/Euphoria-Construindo-Tabuleiro-Fire-Board/dp/B07ZMGLQM7>

2.2 Referências narrativas e visuais

Steven Universo é uma série de desenho criado por Rebecca Sugar, a série expõe vários temas atuais necessários, trazendo de forma sutil temas como relacionamentos homoafetivos, racismo, relacionamentos tóxicos, violência verbal e física, saúde mental, genocídio, violência sexual e entre outros, assuntos que são abordados de forma leve, humanizada e natural surpreendendo o expectador com tamanha profundidade por trás de dialogos simples, para melhor entedimento do publico majoritariamente infantil. O desenho exibe tons mais leves, quase sempre em tons frios, as cores em sua maioria são voltada para tons pastéis, com traços mais simples já que seu estilo cartoon se distancia de tantos detalhes, trazendo mais sensibilidade, e conversando bastante com a proposta de trazer leveza para temas sensíveis. Para a construção o jogo Catarse utilizou do Steven universo como umas das principais referência para o desenvolvimento da identidade visual utilizado além das cores, a forma como é construída as paisagens onde o céu se torna protagonista de cena, trabalhando bastante nas formas das nuvens e como elas se sobrepõem.



Figura 5: Painel visual formado a partir das cenas de Steven Universo Fonte: Cartoon Network

Red: Crescer é uma fera é um filme (animação) da Disney e Pixar, Meilin Lee como protagonista em sua caminhada para encontrar a si mesma, confusa entre os conflitos em ir contra a algumas tradições familiares, ir contra os desejos da sua mãe e encontrar o equilíbrio entre as necessidades familiares com seus próprios desejos e anseios. O filme abarca isso com um visual leve, colorido, onde as cores são relacionadas com sentimentos e humor da personagem, como por exemplo, a cor do cabelo dela fica vermelho durante esse processo de autoconhecimento, muito trabalho de luz e sombra, e focada bastante em pequenos efeitos de rascunhos e rabiscos.



Figura 6: Painel visual formado a partir das cenas de Red Fonte: Disney+

A viagem de Chihiro é um filme japonês de animação produzido pelo Studio Ghibli é um filme assim como os outros se refere muito ao amadurecimento, descoberta e transformação da personagem principal. Chihiro no início do filme é retratada como uma menina medrosa, tímida e bastante insegura, durante o desenvolvimento da história Chihiro passa por várias situações fora do comum, acaba se perdendo dos pais que foram levados Chihiro se vê obrigada a se virar sozinha no mundo novo, passando por conflitos e situações difíceis para recuperar os pais. Ao longo do filme ela vai ganhando maturidade, se torna menos independente das pessoas, se tornando uma pessoa determinada.

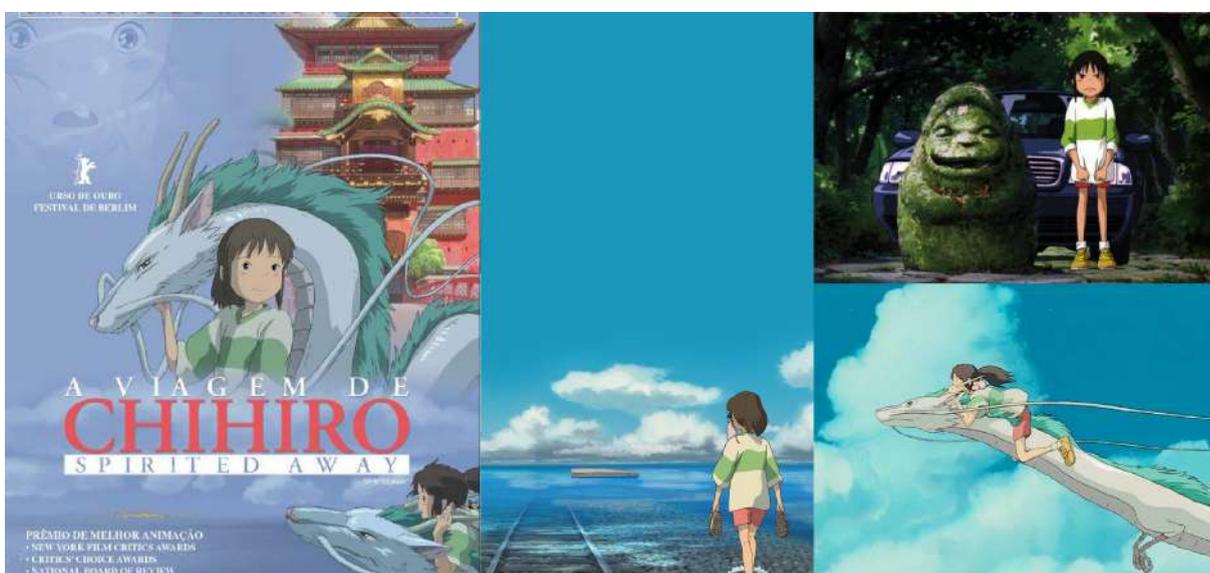


Figura 7: Painel visual formado a partir das cenas de Viagem de Chihiro Fonte: Netflix

2.3 Definição de estilo

Durante o processo de escolha e definição que projeto iria ter, o propósito era ele se distanciar do lado negativo em que a transformação manifesta, seja pela construção social ou o medo do desconhecido, seja por algo novo, ou algo ainda em processo de superação. A transformação física afeta diretamente o seu eu interior, e esse conflito gera ainda mais confusão nesse processo de descoberta, e essa jornada acontece de maneira diferente para cada indivíduo, ninguém está preparado, alguns processos são mais longos que outros, mais dolorosos, mais solitários, uma luta constante. Processos infinitos de uma metamorfose contínua, uma transformação contínua, se não existe mudança não existe vida.

Definição de cores



Figura 9: Painel de cores formado a partir das referências

O projeto tem como base trabalhar como base as ilustrações, deixando a tipografia e os *templates* como bordas e linhas com a cor branca para que não brigassem com as ilustrações, trazendo leveza e contrastando melhor com o todo. As cores foram escolhidas a partir das referências visuais. O intuito é traçar o caminho do jogo com as cores, diferenciando níveis e cartas através da cor. As cores nos tons de Azul, roxo e rosa foram os mais usados relacionando eles com o processo de transformação, o azul sendo o início demonstrando o silêncio e a dor de uma forma suave, o roxo o processo de transformação constante e o rosa com a cor mais vibrante e viva para trazer o desfecho da metamorfose.

Definição tipográfica

O processo de escolha da tipografia teve como critério se relacionar diretamente com a ilustração, carregar consigo a essência do desenho, a tipografia caligráfica aproxima mais do movimento humano de escrita e a aparência de algo escrito como giz ou lápis que torna sua aparência menos polida, deixando pequenas falhas produzindo a sensação de algo mais solto e orgânico remetendo o próprio movimento da transformação. A fonte escolhida é a *Born Ready Slanted* para as palavras de destaque como logo, títulos e nomes. A fonte *Poppins* é utilizada como auxiliar para textos e como base para o manual do jogo, a fonte sem serifa foi escolhida por ser uma fonte mais limpa, sem muitos ornamentos fazendo com que não chame a atenção e torne a leitura mais rápida sem brigar com o contexto inserido.

Born Ready Slanted

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 123456789

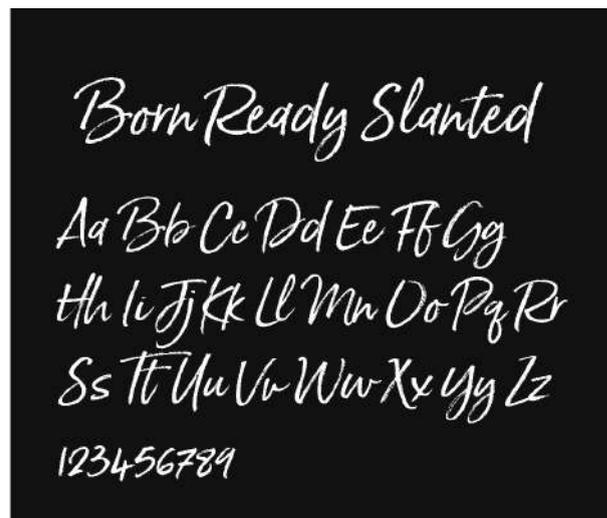


Figura 10: Font Born Ready Slanted

Poppins

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
 Jj Kk Ll Mn Oo Pq Rr Ss Tt
 Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 123456789



Figura 11: Font Poppins

2.4 Gamificação do tema

O jogo tem como objetivo trazer a jornada dos personagens dentro do processo de evolução dentro do jogo, cada personagem possui habilidades diferentes trazendo uma relação diferente com o tabuleiro e suas ações, cada personagem constrói uma narrativa uma narrativa distinta, buscando retratar as vivências reais do nosso cotidiano, como cada pessoa possui objetivos diferentes, oportunidades diferentes, personalidades diferentes e caminhos diferentes, assim como os personagens. O objetivo principal do jogador é fazer com que o seu personagem evolua para nível mais alto de experiências, no caso o nível Catarse que em números seria o 4, para conseguir alcançar esse objetivo o jogador precisará arrecadar recursos dentro do jogo

que são distribuídos através das estruturas e entre as casas do tabuleiro, para cada evolução de cada nível o jogador deve conter 50 pontos de habilidades que estão veiculados através desses recursos. O jogo procura aproximar as ações do jogo e a narrativa com as experiências vividas na sociedade, trazendo a estrutura social formada a partir das estruturas, trazendo o contexto atual da sociedade com notícias e informações, com cartas que trazem as experiências vividas por pessoas em relação a pressão estética e tentar representar esse processo de aceitação.

Como parte desse processo primeiro foi pensando como seria as mecânicas do jogo, ou seja, a criação das regras do jogo.

2.4.1 Regras do Jogo

Para a criação das regras do jogo umas das abordagens utilizadas no desenvolvimento é popularmente conhecida como Mechanics, Dynamics and Aesthetic - MDA, traduzida como mecânicas, dinâmicas e estéticas.

A mecânica descreve os componentes particulares do jogo (por exemplo, representação de dados e algoritmos), a dinâmica descreve o comportamento de tempo de execução dos mecanismos e a estética descreve as respostas emocionais do usuário durante o jogo.

Preparação do jogo

- Deve-se distribuir uma carta de personagem principal para cada jogador aleatoriamente.
- O tabuleiro pode ser encaixado de forma aleatória, com a condição que se forme o círculo no centro do mapa.
- Posicionar os marcadores de caminho em cima das casas cinzas marcadas com início, podem ser distribuídos de forma aleatória.
- Posicionar as estruturas em cada canto do mapa de forma aleatória.
- Posicionar os avatares no tabuleiro, de preferência o mais próximo do jogador correspondente para que os outros jogadores possam se identificar.

Início do jogo

*Todos jogadores jogam os dados, o número maior começa, e o jogo continua na direção horária.

Turno/Rodada:

- A cada turno todos os jogadores terão a oportunidade de jogar os dados por vez seguindo a sequência decidida no início da partida, o jogador poderá se for da sua preferência fazer todas suas ações durante sua rodada, incluindo habilidade de cartas e troca e doação de recursos.
- O jogador que elevar (evoluir) sua carta de personagem principal ao nível máximo (Catarse) ganha o jogo.

Mapa:

- **Passagem entre as casas**

No início do jogo todos os jogadores começam na casa início destacada em cinza, existem direções diversas para percorrer, depois de decidir para que direção avançar o jogador não poderá fazer o percurso contrário, para escolher outra direção o jogador deverá concluir o percurso e voltar para a casa inicial (casa início em cinza).

Dentro do percurso do mapa existem várias ações que podem ser ativadas caso o jogador caia na casa correspondida, as ações devem ser realizadas em seguida.

As ações são:

1. -1, -2, +1, +2 e +3 Nuvens, o jogador receberá ou perderá as nuvens correspondentes a quantidade sinalizada.
2. Dobre suas nuvens, o jogador dobra seu número atual de nuvens.
3. Voltar x Casa(s), o jogador retornar o número de casas correspondido, Ação da casa em que ele retornou não será ativada. Exemplo: Se jogar caiu em uma casa +2 Nuvens depois de sofrer a ação o jogador realizará a ação de compra.
4. Avance x Casa(s), o jogador avançar o número de casas correspondido. Ao contrário da ação voltar x casas, a ação Avance x casas ativa ação da casa em que o jogador caiu, ou seja, se ele caiu em -1 nuvem ele deverá realizar ação.
5. Retorne ao início, o jogador deverá voltar ao início do jogo.
6. Use sua Habilidade, o jogador poderá usar sua habilidade sem custo nenhum, mas deverá usar imediatamente, se não perderá a vez.

7. Fique x turno(s) sem jogar, o jogador deverá esperar todos os jogadores desse turno terminarem suas ações, e ficar no próximo turno sem jogar.
8. +1 carta de previsão, o jogador ganha uma carta de previsão localizada no centro do mapa.
9. Volte um jogador x casas, o jogador deverá escolher outro jogador para voltar às casas correspondentes ao número da ação.
10. Avance um jogador x casas, o jogador deverá escolher outro jogador para voltar às casas correspondentes ao número da ação.
11. Troque dois jogadores, o jogador deverá escolher entre os outros jogadores para mudar de casa no mapa.
12. Troque de lugar, o jogador deverá trocar de lugar com um dos outros jogadores.
13. Zere as nuvens de um jogador, o jogador escolhe outro jogador para perder todas as suas nuvens.
14. Perca suas nuvens, o jogador perderá todas suas nuvens.

Como última e umas das principais ações entre as casas, ficando sempre no fim dos caminhos, se encontra a casa da estrutura, ela se destaca pela cor verde. Quando o jogador conseguir concluir a rota e chegar na casa de estrutura, onde ela tem escrito: Acerte o número da estrutura, o jogador jogará o dado, e caso ele acerte o número indicado na carta de estrutura ganha uma carta exclusiva dessa estrutura.

- **Estruturas**

As Cartas de Estruturas são encontradas nos quatros cantos do tabuleiro, cada estrutura distribui uma notícia referente a sua categoria, e elas são:

1. Torre de TV, distribuída as notícias relacionadas a comunicação.
2. Complexo cultural, distribui as notícias relacionadas a cultura e arte.
3. Catedral, distribui as notícias relacionadas à religião.
4. UnB, distribui as notícias relacionadas à educação.

Cada notícia acompanha uma quantidade aleatória de pontos de experiência relacionados a sua categoria, esses pontos servem para evoluir os personagens.

- **Notícias**

São as cartas conquistadas através das estruturas, ou seja, na parte superior da carta existe um número que corresponde a ação da casa da estrutura. Caso seja acertado esse número o jogador consegue uma Carta Notícia referente a estrutura que acertou.

1. Notícias relacionadas a comunicação é igual a 2 pontos em comunicação.
2. Notícias relacionadas a cultura e arte é igual a 2 pontos em cultura e arte.
3. Notícias relacionadas à religião é igual a 2 pontos em religião.
4. Notícias relacionadas à educação é igual a 2 pontos em educação.

Personagens:

O jogo possui 4 personagens que possuem habilidades distintas, cada um possui uma mecânica diferente que se usada de forma inteligente dará grande vantagem no jogo.

- **Habilidades**

Cada habilidade gasta uma certa quantidade de nuvem equivalente à força do efeito, para balancear o jogo, ou seja, habilidades muito poderosas pois podem mudar drasticamente o destino do jogo, acabaram tendo um valor mais alto para serem usadas.

As habilidades só podem ser usadas uma vez a cada rodada mesmo que tenha acumulado uma quantidade grande de nuvem. Quando as cartas de personagem evoluem o valor da sua habilidade baixa permitindo o jogador usá-la mais vezes durante a partida. O valor da habilidade de cada personagem está na parte superior da carta.

- **Descrição de personagens**

1. Virginia, a sua habilidade é bloquear uma casa do tabuleiro com o custo de 6-4-2 de nuvem. Explicação: Virginia com seu bloqueio coloca uma peça de bloqueio em cima da casa desejada, o próximo jogador não conseguirá passar por aquele caminho, depois que bloquear o primeiro jogador a peça é retirada.
2. Adriel, a sua habilidade é rodar o dado mais uma vez, com custo de 6-4-2 de acordo com o seu nível. Explicação: Adriel, caso queira pode usar sua habilidade para mudar o resultado do dado, ele pode escolher entre os resultados para para andar.
3. Duda, a sua habilidade é cegar o jogador, seu custo é de 5-4-3 nuvens de acordo com o seu nível. Explicação: Duda escolhe um jogador para cegar, ela pode usar sua habilidade para impedir a ação de um jogador, ou para impedir que ele use no seu próximo turno.
4. Renato, sua habilidade é inverter o sentido do jogo ou sua direção dentro do tabuleiro, com custo de 7-5-3 de acordo com o seu nível, é a única habilidade com duas funções diferentes. Explicação: Renato pode decidir inverter a direção do jogo da esquerda para direita ou da esquerda para esquerda, ou seja, se o jogador da direita era o próximo após ação o jogador da esquerda que joga. A outra função da sua habilidade é inverter sua rota dentro do jogo, isto é, se ele estiver percorrendo para direita ele poderá ir para esquerda.

- **Evolução das Cartas de Personagens**

Para evoluir os personagens, cada jogador precisa coletar 10 pontos de experiência, de cada característica, como já dito antes, esses pontos podem ser adquiridos através das estruturas e das cartas de provisão. Sendo assim são precisos 10 pontos de comunicação, 10 pontos de cultura e arte, 10 pontos de religião e 10 pontos de empatia, totalizando 50 pontos. Após a evolução o jogador devolve as cartas, o jogador tem seus pontos zerados, para evoluir para o próximo nível.

Cartas de Previsões:

As cartas de previsão, são as cartas com os relatos de pessoas que compartilharam suas histórias de superação, ou sobre as pressões estéticas impostas pela sociedade. Essas cartas pelo conteúdo mais sensível anexado são encarregadas de portar os pontos de empatia no jogo, pontos essenciais para a evolução do personagem. Elas são encontradas no centro do mapa, e podem ser coletadas através das ações das casas no tabuleiro.

Nuvem/Mana:

Para coletar as nuvens que tem como função ser a “moeda” do jogo é necessário ter um pouquinho de sorte, e também da sua estratégia de como percorrer no mapa. Um jogador só pode acumular dez nuvens por vez.

Depois da escolha do estilo visual do jogo, a segunda fase desse processo seria inserir a gamificação nesse processo. A mecânica do jogo deveria ter interação direta com os conflitos estudados no tema escolhido, ou seja, ele deve aproximar o lúdico do jogo a realidade. Então cada mecânica foi pensada para representar um aspecto diferente e trazer uma compreensão e imersão maior do jogador com diferentes abordagens.

3. DESENVOLVIMENTO E PRODUÇÃO DAS PEÇAS

Partindo da principal parte do jogo, o mapa ou tabuleiro foi pensado como a representação dos caminhos da vida, cada pessoa no mundo possui uma trajetória diferente na sua vida, seja pelas escolhas, ou pelas oportunidades ou não que são recebidas, tentando refletir isso para o mapa alguns padrões tiverem que sair do habitual.

Foram criados caminhos não lineares com conexões entre eles, existem vários pontos de partida e não existe um final, fazendo com que o jogador tenha liberdade para escolher o caminho que o melhor beneficia, o caminho deixa de ser algo representativo e se torna algo estratégico, já que em suas rotas estão colocadas algumas ações do jogo o que torna as decisões dos jogadores um pouco mais pensadas.

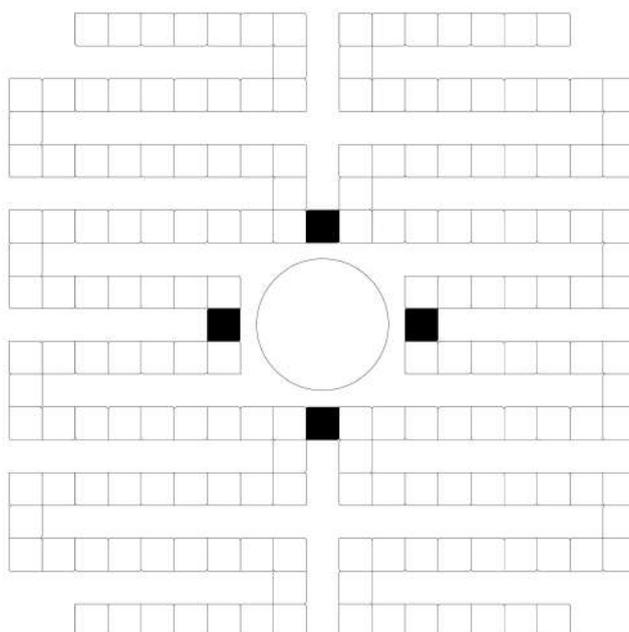


Figura 12: Geração inicial do tabuleiro Fonte: Autoral

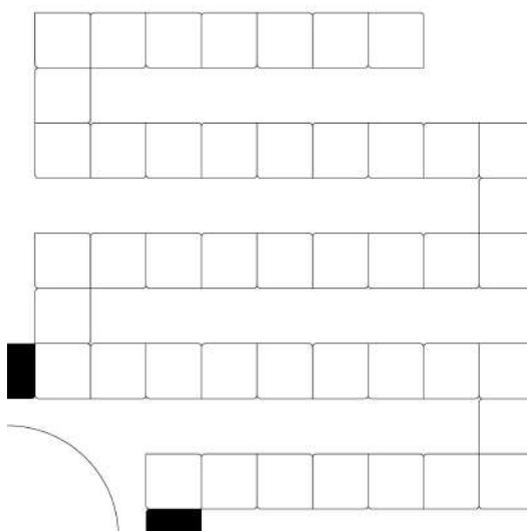


Figura 13: Parte separada do tabuleiro Fonte: Autoral

O propósito do tabuleiro é ser desmontável, aproveitando esse recurso para duas propostas. A primeira proposta é que fique mais fácil para guardar e para locomover, e para mudar a orientação do caminho, formando um mapa novo a cada partida já que em cada parte existe uma variação única de ações. O tabuleiro leva consigo a maior parte dos eventos do jogo, já que nele se encontram os caminhos que te levam a estruturas que distribuem pontos importantes para o desenvolver do jogo, e no próprio caminho existem ações importantes

enquanto o jogador percorre que oferecem consequências negativas ou positivas. Exemplos: Pule duas casas, volte duas casas e compre um, fazendo com que as ações que variam de acordo com cada parte do mapa. Apesar do tabuleiro ter dado início a produção das peças já que como peça fundamental para os outros processos, ele foi a última peça concluída, pois ele deveria levar todos os signos formados por outras peças.

Como parte do conjunto do mapa estão as estruturas, elas são as bases de ganho de pontos de experiência dentro do jogo, ou seja, para evoluir (upar) um personagem você precisa acumular esses pontos. Cada estrutura é responsável por um tipo específico de experiência, já que existem cinco pontos diferentes de experiência, as estruturas são responsáveis pela distribuição de quatro de cinco dos pontos de experiência disponíveis no jogo, ou seja existem 4 estruturas dentro do jogo, sendo elas: Catedral, Complexo Cultural, Torre de tv, e UnB.

A Catedral fica responsável pela distribuição de pontos de valores, Complexo Cultural distribui os pontos culturais, Torre de Tv pelos pontos de comunicação, UnB pelos pontos de conhecimento.

No processo de criação de alternativas das cartas de estruturas foi definido o estilo de ilustração que todo o projeto iria receber, como as cartas de estruturas foram as mais mais complexas de serem ilustradas por levarem consigo as complexas e notáveis monumentos de Brasília, mas foi o ponto de partida para todas as outras ilustrações. O processo de escolha das estruturas além de levar uma admiração pessoal, foi baseado no que cada monumento simboliza ou transmite da forma mais literal. Na primeira etapa do desenvolvimento das ilustrações foram escolhidos os monumentos e na segunda etapa foram escolhidas imagens para serem ilustradas.



Figura 14: Catedral de Brasília. Fonte: Reprodução/Across the Universe

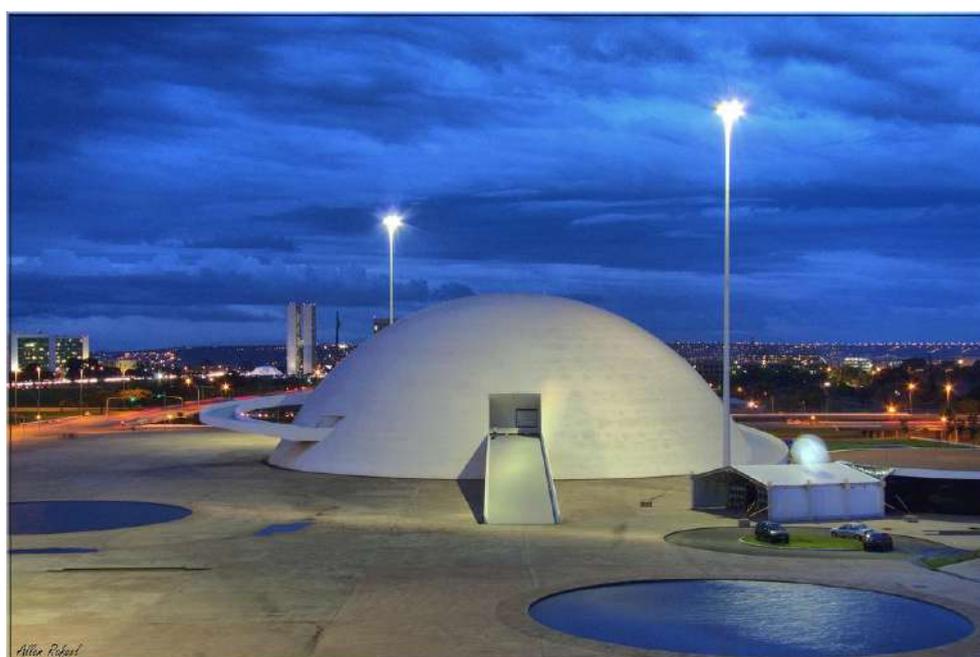


Figura 15: Complexo Cultural da República. Fonte:
<https://www.curtamais.com.br/brasil/10-museus-para-voce-visitar-em-brasil>



Figura 16: Torre de TV de Brasília

Fonte: <https://www.turismo.df.gov.br/torre-de-tv/>



Figura 17: UnB Darcy Ribeiro Fonte:

<https://noticias.unb.br/76-institucional/4515-avaliacao-unb-na-consulta-a-comunidade-academica>

Como nas alternativas anteriores mostradas abaixo as ilustrações acabaram ficando realistas demais para a proposta, tivemos que trazer elementos do cartoon para o ambiente ficar mais próximo da temática, evidenciando as principais características de cada estrutura mas produzindo uma atmosfera mais acolhedora.



Figura 18: Ilustração teste da Catedral Fonte: Autoral

Buscando trazer para o lado do cartoon evidenciar as principais características de cada estrutura mas produzindo uma atmosfera mais acolhedora, como nas alternativas anteriores mostrado abaixo as ilustrações acabaram ficando realistas demais para a proposta, tivemos que trazer elementos do cartoon para o ambiente ficar mais próximo da temática.



Figura 19: Ilustração teste do Complexo Cultural Fonte: Autoral

Como mostrado na imagem a cima, o ponto principal da ilustração já tinha sido alcançado que era ambientar os monumentos em um mundo mais cartoon e o não tirar essa característica de desenho, com algumas falhas e imprecisões. Mas as molduras da carta ainda estavam muito duras, e destacadas, tirando um pouco da atenção da ilustração. A solução para as bordas foi trazer também com elas as características das ilustrações, imitando como riscos de um lápis para construir a borda, com partes mais grossas, e falhas, deixando as bordas mais limpas e sutis, para que no conjunto da cara elas fossem vistas em segundo plano evidenciando a ilustração. Depois da identidade visual do jogo construída, ela foi replicada em todo o restante das peças.



Figura 20: Ilustração Catedral Fonte: Autoral



Figura 21: Complexo Cultural Fonte: Autoral



Figura 22: Ilustração Torre de TV Fonte: Autoral

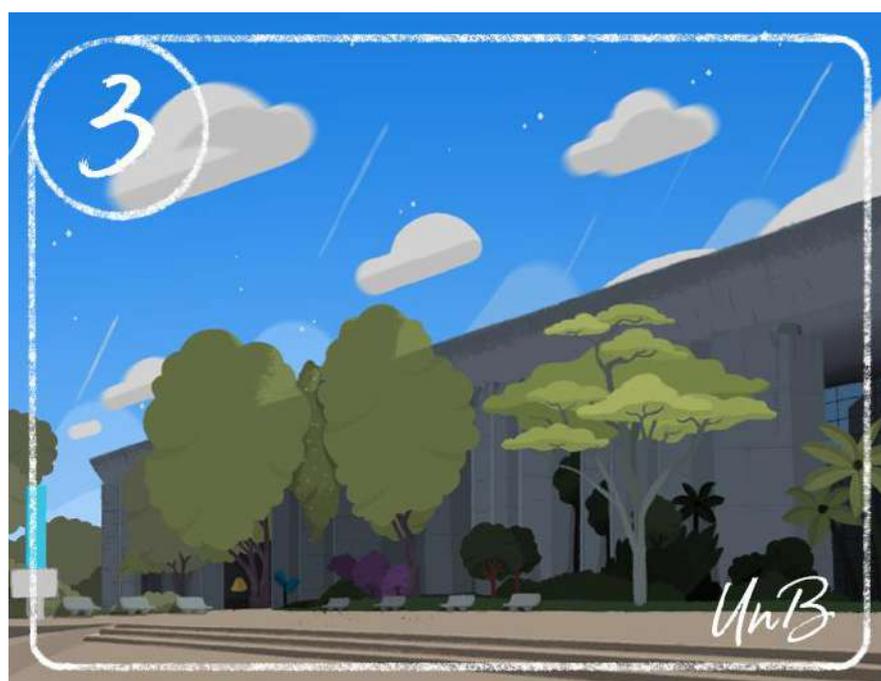


Figura 23: UnB Darcy Ribeiro Fonte: Autoral

As cartas estruturas são responsáveis pelas Cartas de Notícias que distribuem os pontos de experiência no jogo, além dos pontos, como o nome dela mesmo diz ela leva as notícias dentro do jogo, a carta além da mecânica pensada para distribuição de pontos, foi no valor em que essa carta representa para narrativa do jogo, onde ela com as notícias estrutura alguns dos motivos da pressão estética, e por isso elas são usadas como pontos de experiências, já que

trazer esse embasamento seja científico e teórico, expõe alguns dos motivos relacionados os problemas e inseguranças causados nos personagens, e para além dos personagens em quem possa se identificar com esses relatos e entender melhor o que está acontecendo consigo mesmo.

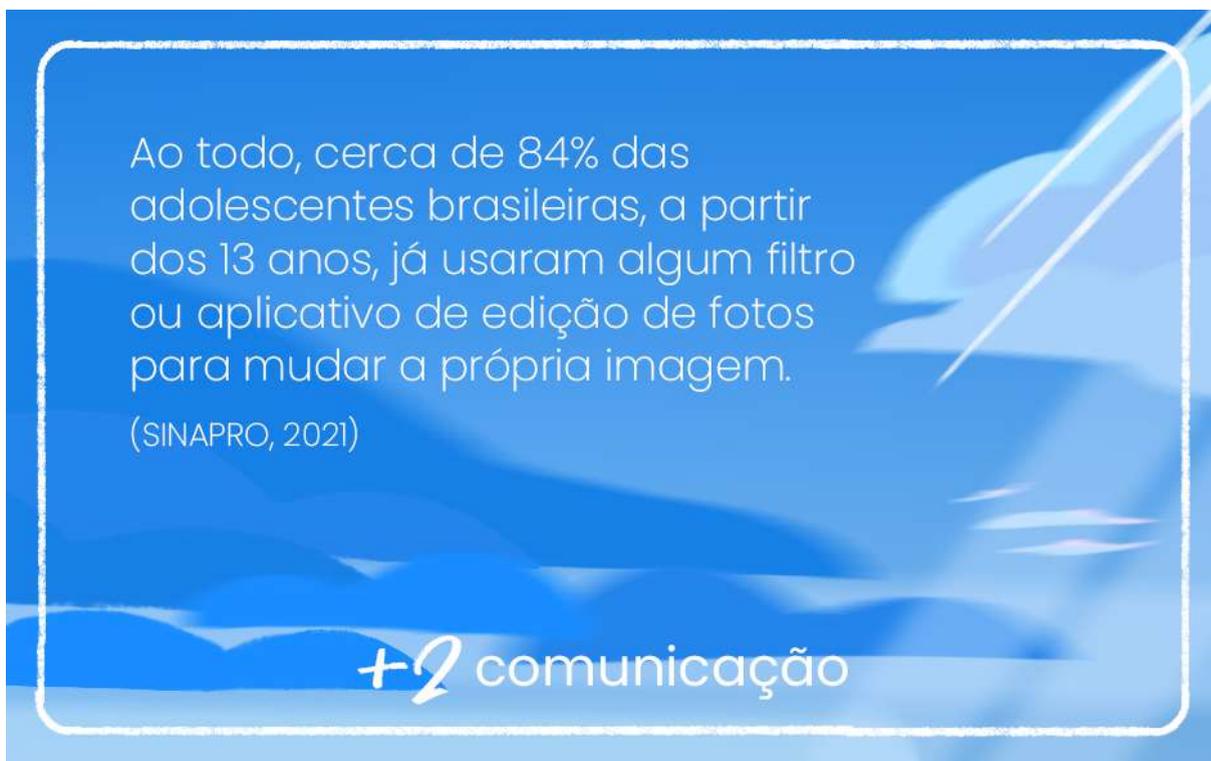


Figura 24: Carta de Notícia Fonte: Autoral

Ainda falando sobre as peças que fazem parte do tabuleiro, no centro do mapa no círculo apresentado na figura 24, vão ser colocadas as chamadas cartas de previsão, essas cartas foram projetadas para ser o ponto central do jogo. Ao falarmos dos pontos de experiência em que cada estrutura retém as cartas com os pontos de experiência, como dito anteriormente, cada estrutura possui uma classe de pontos de experiência, as estruturas possuem quatro classes de pontos de experiência, como a última classe que faltava para completar o conjunto entra a carta de previsão.

Durante o desenvolvimento das cartas algumas pessoas foram convidadas para compartilhar suas experiências acerca do tema, relacionado às pressões estéticas. Esse contato aconteceu virtualmente nas redes sociais, as pessoas escolhidas foram pessoas da minha convivência para que esse contato fosse o mais confortável possível para que elas se sentissem mais à vontade para compartilhar suas vivências. Como conclusão dessa conversa foi pedido para

elas dissertarem no formato pequeno texto, estabelecendo um tempo de uma semana a um mês para que elas enviassem, que seriam a base das Cartas de previsão e para as cartas de personagem, todos os relatos enviados estão nos anexos.

Localizando-se no centro do tabuleiro a carta se distingue das demais por ter um papel importante dentro do jogo, visto que os relatos e frases coletadas nas entrevistas com os participantes da pesquisa inicial do projeto vão ser utilizados para compor a carta. O intuito desse movimento é compartilhar essas experiências com esses jogadores, para que as ações dentro do jogo também se relacionam para além do jogo, para que o jogador possa refletir, para que haja empatia com questões que vão além da sua bolha, e também para aqueles que talvez estejam passando pelo mesmo processo possa que se identifiquem e se confortem.

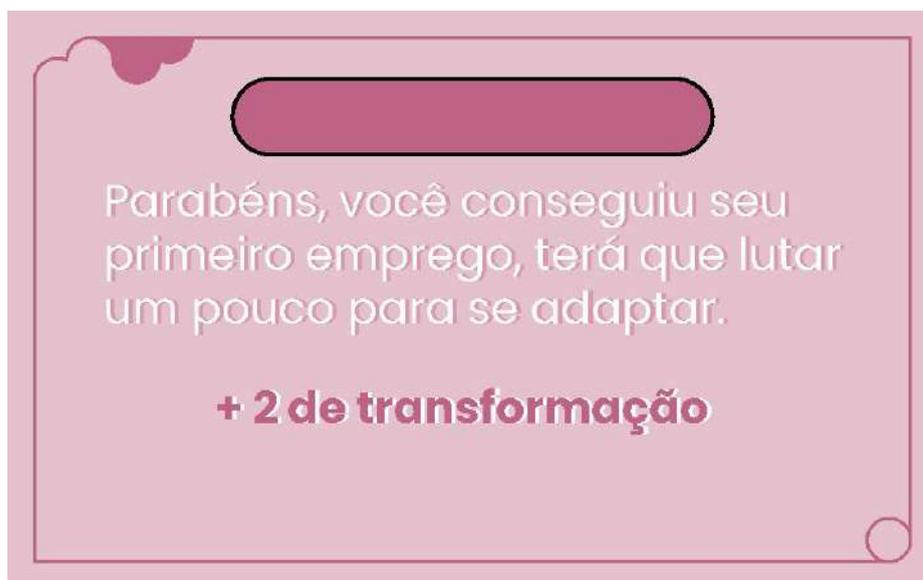


Figura 25: Alternativa inicial Carta de Previsão antes de alguma mudanças Fonte: Autoral

Em sua aparência ela vai para o tom mais roxo, a cor no jogo foi usada para representar sempre a mudança e transformação, o roxo é bastante utilizado para representar magia e mistério. Buscando representar os sensações e emoções que são transmitidas a partir dos relatos, em como as mudanças muitas vezes são indesejadas e tentamos esconder, ou ignorá-las em vez de lidar, para não perder a identidade visual do jogo e mesmo assim tentar transmitir esses traços foi optado por escolher uma cor mais escura, em contraste com tons mais suaves e claros.



Figura 26: Alternativa final Carta de Previsão Fonte: Autoral

O jogo Catarse possui um sistema de recursos consumíveis, nos outros jogos como Jogo da vida se usam o dinheiro, no Catarse a moeda do jogo é um pouco diferente, como em todas as bases das ilustrações são usada as nuvens, não tinha como deixar a nuvem de fora sem usá-la como algum recurso dentro do jogo. As chamadas fichas de nuvens dentro do jogo são a moeda, o único recurso consumível do jogo, elas são usadas para ativar as habilidades dos personagens, como mostrado na figura 31 os personagens precisam de um número necessário para ativá-la, as fichas entram para representar a quantidade de nuvens, já que é um recurso acumuláveis.

A produção visual seguiu o padrão das ilustrações e usando o formato das nuvens já visto no jogo, optando com o fundo azul, e as nuvens em tom branco, baseado no céu de manhã, existem quatro tipos de Nuvens, as que valem um, as que valem duas, três e quatro, sendo o valor total de acúmulo baseado na soma entre elas. Exemplo: uma ficha que vale um somando com o que vale dois quantidade total é três, logo se o acúmulo do jogador for dois ele devolve sua ficha de um e pega a de dois.



Figura 27: Cartas de Nuvens Fonte: Autoral

Para a criação das cartas de personagens do jogo foram escolhidas quatro pessoas que compartilharam suas vivências do grupo de pesquisa. Cada personagem foi escolhido para trazer uma peculiaridade diferente, foram escolhidos dois meninos e duas meninas, cada pessoa passou por uma experiência diferente em relação a essas transformações físicas ou o reconhecimento de características desprezadas por serem fora dos padrões para que um número maior de pessoas possam se identificar.

Cada personagem contém uma habilidade exclusiva, ou seja, apenas jogando com esse personagem o jogador poderá usar sua habilidade, a proposta do jogo é que com o tempo mais personagens possam ser adicionados, cada um portando uma característica distinta, já que a mecânica do jogo permite essa possibilidade, já que a propósito do jogo é que todas as pessoas se sintam representadas futuramente, por isso a escolha dos personagens baseado em pessoas reais que fossem o mais distintas possíveis embasado nas pessoas que se sentiram confortáveis para permitir o uso da sua imagem.

A mecânica das cartas é que os personagens possam ser evoluídos, e essa evolução precisa ser evidenciada. Como o processo de ilustração é demorado, a alternativa mais rápida foi usar cores diferentes no fundo das cartas, e utilizando esse elemento para relacionar com os estágios de cura e aceitação. Cada personagem possui 3 níveis diferentes, começando pelo primeiro estágio do processo como nível 1, ele é representado pela cor azul, uma cor normalmente usada para interpretar sentimentos melancólicos, como depressão, tristeza e solidão.

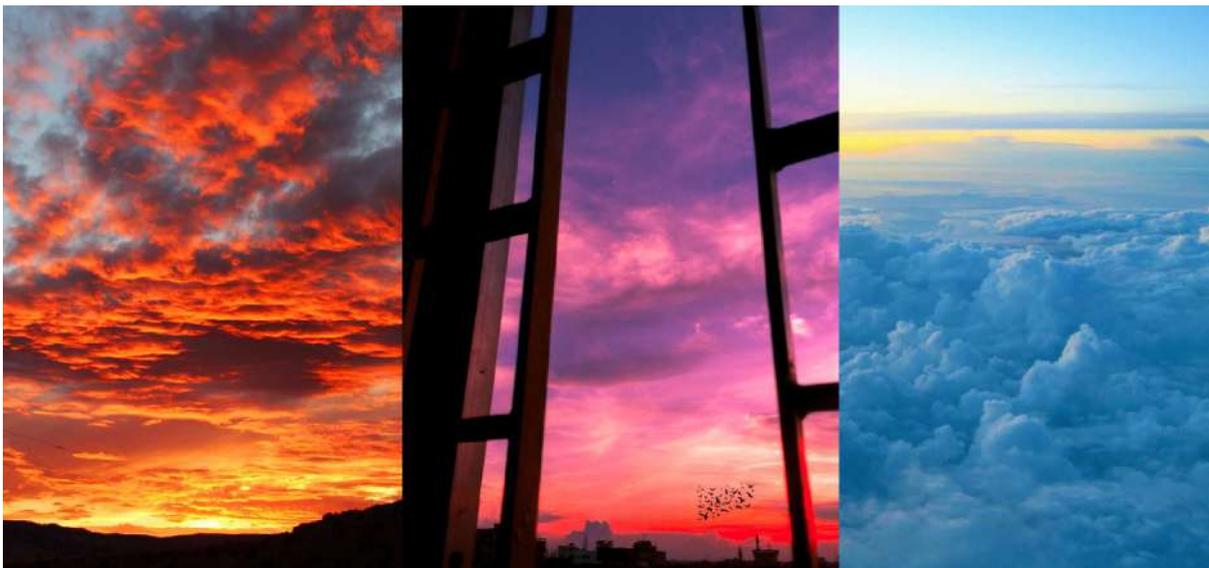


Figura 28: Painei visual formado a partir de imagens do pinterest

Como referência principal em questão visual foi a observação do céu em suas fases, em suas cores e as formas das nuvens, e de como é formado de uma forma tão orgânica e inconstante, trazendo várias formas em sua beleza, se transformando de forma ininterrupta, nunca sendo mesmo segundo após segundo. O fundo da carta a ser modificado durante os processos é representado pelo céu, e também suas fases, como amanhecer, entardecer, e anoitecer, o uso do azul no primeiro estágio foi usado para uma cor um tom mais suave, pois a proposta do jogo é trazer mais leveza para esses processos, para que a mensagem seja relacionado a algo natural da vida, mas também não ignorando os com conflitos internos causados.



Figura 29: Alternativa inicial para template para carta de personagem Fonte: Autoral



Figura 30: Cartas de personagens nível 1 Fonte: Autoral

Como segundo estágio foi usado o laranja, além de representar o estágio do céu do entardecer, também trazendo seus significados, como mudança, entusiasmo e representando a fase como início do processo de aceitação, onde o personagem começa a lidar com suas diferenças e tentar entender e começar esse processo de mudança interna.



Figura 31: Cartas de personagens nível 2 Fonte: Autoral

O terceiro estágio é representado pelo rosa, é a carta de maior nível entre as transformações do personagem, ou seja, é quando o jogador está prestes a vencer o jogo, então a cor rosa entra para trazer essa tonalidade forte que chama a atenção, mas ainda sim trazendo a sensibilidade e suavidade. Entre os significados estão perfeição, beleza, ternura, felicidade e entre outros, o que conversa diretamente com a proposta da carta, caracterizando o último estágio no processo da aceitação, onde o personagem começa a se sentir bem consigo mesmo, se sentindo mais confiante, se libertando das pressões estéticas e as fobias sociais, e enfim chegando em sua catarse.



Figura 32: Cartas de personagens nível 3 Fonte: Autoral

Todos as cartas de personagens de todos os níveis possuem no centro superior das cartas o número do valor que sua habilidade vale, e no centro inferior o nome, o nível da carta e a descrição da sua habilidade, todos possuem uma borda mais suave e desconstruída como rabiscos, deixam um aspecto mais descontraído.

Para o reconhecimento de percurso dentro do tabuleiro foram criados marcadores para identificar os jogadores. Os marcadores possuem a ilustração dos personagens em tamanho menor, o fundo foi mudado para se desvincular do fundo das cartas para não se relacionar com os níveis.



Figura 33: Marcadores de personagens Fonte: Autoral

Para completar o conjunto dos personagens, a habilidade da Vivi para ser efetuada é necessário uma peça de bloqueio, a peça como o nome diz bloqueia a casa em que a personagem deseja, a peça serve para tampar a ação da casa. As cores foram escolhidas próximas aos marcadores de personagens para também se destacarem no mapa e não passem despercebidas já que tem uma função importante.



Figura 34: Peça de bloqueio Fonte: Autoral

Depois de finalizado todas as peças menores do jogo, se iniciou a parte o processo visual do tabuleiro, sendo a principal peça do jogo já que ele conecta todas as partes, o desenvolvimento dele foi mais rápido já que toda sua mecânica estava pronta e só faltava encaixar a identidade visual desenvolvida nos componentes menores. Apesar do jogo conter uma variedade de cores e tons, o mapa precisava ser algo mais minimalista, para que fosse o mais intuitivo possível, e que não fosse difícil de se entender ou de se encontrar, trabalhado principalmente com a cor azul e tons de destaque, e as informações e caminhos na cor branca ser o mais visível possível para uma leitura rápida.

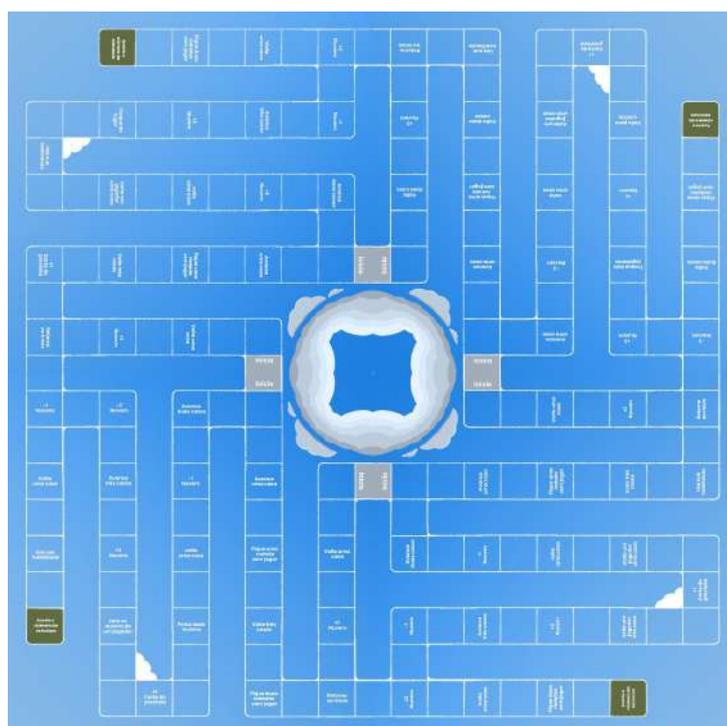


Figura 35: Peça de bloqueio Fonte: Autoral

Por último, para armazenar todas as peças foi pensando em uma caixa do jogo, como quase todo jogo de tabuleiro tem como padrão, mas sua estética se diferencia do habitual, a caixa ao contrário das outras peças ela vem quase toda em branco com exceção da sua parte frontal e com o nome do jogos nas laterais junto com a quantidade recomendada de jogadores e idade. Como as peças utilizam bastante das cores, a proposta da caixa foi para brincar com com o inverso, deixando uma ilustração representando como se fosse uma entrada para jogo. Assim como o jogo fala de transformações a proposta da caixa é passar essa mensagem de uma forma mais silenciosa como se deixasse espaço para essa flecha aumentar representando o autoconhecimento e a liberdade das pressões estéticas.



Figura 36: Mockup da Caixa de Catarse Fonte: Autoral

O jogo vem com um manual explicando como se joga e também apresentando os personagens e contando um pouco da narrativa do jogo, o conceito é o mesmo levado na caixa, trazendo um visual mais liso e para um entendimento mais fácil das regras sem uma leitura cansativa, já que o jogo possui talvez uma mecânica mais complexa.



Figura 37: Capa do Manual Fonte: Autoral

Nos anexos se encontram todas as variedades de peças que faltam construídas ao longo do processo do jogo e suas variedades, assim como o seu verso que leva a ilustração da caixa e do manual, o quê acabou se tornando a logo do jogo, e também se encontram todas as frases e notícias usadas para as cartas.

CONCLUSÃO

A gamificação tem sido porta de entrada para uma cura interna em mim desde que me reconheço como indivíduo, os jogos online, foram usados como ponto fuga das pressões sociais, pressões estéticas e do mundo que me limitava por ser diferente. O processo de desenvolvimento deste projeto me mostrou o contrário, de como a gamificação pode ser usada como instrumento de luta para essas causas, e não como escape.

E para além de um processo de cura individual como essa experiência poderia partir do indivíduo para o coletivo, sem perder as a importância de cada um. O projeto nasceu a partir da dor e a necessidade de entender as razões para um incômodo tão forte, em que se descobriu uma dor coletiva, que não partia apenas de mim, mas um grupo de indivíduos que passavam pelos mesmos processos, ou parecidos, diferentes, mas causada por problemas de auto aceitação.

Para atingir uma compreensão mais profunda acerca dos motivos que geram esses gatilhos, e de como a gamificação poderia ser usada como ferramenta para criar ambientes seguros para discussões sobre diversidade, pressões estéticas e fobias sociais, o processo foi dividido entre três passos. O primeiro passo foi entender como esse processo de insegurança e insatisfação se iniciava, e coletar vivências e experiência acerca do tema, o segundo passo foi como a gamificação poderia criar ambientes seguros, e o terceiro passo foi sobre como representar isso de forma visual.

A metodologia usada para a realização do projeto concluiu que além de buscar entender os processos que influenciam no maior aumento da insatisfação da imagem corporal e representar isso, também conseguiu dar voz às pessoas que passam ou que já passaram por esses problemas, e trazendo de forma divertida e interativa criando ambientes seguros.

Explorando formas alternativas para a representação do tema descrito em cima, foi desenvolvido um produto que procura ajudar pessoas com problemas com a autoestima, e ajudar na relação do indivíduo com o próprio corpo. O jogo proporciona um diálogo mais acolhedor e produz discussões sociais em ambientes mais acolhedores.

Para terminar, o intuito do projeto é que o jogo seja continuado, a mecânica criada possui uma abertura para a integração de novas vivências, na construção de mais personagens para enriquecer a representatividade do jogo, com novas notícias, e que se mantenha sempre com

sua proposta inicial, de conseguir abrir espaço para ambientes seguros em todas as comunidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura, um conceito antropológico**. Rio de Janeiro: Zahar, 1986

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

SOUTO, Virgínia Tiradentes, FRAGELLI, Ricardo Ramos. **Design de jogos educativos: da ideia ao jogo**. Brasília: Ciespal, 2016

DIAS, Belidson. **O i/mundo da educação da cultura visual**. Brasília: Pós-graduação em arte da Universidade de Brasília, 2011

SINAPRO. **Estudo da Dove mostra que 84% das brasileiras usam filtros para mudar a própria imagem**. Disponível em: <https://www.sinapromg.com.br/estudo-da-dove-mostra-que-84-das-brasileiras-usam-filtros-para-mudar-a-propria-imagem/>. Acesso em: 6 jul. 2022.

BBC NEWS. **The gay men risking their health for the perfect body**. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/uk-51270317>. Acesso em: 10 de agost. 2022.

CHOU, Yu-kai. **Actionable Gamification**. Taiwan: Yu-Kai Chou

CAMPBELL, Joseph. **Joseph Campbell Vida E Obra: a jornada do herói**. São Paulo: AGORA EDITORA, 2003

EDUCA BRASIL. **Catarse**. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/catarse>. Acesso em: 16 de setem. 2022

PIXAR. **Red - Crescer é uma fera**. Disponível em: Disney +. Acesso em: 5 de julho. 2022

CARTOON NETWORK. **Steven universe**. Disponível em: HBO. Acesso em: 8 de maio. 2022

STUDIO GHIBLI. **A Viagem de Chihiro**. Disponível na Netflix. Acesso em: 6 de abril. 2002

ANEXOS

Anexo 1:

FRASES DISPONIBILIZADAS PELO GRUPO CONVIDADO PARA COMPARTILHAR SUAS EXPERIÊNCIAS:

Relatos/Frases

Cartas centro de previsões:

- **Cartas ganho empatia**

"A percepção de me expressar livremente pela minha vestimenta não só me fazia bem como permitia me fazer sentir leve foi a virada de chave para entender que tudo ia ficar bem"

- Mariana Vasques

"Sofri muito com como era condicionado a enxergar meu corpo, mas descobri que o que realmente importa é quem eu sou internamente. E quando achar essa pessoa, acreditar nela, você vai ter força para lutar por qualquer coisa que afete sua autoestima. Até mesmo se for sua própria mente."

- Renato

"Durante minha infância e adolescência, sempre ouvi muitas opiniões sobre minha aparência, sobre coisas mutáveis, como cabelo, tipo de roupa, e sobre coisas que não poderia mudar, o meu corpo. A maneira com a qual eu supostamente deveria me vestir e me portar nunca fizeram eu me sentir confortável, e muito menos bonita. Era como conviver constantemente com alguém que você não conhece, e você não olha com amor pra quem você não conhece. É difícil olhar no espelho e não ver alguém que você ame ou admire... Eu me lembro perfeitamente da sensação de liberdade imediata que senti ao cortar o cabelo. Naquele instante eu fui apresentada a alguém queria e merecia (e sempre mereceu) amor. Foi o momento em que selei a paz com a menina insegura e confusa que sempre existiu, e que hoje tem muito orgulho da mulher que tenho me tornado."

- Dalety Xavier

"É difícil amar e aceitar o corpo gordo, quando o próprio sistema te leva a odiá-lo. Difícil aceitar, quando as marcas escolhem ignorar sua existência ao não fazer roupas que te servem. Apesar de difícil, é necessário, pois se amar em terra que dissemina o ódio, é resistir."

"A aceitação não vem do dia pra noite, é demorada. Ainda mais quando existem reforços de todos os lados para que você se compare com o padrão e veja o quão fora você está, e o quanto precisa se adulterar para ser padrão. Demora mais, pois a cada vez que entra em uma loja de roupas, sai olhando o que gosta, mas não pode levar, pois as marcas escolhem te excluir. Demora, pois quando entra em um provador, fica tentando se encaixar em roupa que não tem o seu tamanho, se olha no espelho e pensa "preciso emagrecer para servir nessa roupa"."

"Nunca achei que teria que passar por outro processo de aceitação, já havia aceitado meus lábios negros, minha pele, meu nariz, mas nunca imaginei ter que me aceitar em um corpo gordo. É difícil não se reconhecer ao olhar pro espelho, mas é mais difícil entender que existe todo um sistema que escolhe não te reconhecer e excluir."

"Ser gorda é viver com medo, medo de não caber, medo de não servir, medo de olhares, medo de julgamentos. Mas se aceitar é viver uma jornada de amor, de reconhecimento e autoafirmação. Jornada essa que ajuda a levar embora os medos de viver em um sistema que não aceita o que está fora do padrão"

"Ser gorda é estar fora do que é considerado belo, então é obrigatório se aceitar e amar, para todo dia reforçar a própria mente que eu crio o meu próprio belo"

- Virginia Lopes

"Foi extremamente libertador poder repensar como eu faço gênero, quem eu sou dentro da sociedade, e quem eu quero ser, mas ao mesmo tempo, extremamente assustador. Me permitir ser transparente e vulnerável comigo mesma também deu acesso ao meu corpo à uma violência externa que até então eu nunca tinha vivenciado."

- Polaris

"Meu corpo sempre teve uma transformação de tamanho recorrente, um dia está menor e no outro maior, quase sendo uma sanfona. Eu percebo

essa transformação quando visto minhas roupas e me afeta muito, afeta no sentido de me sentir inseguro e insatisfeito com que visto, mesmo amando minhas roupas.”

- Douglas Moreira

“Hoje sei a importância de me conectar com a minha autoimagem sem desprezar meus traços, a minha cor preta e meu cabelo crespo..”

- Eduarda Rodrigues.

“Enquanto algumas siglas da nossa comunidade lutam pelo direito de amar, nós, da sigla T, ainda precisamos lutar pelo direito de viver. Mas nós vamos conseguir. Somos fortes..”

- Eva de Blair

“Minha ancestralidade já foi uma questão, hoje é um orgulho”

- Matheus Uchoa

“Minha vida sempre foi controlada por pessoas que usavam o nome de Deus pra justificar. Roubaram minha identidade e o que eu queria me tornar.”

- Dayanne Vieira

“Com a mídia “impondo” os “padrões de beleza”,se aceitar e se amar ficar cada vez mais difícil nos dias atuais,entretanto,o melhor a se fazer é focar no seu bem estar e no que te faz bem,tendo um corpo “padrão” ou não.”

- Lauanne Oliveira

“Com a mídia “impondo” os “padrões de beleza”,se aceitar e se amar ficar cada vez mais difícil nos dias atuais,entretanto,o melhor a se fazer é focar no seu bem estar e no que te faz bem,tendo um corpo “padrão” ou não.”

- Lauanne Oliveira

Anexo 1:**VERSO DAS CARTAS**

