



Jogar projetando e projetar jogando: desenvolvimento de propostas de jogos de *design* por meio da desconstrução de jogos convencionais

*Designing by playing and playing by designing:
developing design game concepts through the
deconstruction of conventional games*

Guilherme Bonotto Furman^I , Guilherme Parolin^{II} 

RESUMO

Ao mesmo tempo que jogos podem otimizar processos de *design* ao agregar interações lúdicas significativas a suas dinâmicas usuais, o conceito de jogos de *design* ainda é pouco explorado na teoria e difundido na prática. Assim, este trabalho propõe-se a investigar a facilitação do desenvolvimento de jogos de *design*. Para isso, é proposto um roteiro de *workshop* para desenvolvimento de jogos de *design* por meio da desconstrução de jogos convencionais, tais como dominó, Uno e Resta Um. O roteiro desenvolvido é validado por sua aplicação em uma turma de pós-graduação em Design, resultando no desenvolvimento de três propostas de jogos de *design*, as quais são apresentadas e discutidas sob a óptica dos jogos como artefatos de apoio ao processo projetual de *design*.

Palavras-chave: Jogos de *design*. Metodologia de projeto. Processo criativo.

ABSTRACT

At the same time that games can optimize design processes by adding meaningful playful interactions to their usual dynamics, the concept of "design games" is still underexplored in theory and not widely disseminated in practice. Therefore, this work aimed to investigate how to facilitate the development of design games. To that end, it proposed a workshop script for developing design games based on the deconstruction of conventional games such as "dominoes," "UNO," and "peg solitaire." The developed script was validated through its application in a graduate-level Design course, resulting in the development of three design game proposals. These are presented and discussed from the perspective of games as artifacts that support the design project process.

Keywords: Design games. Project methodology. Creative process.

^IUniversidade Federal de Pelotas – Pelotas (RS), Brasil. E-mail: guibf7g@gmail.com

^{II}Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Porto Alegre (RS), Brasil. E-mail: guiruerume3@gmail.com

Recebido em: 20/10/2025. Aceito em: 06/03/2026

INTRODUÇÃO

Jogos de *design*, apesar de carecerem de uma definição precisa, altamente flexível e situada (Vaajakallio, 2012), podem ser entendidos, de modo geral, como jogos que visam apoiar o processo projetual de *design*, especialmente em abordagens participativas ou colaborativas (Brandt, 2006).

Jogos de *design* apresentam amplo potencial como ferramenta de auxílio a projetos de *design*, na medida em que a interação lúdica que eles agregam ao projeto fornece uma linguagem comum que facilita processos criativos colaborativos de geração de ideias, negociação e fluxo de trabalho e/ou proposição de cenários (Brandt, 2006). No entanto, como categoria, jogos de *design* são relativamente novos, sua literatura ainda é fragmentada e carecem de *framework* estruturado, ou seja, uma estrutura conceitual estruturada, que possibilita uma base para que esse tipo de artefato seja devidamente analisado e discutido (Vaajakallio, 2012).

Assim, este trabalho busca explorar o espaço pouco estruturado do desenvolvimento de propostas de jogos de *design* por meio da proposição da desconstrução de jogos convencionais como facilitador desse processo. É proposto um roteiro de *workshop* que formaliza esse desenvolvimento estruturado pelas etapas de um ciclo do processo iterativo de *design* de jogos: conceituação, prototipação, *playtest* e avaliação (Salen; Zimmerman, 2004). O roteiro é testado por sua aplicação prática, resultando em três propostas de jogos de *design*. Estas são apresentadas e seu processo de projeto e interações lúdicas contidas são discutidos sob a óptica dos jogos como artefatos culturais e respectivas retóricas culturais.

O artigo está estruturado da seguinte forma: a seção seguinte apresenta as distinções entre jogo convencional e jogo de *design*, por meio de perspectivas históricas e conceituais da literatura, considerando o conceito de jogo em seu contexto usual e no âmbito de projetos de *design*. Depois, é apresentado o método de investigação empregado, detalhando-se o roteiro do *workshop* proposto e os procedimentos adotados na sua aplicação prática. A penúltima seção apresenta os jogos de *design* desenvolvidos durante a dinâmica. Por fim, a seção de conclusões traz inferências sobre os resultados obtidos e levanta pontos de interesse para pesquisas futuras.

JOGOS CONVENCIONAIS E JOGOS DE DESIGN

As subseções seguintes levantam conceitos importantes da bibliografia e diferenciam os conceitos de jogo convencional e jogo de *design*.

Diferentes perspectivas sobre jogos

Apesar de seu uso disseminado, não há uma definição clara para jogo. As diversas definições da bibliografia enfatizam ampla gama de características, como a presença de conflito ou disputa, a orientação a objetivos ou resultados, a presença da tomada de decisão, a ausência de ganho material, uma fuga da vida normal, voluntarismo do jogador, um caráter representacional, um grau de incerteza, a presença de elementos físicos, dentre outras (Vaajakallio, 2012). Apesar da aparente falta de consenso, a presença de regras que limitam os jogadores parece ser a única característica

comum a todas as definições, podendo ser identificada como a principal característica que diferencia o jogo da mera brincadeira (Salen; Zimmerman, 2004).

Sob uma perspectiva histórica, é possível ao menos identificar algumas ênfases dadas ao longo do tempo para o entendimento do papel e da relativa importância dos jogos para a sociedade. Segundo Vaajakallio (2012), inicialmente, pode-se citar a perspectiva biológica que, relacionada sobremaneira à obra *Homo ludens* (Huizinga, 2010), vê o jogo como brincadeira. Sob essa óptica, o jogo é alçado a um componente basal da formação biológica do ser humano, responsável por estruturar um círculo mágico¹ e essencial a ponto de caracterizar o ser humano como *homo ludens*.

Em contrapartida à visão de Huizinga (2010), pode-se citar a perspectiva sociológica. Associada majoritariamente à obra de Roger Caillois (2001), a lente da sociologia faz entender os jogos não como elementos fundamentais, prontos, mas como fenômenos emergentes, por meio das interações sociais. Para o presente trabalho, para além de ser uma perspectiva mais contemporânea, a ênfase de Caillois (2001) é interessante, pois soma, à perspectiva de desenvolvimento histórico, o entendimento dos jogos como artefatos culturais. Assim, torna-se possível enquadrar os jogos considerando suas retóricas culturais.

Retóricas culturais podem ser definidas como “discursos persuasivos, ou narrativas implícitas, consciente ou inconscientemente adotadas por membros de uma determinada filiação para convencer os outros da veracidade ou validade de suas crenças” (Sutton-Smith, 1997 *apud* Salen; Zimmerman, 2004), das quais estes fazem uso (Salen; Zimmerman 2004). Nessa linha, Sutton-Smith (2001) identifica uma série de sete retóricas culturais de jogos, três das quais são de origem antiga, remontando a jogos tradicionais da humanidade: (i) jogo como destino, centrada no elemento sorte e exemplificada pelos jogos de azar e que envolvem apostas; (ii) jogo como poder, que vê os jogos como forma de conflito e objetivando fortalecer o *status* dos jogadores, exemplificados por esportes e competições atléticas; e (iii) jogo como identidade, na qual jogos são enquadrados como forma de confirmar, manter ou avançar a identidade de uma comunidade de jogadores e que está presente em jogos folclóricos efetivados em festivais ou festas tradicionais comunitárias (Sutton-Smith, 2001). Já as outras quatro retóricas apresentam origem contemporânea: (iv) jogo como frivolidade, em que o jogo é uma ferramenta revolucionária oposicionista a uma visão de ética de trabalho, na qual é visto como uma atividade inútil; (v) jogo como progresso, a qual apresenta jogos como ferramentas educacionais para a educação e o desenvolvimento de capacidades cognitivas em jovens humanos ou animais; (vi) jogo como o imaginário, retórica na qual os jogos valorizam elementos de imaginação, flexibilidade e criatividade, que estão presentes em jogos que fazem uso de improvisação, arte, literatura e outras formas de cultura; e (vii) jogo como retórica do ego, segundo a qual o jogo existe para promover a evolução do ego, por meio de experiências intrínsecas de prazer, relaxamento e fuga (Sutton-Smith, 2001).

¹ Espaço conceitual separado do mundo real, com suas próprias regras e modos de agir. É criado por um jogo e é o que permite a interação lúdica que ocorre nele (Huizinga, 2010).

A compreensão das retóricas que são empregadas para enquadrar os jogos é largamente válida na medida em que a definição de jogo, por sua vez, é amplamente dependente do contexto em que é jogado (Vaajakallio, 2012). O Quadro 1 apresenta um sumário das retóricas culturais dos jogos.

Quadro 1. Retóricas culturais dos jogos.

Retórica cultural (jogo como...)	Historicidade	Principais elementos	Exemplos
Destino	antiga	sorte e azar	jogos de azar
Poder	antiga	conflito e <i>status</i>	esportes
Identidade	antiga	identidade da comunidade	jogos folclóricos / tradicionais
Frivolidade	contemporânea	inutilidade	jogos casuais
Progresso	contemporânea	desenvolvimento cognitivo infantil	jogos educativos
O imaginário	contemporânea	improvisação e arte	jogos de colorir
Retórica do ego	contemporânea	experiências intrínsecas	escalada de montanhas

Fonte: adaptado de Brian Sutton-Smith (2001).

Jogos no contexto do projeto de *design*

Apesar de poderem ser considerados como subcategorias de jogos, jogos de *design* compreendem um contexto bastante particular de aplicação de jogos, portanto, apresentam distinções notáveis. Brandt (2006) identifica quatro características comuns especificamente a jogos de *design*.

Primeiramente, assim como com os jogos convencionais, as regras representam um pilar central para a caracterização de jogos de *design*. Em segundo lugar, em jogos de *design*, não existem vencedores, não há competição ou incerteza quanto a quem vence o jogo. Como ferramenta projetual, jogos de *design*, ao contrário dos convencionais, não existem como um fim neles mesmos, mas pelo propósito de alcançar algo para além de si próprios. Como já exposto acima, jogos de *design* não são jogados meramente pela interação lúdica, mas usam a interação lúdica como forma de facilitar processos de projeto de *design*.

Uma terceira característica elencada por Brandt (2006) é a de que jogos de *design* incentivam a colaboração, ou seja, têm o propósito de “preparar o palco” para a colaboração. Sob essa óptica, podem ser entendidos como uma ferramenta de projeto aplicada com o intuito de fornecer uma linguagem comum que possibilita a interação e assim facilita a colaboração de *designers* e *stakeholders*. Na medida em que estes últimos podem ser leigos quanto a processos projetuais ou de inovação, jogos podem desempenhar um papel importante para facilitar a participação de *stakeholders* em nível satisfatório.

Por fim, o mesmo autor identifica que os jogos de *design* devem contar com peças de jogo tangíveis. Para além de ser um elemento-chave para proporcionar a característica de jogos de *design* como ferramentas de incentivo à colaboração, peças de jogo tangíveis são elementos com potencial de auxiliar a guiar os movimentos de *design* em um projeto, codificando estes últimos nas mecânicas, objetos e ações do jogo de *design*.

Possivelmente, a principal diferença dos jogos no contexto do projeto de *design* para os de aplicação em contextos convencionais esteja na medida em que a interação lúdica não se dá como fim nela mesma, mas como forma de alcançar um objetivo prático relacionado ao projeto.

Nessa linha, Brandt (2006) lista três grandes campos de aplicação de jogos de *design*. Adotando uma perspectiva de seu objetivo quando utilizados no projeto, jogos de *design* podem ser empregados para ideação; negociação e fluxo de trabalho; e/ou facilitação de cenários. O jogo de *design* como ferramenta de ideação normalmente envolve elementos de chance e azar, e sua mecânica de jogo usualmente envolve justapor elementos que, à primeira vista, não parecem combinar. Baralhos de ideação (*ideation decks*) são exemplos de *design* de jogos para ideação.

Em segundo lugar, o jogo de *design* para negociação e fluxo de trabalho é normalmente empregado como forma de estabelecer-se uma linguagem comum a participantes no projeto, permitindo um diálogo produtivo ao fornecer uma linguagem comum para articulação de suas demandas e desejos de forma concreta. Normalmente, são jogos de tabuleiro e podem ser identificados também pelo termo jogos de empresa (Gramigna, 2007).

Em terceiro lugar, jogos de *design* orientados à facilitação de cenários envolvem a encenação de papéis (normalmente dos usuários) em cenários criados pela dinâmica de jogo. Usualmente, envolvem dinâmicas de *role play*, prototipação de experiências; *body storming* e outros métodos baseados em encenação.

Traçando-se um paralelo com a noção de retórica cultural dos jogos levantada anteriormente, pode-se identificar majoritariamente nos jogos de *design* as retóricas do jogo como o imaginário e do jogo como identidade. A primeira ocorre na medida em que propósitos de jogos de *design*, como o de facilitação de processos de ideação e de cenários, aplicam o jogo como ferramenta de facilitação criativa, lidando largamente com aspectos como improvisação e arte, que caracterizam tão fortemente essa retórica. A segunda, por sua vez, dá-se na medida em que o uso de jogos de *design* para facilitação de negociação e fluxo de trabalho aplica o jogo com forma de identificar, fortalecer, afirmar e justapor as identidades do *designer*, usuário e demais participantes e interessados no projeto. De forma similar, quando do uso do jogo de *design* na facilitação de cenários, a afirmação de identidades (passadas, presentes e futuras) é fundamental e pode ser facilitada por meio dos jogos. O Quadro 2

Quadro 2. Usos de jogos de design.

Usos	Ideação	Negociação e fluxo de trabalho	Cenários
Objetivo	Gerar e comunicar ideias	Mediar a colaboração entre <i>designers</i> , usuários e demais <i>stakeholders</i> ; "gamificar" o processo projetual de <i>design</i>	Facilitação da elaboração e comunicação de cenários
Retórica cultural	Jogo como o imaginário	Jogo como identidade	Jogo como identidade; Jogo como o imaginário

Fonte: adaptado de Brandt (2006).

apresenta um resumo dos três usos de jogos de *design*, assim como as retóricas culturais identificadas.

Com base no exposto, são formalizadas abaixo as definições do presente trabalho para jogo convencional e jogo de *design*. Para a primeira, é adotada uma definição formalizada por Salen e Zimmerman (2004) para jogos em geral, por entender-se tratar de uma definição bastante abrangente: "Jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável" (Salen; Zimmerman, 2004, p. 95).

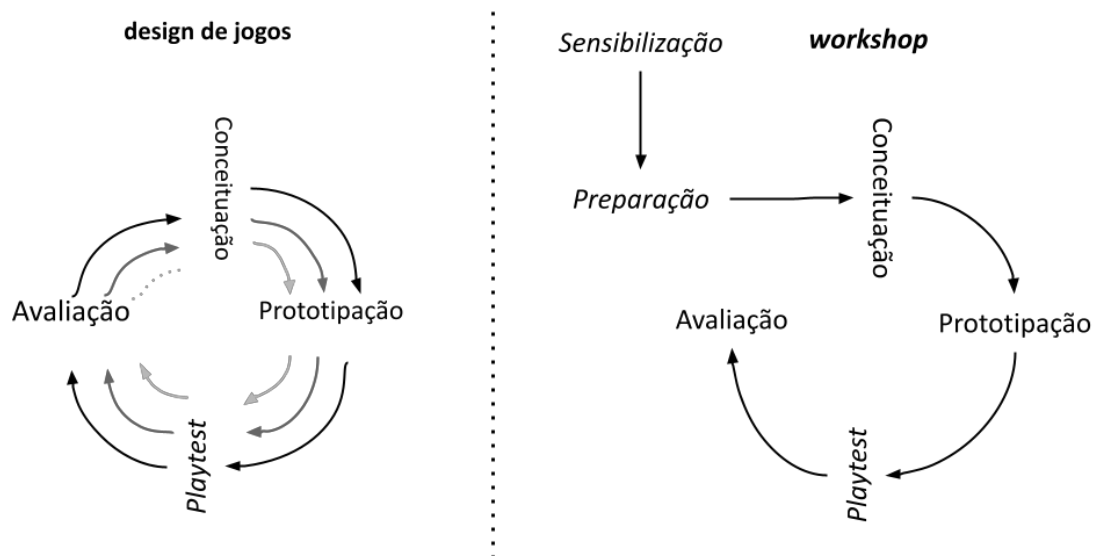
Já para jogo de *design*, é formalizada uma definição original dos autores embasada majoritariamente nas contribuições de Brandt (2006) quanto ao conceito de jogos de *design* exploratórios e de Vaajakallio (2012) com respeito a jogos para colaboração em *design*. Com base nessas referências, jogos de *design* são aqui entendidos, portanto, como uma ferramenta projetual, na forma de um artefato tangível, para facilitação de processos colaborativos de ideação, negociação ou exploração de cenários em *design* por meio da interação lúdica de jogo, compreendendo um conflito artificial, sem vencedores, mediado por regras explícitas e sucedendo em um resultado explícito.

Partindo do exposto, a questão que motiva a presente pesquisa é definida como a investigação do desenvolvimento de jogos de *design*, por meio da desconstrução de jogos convencionais, que por sua vez apresentam objetos, ações, espaços, regras e mecânicas de jogo de conhecimento largamente disseminado. Dessa forma, entende-se que sua aplicação como insumo ao processo de desenvolvimento de novos jogos de *design* pode facilitar processos criativos de analogias e sobreposições (De Bono, 2015), assim otimizando o processo de desenvolvimento.

Ressalta-se que o termo desconstrução não é empregado aqui em seu sentido propício, ou seja, como abordagem de pensamento proposta por Jacques Derrida (*apud* Vasconcelos, 2003), mas sim meramente como atividade de reconfiguração conceitual de dado artefato. Dessa forma, define-se, para o âmbito do presente trabalho, o processo de desconstrução como consistindo em duas atividades subsequentes e dependentes uma da outra: primeiramente, uma destruição (conceitual) do artefato, compreendendo a fragmentação de suas partes constituintes e, então, sua reconstrução (conceitual), por meio do rearranjo e da modificação das partes constituintes caracterizadas anteriormente.

MÉTODO

O presente estudo é caracterizado como uma pesquisa qualitativa, marcado por exploração teórico-prática e exploratória. Para a efetivação da investigação proposta, desenvolveu-se um roteiro para *workshop* de desenvolvimento de jogos de *design*, por meio da desconstrução de jogos convencionais. O roteiro do *workshop* foi estruturado de modo a simular um ciclo do processo iterativo de *design* de jogos (Salen; Zimmerman, 2004), composto das etapas de conceituação, prototipação, *playtest* e avaliação (*feedback*) (Figura 1). O Quadro 3 apresenta uma esquematização dos usos de jogos de *design*, cujas etapas e respectivas atividades são mais bem detalhadas a seguir.



Fonte: Adaptado de Salen e Zimmerman (2004).

Figura 1. O processo iterativo de *design* de jogos como aplicado no *workshop*.

Quadro 3. Usos de jogos de *design*.

Etapa	Atividade	Descrição	Duração (min)
Sensibilização	Teoria: jogos de <i>design</i>	Apresentação dos principais temas e conceitos pertinentes	40
Preparação	Formação dos grupos	Formação de duplas	5
	Sorteio de jogos convencionais	Seleção aleatória de 2 jogos convencionais	5
Conceituação	Exploração livre dos jogos convencionais	Tempo livre para experimentação e (re)familiarização com os jogos	10
	Seleção de jogo convencional	Escolha de 1 dos 2 jogos convencionais	5
	Desenvolvimento de proposta de jogo de <i>design</i>	Geração, seleção e detalhamento de ideias	30
Prototipação	Prototipação do jogo de <i>design</i>	Formalização das regras do jogo por meio do manual de instruções e das peças de jogo tangíveis	20
Playtest	Publicação dos jogos de <i>design</i>	Realocação dos jogos entre as duplas	5
	Sessões de <i>playtest</i>	Sessões de <i>playtest</i> das propostas desenvolvidas	20
Avaliação	Sessões de <i>feedback</i>	Relatos da experiência de <i>playtest</i> abertos para o grupo maior	20
Total			160

A atividade completa tem duração total de 160 minutos, contemplando todas as etapas do processo de desenvolvimento de jogos de *design*. A seguir, cada uma das etapas é descrita em detalhes.

Na etapa inicial de sensibilização, a atividade começa com uma apresentação teórica sobre jogos de *design*, abordando os principais temas e conceitos pertinentes

ao *design* de jogos e aos jogos de *design*. Essa etapa tem duração de 40 minutos e busca familiarizar os participantes com o referencial teórico necessário para o desenvolvimento das propostas.

Na etapa de preparação, ocorre a formação de duplas para o desenvolvimento do projeto, com duração de 5 minutos. Em seguida, são sorteados os jogos convencionais, em que cada grupo recebe aleatoriamente dois jogos convencionais que servirão como base para o projeto. Essa atividade de sorteio leva 5 minutos.

A etapa de conceituação começa com um período de exploração livre dos jogos convencionais sorteados, permitindo aos participantes experimentar e se (re)familiarizar com as mecânicas dos dois jogos durante 10 minutos. Depois dessa exploração, cada grupo decide-se, de forma livre e não estruturada, sobre qual dos dois jogos convencionais será o mote do projeto. Esse processo leva 5 minutos. A etapa encerra-se com o desenvolvimento da proposta de jogo de *design*, em que os grupos dedicam 30 minutos à geração, seleção e detalhamento de ideias, considerando a desconstrução do jogo convencional escolhido.

A seguir, na etapa de prototipação, durante 20 minutos, os grupos dedicam-se à prototipação do jogo de *design*, formalizando as regras, por meio do desenvolvimento de um manual de instruções, e elaborando as peças de jogo tangíveis necessárias para a materialização da proposta.

A etapa de *playtest* inicia-se com a publicação dos jogos de *design*, em que cada proposta desenvolvida é realocada para outro grupo em um processo que dura 5 minutos. Em seguida, ocorrem as sessões de *playtest* das propostas desenvolvidas, permitindo aos grupos experimentarem os jogos criados por seus colegas durante 20 minutos.

Por fim, na etapa de avaliação, a atividade é finalizada com sessões de *feedback*, em que os participantes relatam suas experiências de *playtest* em discussões abertas para o grupo maior, fornecendo *feedback* sobre as propostas experimentadas. Essa etapa tem duração de 20 minutos.

A validação do roteiro, em caráter experimental, detalhada na sequência, deu-se mediante sua aplicação com alunos de mestrado e doutorado em Design do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, na disciplina de Processos Criativos em Design.

Etapas de sensibilização e preparação

As primeiras duas etapas situam-se fora do *workshop* propriamente dito, visto que lhe servem como etapas preparatórias. Primeiramente, a etapa de sensibilização consistiu no fornecimento (por meio de aula expositiva) de algumas das bases teóricas e conceitos relevantes com relação a jogo e jogos de *design*. Abordaram-se requisitos e propósitos de jogos de *design*, de modo a fornecer bases teórico-conceituais para os desenvolvimentos práticos do *workshop*. Ressalta-se que, na medida em que os participantes não possuíam, sobremaneira, conhecimentos ou *expertise* em *design* de jogos propriamente, essa sensibilização teve papel crucial para a efetivação adequada das dinâmicas subseqüentes.

Em um segundo momento, na etapa de preparação, houve a formação de duplas e o sorteio de dois jogos por dupla. Os jogos disponibilizados para sorteio, obtidos do acervo pessoal dos pesquisadores, foram selecionados por conveniência e considerando seu caráter como jogo clássico, ou seja, de conhecimento amplo e reconhecido na cultura em geral. Foram disponibilizados oito jogos convencionais para sorteio: Uno (2 baralhos), dominó, *Story Cubes*, Resta Um (base quadrada), Resta Um (base triangular), baralho de *Magic* e baralho espanhol.

Os participantes foram divididos em três duplas, cada uma recebeu dois jogos por sorteio. A dupla A recebeu Resta Um (quadrado) (Figura 2a) e *Story Cubes* (Figura 2b), a dupla B recebeu Uno (Figura 2c) e dominó (Figura 2d) e a dupla C, Resta Um (triangular) (Figura 2e) e *Magic* (Figura 2f).



Figura 2. Distribuição dos jogos para as duplas.

Cada dupla procedeu, então, à exploração livre de cada um dos dois jogos. As instruções fornecidas para os participantes foram as seguintes: “Adapte o jogo para ser um jogo de *design*. Essa desconstrução do jogo deve poder auxiliar o *designer* em alguma(s) etapa(s) do projeto que tem como *briefing* ‘Como eu posso sentar nos espaços abertos?’ Para tangibilizar sua proposta, elabore um minimanual de instruções de como o jogo pode ser usado para essa nova finalidade”.

Os grupos também foram lembrados dos quatro requisitos que caracterizam os jogos de *design*: “incentivo à colaboração”, “não existem vencedores”, “regras” e “peças de jogo tangíveis”, e dos três propósitos possíveis para o projeto: “para trazer novos estímulos criativos” (ideação), “para facilitar o diálogo” (negociação e fluxo de trabalho) e “para atuar em cenários possíveis” (cenários).

Etapas de conceituação e prototipação

Concluídas essas etapas, iniciou-se propriamente o projeto do jogo de *design*. Primeiramente, na etapa de conceituação, as duplas de projeto procederam, inicialmente, à exploração livre das potencialidades dos jogos convencionais fornecidos. Nesse primeiro momento, os grupos iniciaram uma investigação de forma não estruturada dos dois jogos sorteados, lembrando suas mecânicas e testando-os de forma rápida. A seguir, as duplas definiram um dos dois jogos convencionais para ser o mote do projeto. Não foi fornecido nenhum método para tal, o que ficou a cargo de cada grupo.

Partindo dessa escolha, o jogo convencional foi ressignificado por meio do desenvolvimento de uma proposta de jogo de *design* baseada em seus princípios. Os participantes tiveram liberdade para definir o método e as técnicas de *design* que considerassem mais aplicados à atividade criativa, assim como estipular o propósito para seu jogo de *design* a ser desenvolvido (ideação, negociação e/ou cenários). Os grupos também foram constantemente lembrados dos requisitos de projeto (presença de regras, ausência de vencedores, incentivo à colaboração e peças de jogo tangíveis) ao longo do processo.

A fase de projeto culminou com a etapa de prototipação, na qual os participantes desenvolveram um manual de instruções e peças de apoio ao jogo proposto, por meio dos materiais fornecidos: folhas de papel A4 e A3, canetinhas hidrocor e lápis de cor.

Etapas de *playtest* e avaliação

Os momentos finais do *workshop* foram iniciados com a etapa de *playtest*, em que houve o rearranjo dos jogos de *design* entre os grupos. Os jogos de *design* elaborados junto com seus manuais, nesse momento, foram passados na sala para a equipe ao lado, que teve de ler as instruções dos manuais, compreender os comandos de normas e jogá-los. Ao mesmo tempo, foi anotando suas experiências e desafios encontrados para entender o manual e jogar o jogo.

Na última etapa (avaliação), cada dupla de projeto procedeu a sessões de *feedback* (relatos de experiência dos *playtests*) para o grande grupo. Os participantes forneceram sugestões e críticas livres, relatando facilidades e dificuldades na experiência de jogo.

DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Essa seção apresenta os resultados do *workshop*, quais sejam: as propostas de jogos de *design* desenvolvidas. Uma delas consistiu na modificação do jogo convencional Uno, convertendo-se no Unovação (Figura 3), cuja função era ressignificar os elementos do jogo para o contexto do *design*. Como exemplo, as cores das cartas passaram a significar conceitos como significado, mercado e estético. A mecânica central de jogo consistiu em, partindo de um mesmo problema de *design* definido em conjunto pelo grupo, cada participante pegar uma carta e, por meio de suas indicações, propor uma ideia inovadora.



Figura 3. Playtest do jogo Unovação.

Um segundo jogo de *design* desenvolvido foi elaborado partindo da desconstrução do jogo Resta Um com base quadrada. No Conecta Um (Figura 4), foi exigida a participação de ao menos um especialista de uma área de interesse do projeto de *design*. O objetivo era fortalecer as ideias e restrições de criação de um produto da área do especialista. Portanto, a interação lógica (provinda do especialista) com a inventiva (de pessoa leiga de outra área) promoveria melhor desenvolvimento do objeto ao fim da dinâmica. Nesse jogo, caso se movimentasse uma peça, e esta permanecesse ao lado da outra, era necessária a geração da ideia dentro da área de especialidade.

Por fim, o terceiro jogo de *design* desenvolvido, assim como o segundo, foi elaborado por meio na desconstrução do convencional Resta Um, porém de base triangular. Sem nome, esse terceiro jogo (Figura 5) teve como objetivo auxiliar o *designer* a selecionar a melhor ideia de produto. Peças foram sendo progressivamente colocadas no tabuleiro, junto com uma ideia de aprimoramento do produto. Completado o tabuleiro, a dinâmica de jogo mudou e os participantes deveriam retirar as ideias (e sua materialização: as peças), até que restasse a última peça.

Como ferramentas criativas para os fins supracitados, jogos de *design* devem, sobremaneira, aplicar as retóricas culturais mais alinhadas a processos criativos. Tais retóricas seriam as do jogo como imaginário, pela sua relação direta com a criatividade, e do jogo como identidade, a qual estaria alinhada à adequação do artefato

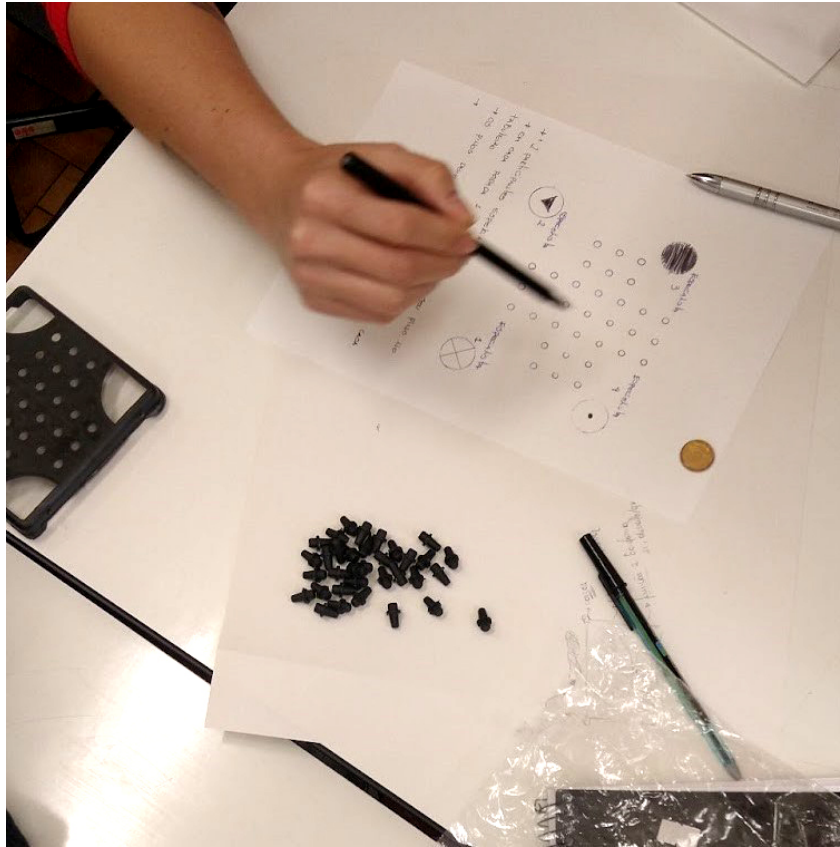


Figura 4. Playtest do jogo Conecta Um.

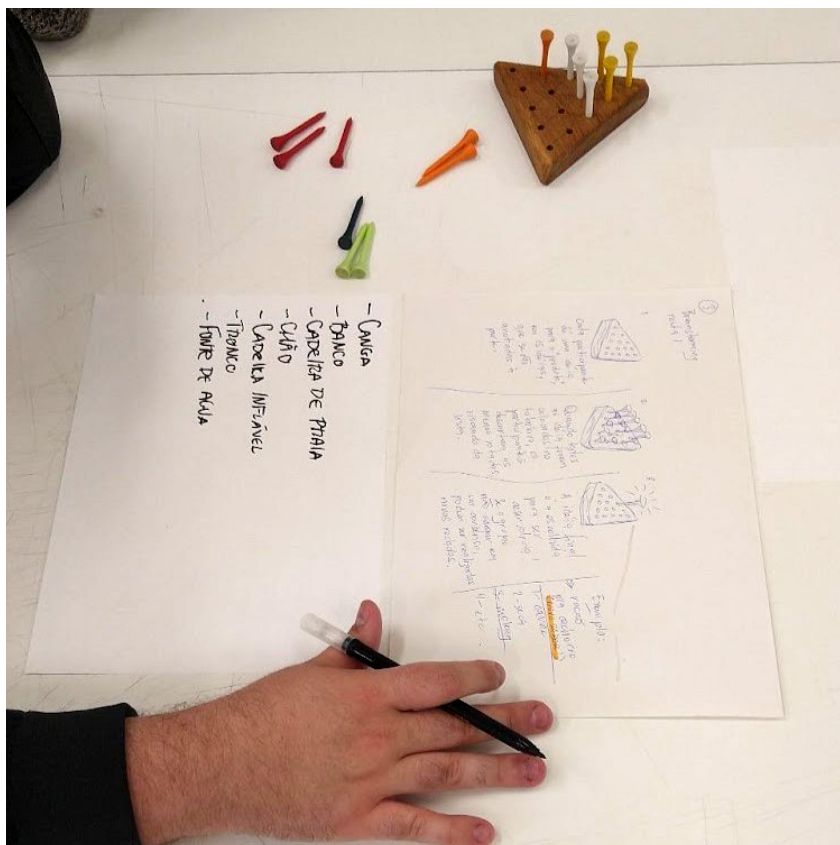


Figura 5. Playtest do jogo elaborado com base no Resta Um.

ao público-alvo e à adequação social e cultural, de forma ampla, do artefato em projeto. A seleção de jogos convencionais aplicados no *workshop* apresentou, positivamente, retóricas culturais variadas e majoritariamente diferentes das mais alinhadas ao processo criativo. Da seleção maior de seis jogos sorteados a todos os grupos, os três convencionais devidamente desconstruídos (2 Resta Um e 1 Uno) foram os que, inclusive, não apresentaram nenhuma das duas retóricas mais alinhadas ao processo criativo. Esse ponto demonstra o potencial de adaptação das retóricas culturais dos jogos convencionais para aquelas mais apropriadas ao processo criativo do *designer* e indica o potencial de aplicação de mais e diferentes jogos convencionais como insumo para a atividade desconstrutiva. O Quadro 4 apresenta uma relação dos jogos convencionais disponibilizados, assim como os de *design* desenvolvidos e respectivas retóricas culturais principais.

Quadro 4. Retóricas culturais dos jogos aplicados no *workshop*.

Retórica cultural (jogo como...)	Dominó	Story Cubes	Magic	Baralho espanhol	Uno	Resta Um	Unovação (Uno)	Conecta Um (Resta Um)	[sem título] (Resta Um)
Destino			✓						
Poder			✓		✓				✓
Identidade	✓		✓	✓				✓	
Frivolidade	✓	✓		✓	✓	✓			
Progresso	✓					✓			✓
Imaginário		✓					✓	✓	
Retórica do ego			✓						

CONCLUSÃO

Jogos de *design* apresentam amplo potencial como ferramenta de auxílio a projetos de *design*, na medida em que a interação lúdica que eles agregam ao projeto fornece uma linguagem comum, que facilita processos criativos colaborativos de geração de ideias, negociação e fluxo de trabalho e/ou proposição de cenários (Brandt, 2006). No entanto, como categoria, jogos de *design* são relativamente novos, sua literatura ainda é fragmentada e carece de *framework* estruturado, que possibilite uma base para que esse tipo de artefato seja devidamente analisado e discutido (Vaajakallio, 2012).

Assim, este trabalho buscou explorar o espaço pouco estruturado do *design* de jogos de *design* por meio da desconstrução de jogos convencionais como facilitador do processo de projeto de jogos de *design*. Foi proposto um roteiro de *workshop* para formalizar esse desenvolvimento, o qual é estruturado nas etapas de um ciclo

do processo iterativo de *design* de jogos: conceituação, prototipação, *playtest* e avaliação (Salen; Zimmerman, 2004). O roteiro é testado com base em sua aplicação prática, resultando em três propostas de jogos de *design*.

Tal processo foi, notadamente, altamente exploratório. Na aplicação do *workshop*, notou-se que os participantes fizeram uso sobremaneira de seu repertório pessoal com dado jogo clássico como forma de embasar seus esforços de projeto. Tal repertório pessoal pode ser entendido como sendo composto por experiências com o jogo, muitas delas marcadas por nostalgia, assim como por ideias e conceitos relacionados ao jogo, por meio da sua constância como item cultural no imaginário coletivo. Nesse ponto, o processo de desconstrução dos jogos convencionais pode ser entendido como adaptação das retóricas culturais que esses jogos originalmente apresentam.

Quanto à natureza dos resultados do experimento, observou-se que a dinâmica de jogo atuou principalmente como dispositivo de ideação guiada por restrições. Os jogos induziram a ciclos curtos e repetidos de geração de ideias, o que favoreceu um processo predominantemente divergente no início (ao ampliar o repertório de possibilidades e obrigar associações menos óbvias), especialmente por meio da aleatoriedade e da combinação de atributos, como no Unovação, em que a carta reinterpreta critérios e dispara propostas. Ao mesmo tempo, a materialidade das peças e a estrutura de turnos/regras introduziram um segundo movimento, mais convergente: as ideias não eram apenas lançadas, mas precisavam ser formuladas em termos compreensíveis para o grupo, negociadas e encaixadas no vocabulário do jogo (categorias, cores, ações permitidas).

Em relação ao problema original do *workshop* ("Como eu posso sentar nos espaços abertos?"), os resultados sugerem que as propostas desenvolvidas apoiaram o processo projetual dos participantes: (i) ajudaram a manter foco no *briefing*, ao transformar o enunciado em uma referência recorrente para a tomada de decisão durante as rodadas; (ii) auxiliaram na explicitação de pressupostos, por exemplo, o que se entende por sentar e quais espaços abertos estavam sendo considerados; e (iii) estimularam a exploração de alternativas por diferentes lentes, por exemplo, os atributos acionados no Unovação, a combinação de inventividade e restrições de domínio no Conecta Um e a seleção/depuração progressiva no jogo baseado no Resta Um triangular.

De modo geral, os três jogos de *design* foram considerados bem-sucedidos pelos grupos durante a etapa de avaliação, não sendo sugeridas grandes mudanças pelos participantes. Ainda que os jogos demandem ajustes de clareza e operacionalização típicos de protótipos iniciais, por exemplo, precisão do manual e definição do que constitui uma ideia válida em cada rodada, os manuais de instrução, em sua ampla diversidade, fazendo uso de informações tanto textuais quanto imagéticas, foram bem compreendidos pelos participantes e as dinâmicas foram capazes de produzir discussões e encaminhamentos pertinentes ao problema proposto, funcionando efetivamente como mediadoras do diálogo e como estruturas de exploração de possibilidades criativas.

Para além da aplicação do modelo aqui descrito com outros jogos convencionais, sugere-se que trabalhos futuros repliquem a investigação com novas equipes e de diferentes configurações e contextos. Pelo caráter exploratório deste estudo, entende-se que muitas melhorias e adaptações podem ainda ser feitas no roteiro proposto.

REFERÊNCIAS

- BRANDT, Eva. Designing exploratory design games: a framework for participation in participatory design? *In: CONFERENCE ON PARTICIPATORY DESIGN*, 9., 2006. *Anais [...]*. 2006.
- CALLOIS, Roger. **Homem, jogos e discursos**. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- DE BONO, Edward. **Lateral thinking: creativity step by step**. Nova York: Harper Perennial, 2015.
- GRAMIGNA, Maria Rita. **Jogos de empresa**. 2. ed. São Paulo: Pearson, 2007.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.
- SUTTON-SMITH, Brian. **The ambiguity of play**. Harvard: Harvard University Press, 2001.
- VAAJAKALLIO, K. **Design games as a tool, a mindset and a structure**. Helsinki: Aalto University, 2012.
- VASCONCELOS, José Antônio. O que é a desconstrução? *Revista de Filosofia*, Curitiba, v. 15, n. 17, p. 73-78, jul./dez. 2003. <https://doi.org/10.7213/rfa.v15i17.3421>

Sobre os autores

Guilherme Parolin: Doutor em Design pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Professor assistente dos cursos de Design da Universidade Federal de Pelotas.

Guilherme Bonotto Furman: Mestre em Design pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Conflito de interesses: Nada a declarar – **Fonte de financiamento:** Nenhuma.

Contribuições dos autores: Parolin, G.: Conceituação, Metodologia, Validação, Visualização, Escrita – Primeira Redação, Escrita – Revisão e Edição. Supervisão. Furman, G. B.: Conceituação, Metodologia, Validação, Escrita – Revisão e Edição.

