



A METÁFORA DO JOGO: RELAÇÕES ENTRE METODOLOGIA PROJETUAL E JOGOS DE TABULEIRO

Diego Piovesan Medeiros
Faculdade SATC, Departamento de Design
diego.medeiros@satc.edu.br

Marília Matos Gonçalves
UFSC, Departamento de Expressão Gráfica
marilinhamt@gmail.com

Resumo

O ensino de Design enfrenta desafios que envolvem a teoria e a prática projetual. Partindo desse tema, esta pesquisa busca apresentar relações entre os métodos em design e jogos de tabuleiro, afim de propor a chamada metáfora do jogo, com discussão que englobem as duas vertentes e facilite o ensino aprendizagem no campo acadêmico. Com isso, serão apresentados autores e métodos projetuais em primeiro momento e posteriormente, três jogos de tabuleiro, sem eles o jogo WAR, Banco Imobiliário e Catan, juntamente com suas características, para por fim, gerar as metáforas entre os mesmos. Esta pesquisa parte de uma abordagem qualitativa gerando uma análise comparativa entre o real e o lúdico no ensino do design.

Palavras-chave: metodologia de projeto, jogos de tabuleiro, ensino em design.

Abstract

The design education has challenges that involve theory and design practice. To this end, this research seeks to present relations between the methods in design and board games in order to propose the so-called game metaphor, with discussion covering both aspects and facilitate teaching and learning in the academic field. Thus, authors will be presented and design methods in the first instance and later three board games, without them the game WAR, Monopoly and Catan, along with their characteristics, to finally generate metaphors between them. This research is a qualitative approach generating a comparative analysis between the real and playful in design education.

Keywords: design methodology, board games, teaching design.



1 Introdução

A metodologia de projeto possui uma relevância dentro de qualquer produto no design. Projetar implica em atender expectativas e requisitos de várias necessidades, conseqüentemente afetando características como desempenho, usabilidade, sociedade e a interação com seu público.

No ensino de design, instruir sobre a importância do método projetual une teoria e prática. Assim como qualquer disciplina, o professor responsável necessita de meios para ligar as informações e tornar a aula mais conectada com o perfil de seu aluno e do mercado. Quando se ensina metodologia, o primeiro nome apresentado é Rene Descartes (1596 – 1650), com seu discurso do método. Sabe-se que muito se evoluiu e se desenvolveu desde então, mas uma das coisas continua forte em seu discurso. A de dividir o problema em inúmeras partes a fim de melhor solucioná-los. O modelo de Descartes conhecido como modelo cartesiano ou linear foi uma proposta interessante se tratarmos de modos de produção funcionalistas até a década de 1950, mas com as transformações que o mundo viveu e vive até hoje, muitas outras formas de pensar o métodos são válidas e adotadas, como os modelos não-lineares.

Autores da área apontam que não existe uma regra ou receita pronta, metodologia não é uma regra restrita que serve para todos os modelos industriais. Cada caso possui suas especificidades projetual, possui sua metodologia e sua forma de desenvolvimento. Metodologia de projeto é, em termos gerais, a organização do trabalho que facilita o entendimento do processo de desenvolvimento da atividade de Design. “[...] é a disciplina que se ocupa da aplicação de métodos a problemas específicos concretos” (BOMFIM, 1995 p.23).

Dentro deste desafio do ensino do método para acadêmicos de design, indiferente de sua linha de habilitação, mais geral, mais focado ao gráfico, ao produto ou a moda, se faz necessário o desenvolvimento ou ligação com pontos em comum com os jovens estudantes. Este artigo possui como objetivo apresentar e relacionar pontos de convergência entre as metodologias projetuais e jogos de tabuleiro, por meio de uma metáfora aqui descrita como metáfora do jogo.

Para isto, será realizada uma pesquisa bibliográfica sobre autores que abordam metodologias projetuais lineares e não lineares e compará-los com três jogos específicos de tabuleiro para por fim, gerar uma análise e características entre os

modelos. É uma pesquisa qualitativa e exploratória com procedimentos de análise para comparação entre os jogos e os métodos de design. Esta proposta visa enaltecer e aproximar uma dinâmica que pode ser aplicada dentro de sala de aula no ensino de metodologia de projeto

2 Metodologia projetual de design

Entender metodologia dentro do caráter projetivo do design é essencial. Na concepção de um produto, seja ele de baixa ou alta complexidade, escalas no processo de fabricação são evidenciadas a fim de organizar e facilitar o sistema produtivo.

Moraes (2011, p. 37) é enfático ao dizer que:

A metodologia até então aplicada para o desenvolvimento de produtos na maioria dos cursos de design, e posteriormente praticado também durante o percurso profissional, traz na sua essência as referências do cenário estático presente no modelo moderno, em que normalmente os elementos eram de fácil decodificação, por não serem híbridos, e quase sempre no processo de globalização.

Nos diversos cursos de graduação do país, o ensino do método é vivenciado com base em diversos autores, sendo eles Bomfim (1995), Bonsiepe (1984), Munari (1998), Baxter (2003), Löbach (2000) e outros que produzem, validam e apresentam seus métodos por meio de uma bibliografia ampla e concisa.

Os elementos de possível interligação, apontados pela metodologia projetual convencional e utilizados durante o ato de projeção na era moderna, são conectados de forma previsível e linear, quase sequencial, tendo sempre como referência os fatores objetivos inerentes ao projeto, dentre os quais se destacam: a delimitação precisa do mercado e do consumidor, o *briefing*, o custo e o preço do produto, as possíveis matérias-primas a serem utilizadas (sempre visando ao custo), as referências de ergonomia, a viabilidade da produção fabril e uma estética tendendo para o equilíbrio e neutralidade (MORAES, 2010). Essa fórmula atendeu - e ainda atende - às necessidades básicas do consumidor, e vai ao encontro das limitações técnico-produtivas existentes durante todo o período do desenvolvimento industrial da era moderna.

O fato de colocar no centro do debate questões como a organização do projeto, os limites, os vínculos e as condicionantes projetuais fez com que a metodologia obtivesse o papel de protagonismo no desenvolvimento de novos produtos. Afinal, o ponto de partida no âmbito projetual se inicia mesmo com a individualização do denominado problema, antes de chegar à solução (MORAES, 2011).

Mas nem todos concordam com a importância dada à metodologia projetual. Baxter (1998), por exemplo, aponta que alguns designers não concordam com a divisão do projeto em etapas porque, na prática, eles defendem que o processo não segue uma sequência linear. A justificativa para isso reside no fato de que a mente humana explora algumas ideias no nível conceitual enquanto, simultaneamente, pensa em detalhes em outros níveis. Estas ideias surgem aleatoriamente e não é possível delimitá-las em etapas pré-definidas. Ao final do projeto as ideias foram e voltaram diversas vezes num processo com inúmeras interações. Mediante tais processos, a seguir será revisada a literatura de metodologia de projeto utilizada nos cursos de design no Brasil. Para essa revisão será apresentado em ordem cronológica de sua criação autores como Bonsiepe et al. (1984), Munari (1998), Gomez (2003) e Barbosa Filho (2009).

Bonsiepe et al. (1984) – para os autores, a metodologia serve para orientar no procedimento do processo. Em seu procedimento metodológico, Bonsiepe et al. (1984) apresentam o problema como o primeiro item a ser discutido (fig. 01).



Figura 01. Método Bonsiepe. Fonte: Bonsiepe et al. (1984). Adaptado pelo autor.

Percebe-se no modelo de Bonsiepe et al. (1984) várias ferramentas para concepção de ideias. Bürdek (2006) aponta que com o crescimento das pesquisas em design e a fragmentação do caráter racionalista novas técnicas foram incluídas ao pensamento projetivo, como mapas mentais, técnicas de cenário, testes de usabilidade, design participativo, entre outros.

Mesmo assim, este método é fechado. Com isso, gestão e questões mercadológicas não são tratadas nesse método. A ênfase desta abordagem está na análise e na estruturação do problema a serem definidas nas fases iniciais de concepção do produto.

Munari (1998) - para o autor, o método é primordial para que a solução desejada seja alcançada adequadamente. As etapas devem ser dispostas em

estruturas sequenciais, mesmo que não aplicáveis em sua totalidade. Pelo menos parte serve ao propósito de fornecer subsídios consistentes para a criação e o decorrente surgimento de novas e melhores coisas ou produtos (fig. 02).

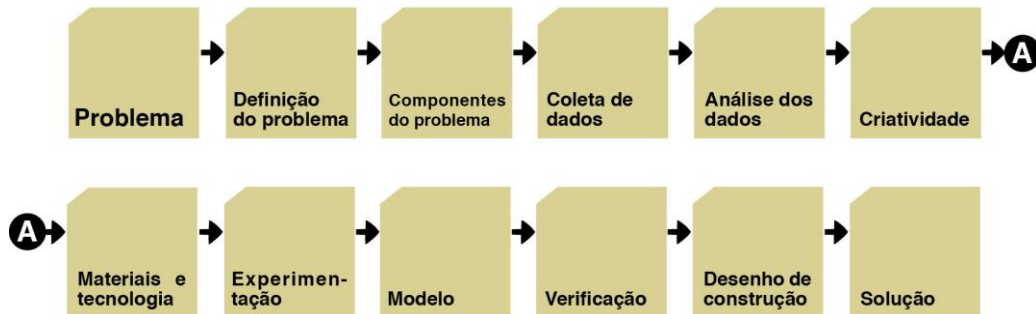


Figura 02. Método Munari. Fonte: MUNARI, 1998. Adaptado pelo autor.

No esquema apresentado por Munari (1998), o entendimento do consumidor está nas etapas que competem à coleta e análise de dados. Pode-se perceber também que as etapas de experimentação, modelo e verificação podem atingir um diálogo com esse consumidor. Cada etapa está sujeita a alterações devido a decisões tomadas na etapa anterior e determinados detalhes surgem e são desenvolvidos. O conceito do produto tende a ficar mais claro a cada novo ciclo. Com essas alterações, o projetista percebe novas oportunidades e problemas que vão sendo incorporados ao projeto, evitando surpresas na fase de lançamento do produto (MUNARI, 1998).

Gomez (2002) – o método apresentado pelo autor foge do padrão linear já apresentado com os demais métodos. Sua perspectiva aborda o caráter de mercado e gira dentro dos 4Ps do Design, sendo eles posicionamento de mercado, problema, proposta e produto (fig. 03).

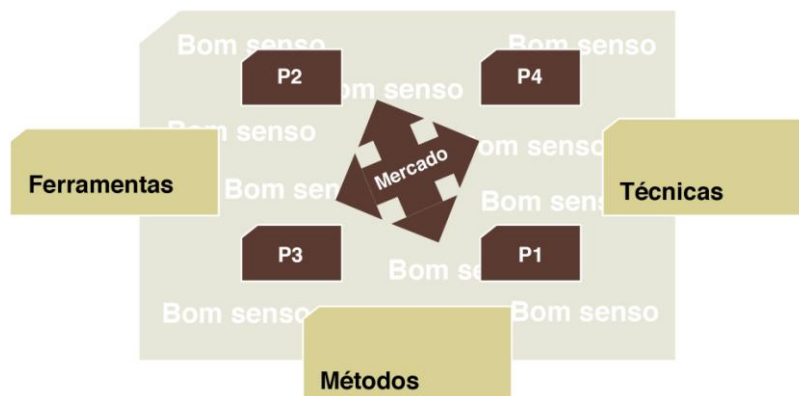


Figura 03. Método Gomez (2002). Adaptado pelo autor.

Como afirma Gomez (2002), a metodologia pode parecer complexa, mas pode-se iniciar por qualquer um dos Ps, envolvendo até mais de um simultaneamente. As

ferramentas, métodos e técnicas permeiam a metodologia, unindo-se sempre ao bom senso. O autor ainda reforça que o *briefing* é fator importante na etapa inicial do projeto para ter todas as informações necessárias na construção do processo.

Barbosa Filho (2009) – o método deste autor se assemelha ao de Munari (1998), tratando-se de uma concepção linear de projeto, com início, meio e fim. Mesmo com essa semelhança, o método apresenta-se como flexível, permitindo o caminhar por todas as etapas até a solução final (fig. 04).



Figura 04. Método Barbosa Filho (2009). Adaptado pelo autor.

Barbosa Filho (2009) afirma que novos produtos surgem quando há necessidades ainda não satisfeitas (fig. 04), seja porque os produtos atualmente disponíveis não conseguem satisfazê-las, seja porque simplesmente produtos com tal capacidade ainda não foram criados. A pesquisa e a definição do público a ser trabalhado em um projeto novo e que necessita da compatibilidade e iniciativa do usuário em terminá-lo é fator primordial na concepção de um novo produto.

Com base nas referências apresentadas, a próxima seção apontará as relações entre as metodologias projetuais e jogos de tabuleiro para que sua prática em sala de aula possa ser utilizada de forma mais eficaz possível.

3 Metáfora do jogo

Antes de relacionar qualquer tipo de jogo a metodologia, se torna válido apontar delimitar três jogos comercializados e conhecidos no Brasil. Esta breve apresentação visa mostrar as principais características para posteriormente relacionar com os métodos projetuais em design.

WAR¹ - o jogo WAR, do original Risk (fig. 05), da Parker Brothers, foi lançado nos Estados Unidos em 1959. Com a decisão da Hasbro de participar diretamente do mercado brasileiro, um acordo com a Grow permitiu que ambas as empresas lançassem jogos parecidos: O War continuou sendo fabricado pela Grow, enquanto a Hasbro lançou o Risk. O jogo é disputado com um mapa do mundo dividido em 6 regiões (Europa, Ásia, África, América do Norte, América do Sul e Oceania).



Figura 05. Jogo de tabuleiro War. Fonte: www.grow.com.br.

Cada jogador recebe uma carta com um determinado objetivo e quem completar primeiro o seu e declará-lo cumprido é o vencedor. É disputado em rodadas, nas quais os participantes colocam exércitos (as bolinhas menores, vistas nas imagens abaixo) e atacam outros oponentes. Uma partida pode durar várias horas, com disputas, regidas pela estratégia dos jogadores e pela sorte lançada pelos dados.

Monopoly² (banco imobiliário) - a versão atual foi publicada nos Estados Unidos em 1935 por Charles Darrow (fig. 06), um vendedor de sistemas de aquecimento desempregado que vivia em Germantown, Pensilvânia. Sua mecânica de jogo foi baseado no The Landlord's Game de Elizabeth J. Magie Phillips, que o criou com a proposta de ser uma “ferramenta” para ensinar a teoria do economista Henry George sobre taxa simples.

¹ www.grow.com.br

² www.hasbro.com.br

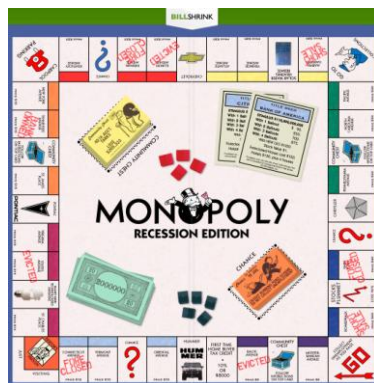


Figura 06. Jogo de tabuleiro Monopoly. Fonte: www.hasbro.com.br.

Charles Darrow ficou associado para sempre ao jogo, até porque a Parker Brothers, empresa que o comprou fez questão de insistir na ideia de ser ele o seu inventor. A Hasbro adquiriu os direitos do jogo após comprar a Parker Brothers na década de 1990. No Brasil a Estrela produz o tabuleiro desde a década de 1940.

CATAN³ - criado em 1995 por Klaus Teuber na Alemanha (fig. 07). Hoje são mais de 20 milhões de jogos vendidos no mundo. O jogo mistura estratégia e sorte, necessitando interação entre os jogadores.



Figura 07. Jogo de tabuleiro Catan. Fonte: www.grow.com.br.

Como líder de um grupo de colonos, o jogador deve dominar a Ilha de Catan: a partir de suas duas colônias, produzir matérias-primas, para construir estradas, construir novas colônias e expandi-las para as cidades. Mais colônias e cidades, renda média maior de recursos - e o que o jogador não produzir, pode trocar com seus colegas jogadores. Os jogadores devem decidir cuidadosamente onde construir, pois os terrenos permitem a exploração de recursos diferentes, e o que o jogador não produzir terá de adquirir fazendo trocas com os outros jogadores. As trocas dominam os acontecimentos. Cada jogador possui várias matérias-primas em abundância, mas é necessário adquirir outras.

³ www.grow.com.br

3.1 Apresentação e discussão dos resultados

Esta seção apontará as relações entre os jogos de tabuleiro e as metodologias projetuais em design. Para isso, cada ponto analisado será registrado em tópico para compreensão objetiva dos mesmos. A análise crítica observou sete pontos de convergência, sendo eles, linearidade e não linearidade, regras do jogo, objetivos e metas, resolução de problemas, desenvolvimento em grupo, ferramentas e técnicas e por fim, verificação e solução final, que serão evidenciados a seguir:

Linearidade e não linearidade – cada método projetivo parte de uma vertente linear ou não-linear em sua estrutura. O fio condutor dentro do método torna as etapas flexíveis e fluentes a cada passo, dando possibilidades retroativas em cada ação. O jogo Banco imobiliário apresenta esta linearidade em sua estrutura com a passagem dos personagens pelo tabuleiro quadrado, seguindo cada por casa. Já os jogos WAR e CATAN possuem uma relação muito mais não-linear, assim como o método apresentado por Gomez (2002), em que o participante pode iniciar em qualquer parte do tabuleiro e precisa assim, seguir seus objetivos dentro do jogo. Cada ação e caminho seguido pelo jogador podem levar a consequências positivas e negativas dentro do jogo. Este fundamento pode ser explicitado em sala de aula com as comparações e com a apresentação de cada jogo e cada estrutura de método.

Regras do jogo – todos os três jogos apresentados possuem regras. Estas são equiparadas ao *briefing*, recebido no início de um projeto e que nutre todas as informações que conduzirão nas etapas de desenvolvimento. Também podem ser comparados a etapa de levantamento de dados, aqui apresentada por Munari (1998) e Barbosa Filho (2009). Esta etapa de pesquisa fortalece o conhecimento do que deve ser feito e de quais procedimentos devem ser tomados ao longo do jogo, ou nesse caso, do desenvolvimento de qualquer projeto.

Objetivos e metas – contido geralmente no *briefing*, os objetivos e metas podem ser traçados e cumpridos ao longo do processo. Geralmente, o objetivo é o que deve ser alcançado. Em uma proposta real, um produto que resolva uma necessidade de mercado, em uma proposta lúdica, como o jogo WAR, a conquista por dois continentes. Os objetivos são sempre traçados no início, dentro de um método, podem estar na definição do problema, dentro do jogo, em uma carta de ação, ou como já apresentado, nas diretrizes do manual. As metas, ainda focando no jogo WAR, podem mudar de acordo com a sistemática do jogo. Caso um oponente acabe com a estratégia do jogador, este precisa repensar e realinhar seu exército para chegar ao seu objetivo, descrito em sua carta no início da partida. Isso se compara ao

desenvolvimento de um objeto ou interface gráfica, quando imprevistos acontecem e as metas traçadas precisam ser revisadas para que o objetivo final seja alcançado.

Resolução de problemas – para que os objetivos e metas sejam cumpridos, é necessário dentro de um processo, a resolução de problemas. Munari (1998) deixa claro em sua abordagem metodológica que o problema precisa ser dividido para assim ser cumprido com eficácia (ideia essa que remete ao discurso do método de Descartes, de 1637). Em uma proposta lúdica, como no jogo CATAN, para que se consiga as pontuações, é necessário recolher matéria-prima. Cada ponto é obtido gradativamente com a construção de cartas e casas. O problema deste jogo é conquistar 10 pontos antes de seu adversário, e isso vai sendo resolvido aos poucos com cada ação conquistada.

Desenvolvimento em grupo – geralmente, os jogos de tabuleiro não são jogados individualmente, assim como a prática projetual não é feita isoladamente. O designer faz parte de uma equipe, onde precisa trocar ideias, construir metas e possuir uma estratégia clara em sua abordagem. Nos jogos analisados, o que mais se adéqua a essa proposta é o jogo CATAN, que mesmo com a adversidade, para que os jogadores cresçam no jogo, precisam cooperar uns com os outros. A troca de suprimentos no jogo CATAN pode favorecer o jogador da rodada, mas também, pode favorecer seu adversário na qual foi feita a troca.

Ferramentas e técnicas – dados, cartas, dinheiro. Cada jogo possui ferramentas e técnicas para que o mesmo avance. Na abordagem projetual, essas ferramentas são compostas por mapas mentais, *brainstorm*, pesquisa, reuniões de verificação e adaptação, como apresentado nos métodos da seção anterior. Nas duas formas, tanto a real quanto a lúdica, se faz necessário o uso de ferramentas que fazem com que o jogo siga adiante, ou até mesmo, retorne algumas casas, como no caso do jogo Banco Imobiliário, dependendo da ferramenta utilizada. Assim como nos jogos, nos métodos apresentados, o conjunto de ferramentas é essencial para a conclusão dos objetivos. Bonsiepe (1984), aborda isso na sua etapa de geração de alternativas, onde apresenta técnicas que servem de ferramentas na execução do projeto.

Solução final e verificação – como cada jogo possui uma meta, um objetivo, conseqüentemente, terá uma solução final aliada a uma verificação ou *feedback*. Os métodos de projeto preveem discussões a cerca de protótipos e de verificação pós produção. A solução final no design sempre e deverá ter êxito, enquanto no jogo, apenas um o terá. Essa analogia pode se apresentar como uma dinâmica de mercado, onde poucas empresas possuem diferenciais e lembrança de marca. Cabe ao designer e ao jogador, unir criatividade com estratégia para chegar aos seus objetivos.

4 Conclusão

Dentro da proposta real, um designer nunca pode contar com a sorte. Diferente dos jogos apresentados, que além de unir criatividade com estratégia, possuem um misto de sorte em cada etapa concluída. No entanto, as possibilidades e relações apresentadas, revisam o quanto uma proposta lúdica pode auxiliar no ensino de metodologia projetual no design.

Este artigo, que apresentou como proposta estabelecer esta relação metafórica, ligando metodologia de projeto a jogos de tabuleiro, obteve, ao final, sete conexões possíveis. Porém, outras mais podem ser estabelecidas, com diferentes jogos e modalidades. As possibilidades aqui se tornam infinitas, quando um professor aplica e liga seus exemplos com o cotidiano de seus acadêmicos. Pensar e ensinar design é estabelecer conexões, dentro do parâmetro de que o ensino deve estar e fazer pontes com quem está aprendendo. Com isso, essa abordagem serve para ilustrar e gerar novas ideias de exemplos e possibilidades no ensino aprendizagem de disciplinas que trabalham com metodologia projetual em cursos de graduação e até pós-graduação.

Referências

BARBOSA FILHO, Antonio Nunes. **Projeto e desenvolvimento de produto**. São Paulo: Atlas, 2009.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2003.

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Metodologia para Desenvolvimento de Projetos**. João Pessoa: Editora Universitária/ UFPB, 1995.

BONSIEPE et al. **Metodologia Experimental** - Desenho Industrial, publicação resultante dos principais registros do II Curso de Atualização em Projeto de Produto/Desenho Industrial (UFPB - Campina Grande - 1984)

GOMEZ, Luiz Salomão Ribas Gomez. **Os 4 P's do Design**: Uma proposta Metodológica. Tese de Doutorado: UFSC, 2002.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial**: Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2001.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto**: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010.

MUNARI, Bruno. **A arte como ofício**. 4.ed. Lisboa: Presença, 1993.

_____. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.