



Jonathas Michel Friolim Argiles

TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO
**JOGO DE TABULEIRO UTILIZADO COMO FERRAMENTA DE EVANGELIZAÇÃO: INSPIRADO
NA VIDA E NA OBRA DE SÃO PAULO APÓSTOLO**

Santa Maria, RS

2019

Jonathas Michel Friolim Argiles

**JOGO DE TABULEIRO UTILIZADO COMO FERRAMENTA DE EVANGELIZAÇÃO: INSPIRADO
NA VIDA E NA OBRA DE SÃO PAULO APÓSTOLO**

Trabalho final de graduação apresentado ao Curso de Design, Área de Ciências Tecnológicas, da Universidade Franciscana – UFN, como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho Final de Graduação II – TFG II.

Orientador: Prof. Msc. Miguel Antonio Pelizan

Santa Maria, RS

2019

Jonathas Michel Friolim Argiles

**JOGO DE TABULEIRO UTILIZADO COMO FERRAMENTA DE EVANGELIZAÇÃO: INSPIRADO
NA VIDA E NA OBRA DE SÃO PAULO APÓSTOLO**

Trabalho apresentado ao Curso de Design, Área de Ciências Tecnológicas, da Universidade Franciscana – UFN, como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho Final de Graduação II – TFG II.

Prof. Msc. Miguel Antonio Pelizan – Orientador (UFN)

Prof. Ma. Viviane Marcello Pupim (UFN)

Prof. Me. Roberto Gerhardt (UFN)

Aprovado em ____ de _____ de _____.

RESUMO

Com a decorrência do fenômeno moderno conhecido como secularismo, as experiências pessoais e de comunidade acerca da espiritualidade e da religião em geral tornaram-se obsoletas na sociedade moderna. Com isso, procurou-se a partir das atividades lúdicas de um jogo de tabuleiro, incorporar elementos Católicos utilizando como referência a vida e a obra de São Paulo, bem como a implementação de atividades relacionadas a moral judaico-cristã, com o intuito de despertar interesse nas pessoas sobre o assunto. Avista disto, há a necessidade primária em realizar uma análise das referências históricas e religiosas acerca – principalmente – das viagens missionárias de São Paulo e de sua biografia em geral. Conta-se com o embasamento teórico em segundo plano – mas não menos importante – acerca dos elementos, das formas, das cores, da semiótica e dos recursos técnicos como ergonomia e teoria dos jogos. Para isso, utilizou-se a metodologia de Pahl et al (2006), a qual apresenta em quatro itens as atividades gerais a serem executadas: o planejamento e esclarecimento da tarefa (análise do problema), projeto conceitual (definição preliminar da solução), projeto preliminar (definição da configuração), e projeto detalhado (definição da tecnologia de produção da solução). Com isso, pôde-se aplicar as análises, pesquisas e produções em materiais gráficos e modelos produzidos com materiais alternativos, dando ao fim, a síntese positiva na elaboração do produto. Portanto, como resultado final obteve-se a conclusão positiva, o cumprimento da maioria dos objetivos e o resultado válido na produção do produto.

Palavras-chave: Brinquedo. Catolicismo. Ludicidade. História.

ABSTRACT

As a result of the modern phenomenon known as secularism, personal and community experiences about spirituality and religion in general have become obsolete in modern society. Thus, it was sought from the playful activities of a board game, to incorporate Catholic elements using as reference the life and work of St. Paul, as well as the implementation of activities related to Judeo-Christian morality, in order to awaken interest in people about it. In view of this, there is a primary need to undertake an analysis of the historical and religious references about - especially - the missionary journeys of São Paulo and its biography in general. There is a theoretical background - but not least - about the elements, shapes, colors, semiotics and technical resources such as ergonomics and game theory. For this, we used the methodology of Pahl et al (2006), which presents in four items the general activities to be performed: the planning and clarification of the task (problem analysis), conceptual design (preliminary definition of the solution), preliminary design (configuration definition), and detailed design (solution production technology definition). Thus, it was possible to apply the analysis, research and production of graphic materials and models with defined method, giving the end, the positive synthesis in the elaboration of the product. Therefore, as a final result was obtained as a positive conclusion the achievement of the objectives and the valid result in the production of the product.

Keywords: Toy. Catholicism. Playfulness. Story.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	3
1.1 JUSTIFICATIVA.....	5
1.2 OBJETIVOS.....	6
1.2.1 Objetivo Geral.....	6
1.2.2 Objetivos Específicos	6
2 REFERENCIAL TEÓRICO	7
2.1 DESIGN E SEMIÓTICA.....	7
2.1.1 Design e Simbolismo Cristão.....	7
2.1.2 Design de Personagens.....	10
2.1.3 Cores e Formas.....	11
2.2 TEORIA DOS JOGOS E DESIGN GRÁFICO.....	13
2.3 EVANGELIZAÇÃO E A REFERÊNCIA DE SÃO PAULO APÓSTOLO.....	15
2.3.1 A Evangelização em São Paulo.....	15
2.3.2 São Paulo Apóstolo.....	17
2.3.3 Viagens Missionárias.....	18
2.3.4 Epístolas.....	24
2.4 ERGONOMIA.....	24
2.4.1 Ergonomia Cognitiva.....	24
2.4.2 Ergonomia de Interfaces.....	24
2.5 MATERIAIS E PROCESSOS.....	25
3 METODOLOGIA	28
4 DESENVOLVIMENTO	29
4.1 ANÁLISE DE MERCADO.....	29
4.1.1 Análise Diacrônica.....	34
4.1.2 Análise Sincrônica.....	40
4.2 NECESSIDADES DOS CLIENTES.....	42
4.3 DIAGRAMA DE MUDGE.....	43
4.4 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS.....	44
4.5 PROJETO CONCEITUAL.....	58
4.6 PROJETO PRELIMINAR.....	59
4.7 PROJETO DETALHADO.....	60
4.8 PROTÓTIPO.....	64
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO	66
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	67
REFERÊNCIAS	68
APÊNDICE A – Desenhos Técnicos.....	73

1 INTRODUÇÃO

Desde a fundação da Igreja, ocorrida, na passagem do Evangelho de São Mateus, que diz: “E eu digo-te que tu és Pedro, e sobre esta pedra edificarei a minha Igreja”¹, (HAHN, 2017, p. 135), e até anteriormente a isto, a evangelização já vinha sendo realizada pelo próprio Jesus e seus apóstolos, em diversas oportunidades. No “Sermão da montanha: Bem-aventuranças”², em “Jesus evangeliza a Galileia”³, no “Começo da pregação de Jesus”⁴, entre outras muitas oportunidades, pois a evangelização é a prática de difundir os ensinamentos do evangelho, assim sendo, os ensinamentos de Jesus Cristo.

No transcurso da história, a evangelização foi praticada, e é até hoje, de várias maneiras. As formas mais tradicionais da evangelização se dão pela fala, pelo discurso e pelo exemplo, como afirma o Papa Francisco em entrevista à *Vatican News* (2018): “Nós cristãos, que devemos evangelizar com a nossa vida, com o nosso exemplo, e também com a nossa palavra”. No Brasil, especificamente, começou com a vinda dos primeiros religiosos⁵, os quais realizaram a primeira missa no Brasil, no dia 26 de abril de 1500. Após, desembarcaram na Terra de Santa Cruz, a Companhia de Jesus⁶ e muitos outros religiosos. Posteriormente a Igreja seguiu evangelizando por meio das paróquias e comunidades, com catequeses, retiros, encontros, grupos de jovens, e ultimamente pelos meios digitais com canais no *youtube*, como: Santa Carona, *sites* de formação, como: padrepauloricardo.org e páginas no *facebook* e *instagram*, como: Um Jovem Católico, bem como a conta oficial no *twitter* do Papa Francisco. Dessa maneira, a missão dada por Jesus, quando disse: “Ide por todo o mundo, pregai o Evangelho a toda a criatura”⁷, se concretiza em cada ação de evangelização. A finalidade é justamente a proposta dada pelo próprio Cristo⁸ durante o evangelho: “Assim como eu vos amei, vos ameis também uns aos outros”.⁹ Portanto, a missão da evangelização resume-se em que o ser humano se torne uma pessoa em que o amor transpareça em todas as suas ações.

Com isso, e a partir do entendimento do que é a evangelização, da sua missão e por que é realizada, os próprios leigos católicos e o Vaticano veem nesses meios muitas oportunidades. Dessa maneira, o próprio Vaticano consegue, de certa forma, atingir um público que talvez não se interessasse tanto pela história dos santos e seus feitos, se utilizarem os novos meios de comunicação para isso, conforme afirma Bosch (2018) ao *site Vatican News*: “Seria uma negligência por parte da Igreja, não tentar encontrá-los justamente ali, nos lugares e gostos que pertencem a eles”.

Por conta dessas e de outras evidências sobre os meios atuais de evangelização, depara-se com a possibilidade de projetar um jogo levando em conta fatores e aspectos ligados à Igreja, pois os

¹ Mt 16, 18.

² Mt 5; 6; 7.

³ Mt 9, 35-38; 10.

⁴ Mc 1, 14-15.

⁵ Ordem dos Frades Menores (Franciscanos).

⁶ Jesuítas.

⁷ Mc 16, 15.

⁸ Jesus Cristo.

⁹ Jo 13, 34.

jogos em geral sempre foram utilizados por uma grande parcela da sociedade, tanto para uso didático quanto para uso lúdico. Sejam eles jogos de tabuleiro, cartas ou *RPG* de mesa¹⁰.

Além de que, segundo Mendes (2011, p. 4) “Os jogos têm um incrível potencial para a aprendizagem significativa, apresentando conceitos de forma que o jogador possa fazer relação aos seus subsunçores¹¹ e ancorar estes novos significados a ideias muito bem estruturadas em sua estrutura cognitiva”. Dessa forma, com a observação dos aspectos de evangelização e de jogos, chegou-se a possibilidade de uni-los de uma maneira que, a construção de um jogo com base em aspectos verdadeiramente católicos, possa ajudar os fiéis em sua busca pela santidade.

São Paulo Apóstolo foi, segundo Hill (2009, p. 26) “missionário incansável, debatedor direto, teólogo de extraordinária originalidade”. Após sua conversão, sua vida foi marcada principalmente pelas viagens apostólicas e suas epístolas. Portanto, para incentivar a vida dos fiéis com o exemplo de sua trajetória e principalmente das suas viagens missionárias, busca-se projetar um jogo que carregue o usuário por dentro as 14 epístolas paulinas inseridas na Bíblia. Utilizando disso como mecanismo de evangelização, entretenimento e instrução para as pessoas.

Dado que, a pessoa de São Paulo foi de tamanha importância para o cristianismo, e para o crescimento do pensamento filosófico e teológico ocidental, que Segundo Kümmel (1974, p. 157): “As cartas que iniciam com o nome de Paulo como autor totalizam quase três quintos dessa parte não narrativa¹² do Novo Testamento¹³. Essa simples relação numérica já desperta no leitor a impressão de que Paulo foi o mais importante e influente pensador do cristianismo primitivo”. Também a difusão da doutrina católica, a qual foi, possivelmente, chamada de católica¹⁴ somente após a evangelização de São Paulo, em suas viagens apostólicas. Conforme Cruz (2019) “Há um grande professor que diz que: “Se não fosse São Paulo e Santo Agostinho, o catolicismo não seria nada”. Portanto, imagina-se o que seria da Igreja e da sociedade em geral se São Paulo não prestasse o grande serviço que prestou a todas as gerações. Ainda segundo Cruz (2019), “Olhar a Igreja primitiva, sem dar um olhar pra figura de São Paulo, é negar a história do cristianismo”. Logo, a referência de São Paulo Apóstolo para este projeto é de suma importância, tanto para a pesquisa, quanto para o desenvolvimento social das pessoas por meio do exemplo de sua vida, sua obra e seu modelo de pessoa.

1.1 JUSTIFICATIVA

Em decorrência do fenômeno moderno conhecido como secularismo, o qual resume-se na degradação da vida interior, a pouca procura pela espiritualidade, e o esquecimento considerável das coisas sobrenaturais, como afirma Kloppenburg (1971, p. 22) acerca do Secularismo: “As atenções são

¹⁰ Abreviação do inglês *Tabletop Role-Playing Game*, ou, em português, jogo de interpretação de personagens. Nesse tipo de jogo, um dos objetivos é evoluir um personagem realizando certas ações.

¹¹ Termo utilizado na Psicologia (Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel) para estrutura cognitiva existente, capaz de favorecer novas aprendizagens.

¹² Composta pelos livros dos Atos dos Apóstolos, evangelhos e o Apocalipse.

¹³ É o nome dado a coleção de livros que compõe a segunda parte da Bíblia, cujo conteúdo foi escrito após a morte, ressurreição e ascensão de Jesus Cristo.

¹⁴ Vem do grego “*katholikos*”, que quer dizer, para todos ou universal.

fortemente voltadas contra o mito, (desmitização), contra o sacro, (dessacralização), contra a metafísica, contra o sobrenatural e contra a religião como tal”.

Levando em consideração essa realidade, busca-se projetar um jogo para alcançar ainda mais os fiéis católicos em geral bem como pessoas sem ligação à religião e que procurem uma experiência tanto de cunho educativo, lúdico ou religioso.

Baseando-se ainda na afirmativa de Savi e Ulbricht (2008, p. 9) acerca dos jogos em educação, sabe-se que: “Jogos educacionais bem projetados podem ser criados e utilizados para unir práticas educativas com recursos multimídia em ambientes lúdicos a fim de estimular e enriquecer as atividades de ensino e aprendizagem”. Dessa forma, acredita-se poder alcançar ainda mais o público alvo.

Assim sendo, pressupõem-se que a união de um tema como as viagens de São Paulo, juntamente com a ideia de um jogo, possa estabelecer um bom relacionamento para suprir a necessidade da falta de instrução dos fiéis católicos ou até mesmo para realizar uma nova evangelização como pediu o Papa João Paulo II na Exortação Apostólica Pós-Sinodal *Christifideles Laici* (CONCÍLIO VATICANO II, 1987, p. 5): “Repetidas vezes eu mesmo recordei o fenômeno da descristianização, que atinge os povos cristãos de velha data e que exige, sem mais delongas, uma nova evangelização”.

Portanto, espera-se incentivar, principalmente a instrução dos fiéis católicos acerca de quem foi São Paulo, e da importância que o mesmo teve para a construção do pensamento filosófico e teológico ocidental, bem como para a evangelização de um modo geral, pois, conforme Tricot (2019 p. 7) “Nenhuma figura na história das primeiras pregações cristãs se destaca com um relevo tão poderoso ou em linhas tão demarcadas quanto São Paulo”. Podendo dessa maneira, auxiliar as comunidades, paróquias e movimentos pertencentes à Igreja, em sua evangelização e missão juntamente com os catequistas, leigos e professores.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Projetar um jogo inspirado nas epístolas e viagens missionárias de São Paulo Apóstolo, e utilizá-lo como ferramenta de evangelização católica. Voltado à toda a sociedade, aqueles que têm interesse em conhecer mais sobre a vida e a obra de São Paulo e/ou sobre a religião.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Pesquisar sobre a influência dos jogos na vida das pessoas;
- Verificar normas de usabilidade em jogos;
- Pesquisar a ordem cronológica das epístolas de São Paulo;
- Pesquisar a ordem cronológica das viagens de São Paulo;
- Desenvolver uma narrativa inspirada no trajeto real de São Paulo;
- Aplicar entrevistas com jovens e adultos católicos para testar o interesse no jogo;

- Analisar dados coletados do questionário aplicado ao público;
- Criar estrutura gráfica, narrativa e roteiro do jogo considerando as características históricas dos personagens;
- Materializar o jogo;
- Validar o jogo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

No referencial teórico serão abordados assuntos pertinentes ao tema a ser desenvolvido, procurando dar embasamento para as etapas posteriores, especificamente com relação à etapa de desenvolvimento, a qual se valerá sobremaneira das informações aqui coletadas. Dessa forma buscou-se assuntos pertinentes e que tenham relação entre si. Assim sendo especificou-se primeiramente a relação do design e semiótica para que, por meio desses aspectos o jogador possa entender os símbolos gráficos, posteriormente deu-se atenção aos jogos de uma forma geral, posteriormente à teoria e narrativa dos jogos, a vida e a obra de São Paulo de um modo geral, e por fim as questões ergonômicas, com ênfase na ergonomia cognitiva.

2.1 DESIGN E SEMIÓTICA

2.1.1 Design e Simbolismo Cristão

A relação do design com os símbolos de um modo geral se dá pela retratação gráfica dos símbolos para uma melhor apresentação dos mesmos ao usuário, sendo que, o design utiliza da semiótica como meio de comunicação, como aponta Santaella e Nöth (2004, p. 7): “As relações entre a comunicação e semiótica são íntimas. Apesar disso, ambas se distinguem, sem deixarem de se cruzar em pontos nevrálgicos”. Ou ainda segundo Bonsiepe (1997) “A correlação entre os domínios ocorre através da interface que não é uma coisa, mas o espaço do qual se estrutura a interação entre campo, ferramenta (objeto ou signo) e o objetivo da ação”. Assim sendo, busca-se representar a questão estética e de significado desses símbolos, levando em conta a época em que São Paulo viveu, bem como a simbólica da religião católica de um modo geral para o melhor entendimento do usuário, seguindo as diretrizes e afirmativas apresentadas por Baxter (2000, p. 26):

A imagem, a que chamamos de visão, é a interpretação que o nosso cérebro apresenta sobre um conjunto de pequenos impulsos elétricos, que são gerados nas células da retina e conduzidos até o cérebro por meio das células do sistema nervoso. Essas células dividem a imagem visual em diversos componentes, como linhas, cores e movimentos. Esses componentes da imagem são transmitidos ao cérebro, onde são processados para produzir um significado, podendo ser armazenados na memória para uso futuro.

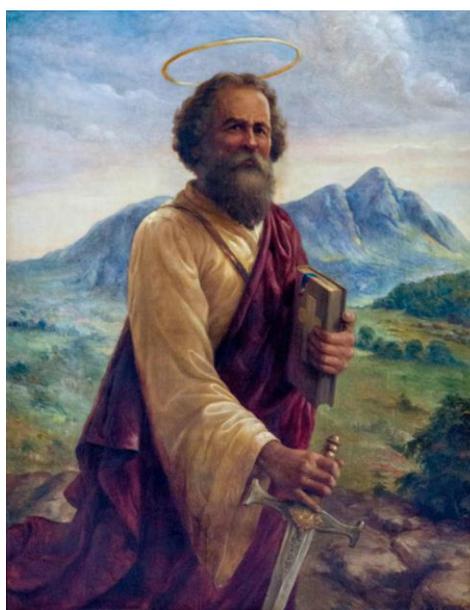
Dessa forma, pode-se proporcionar ao jogador uma estética remetente aos principais símbolos existentes na religião católica e juntamente com o design e a semiótica, utilizar desses símbolos para transmitir significados, ações e conceitos. Sendo assim, sabe-se que o caráter semiótico na religião tem a finalidade de representar alguma coisa, alguma ideia ou alguém. Em relação a isso, Tillich (1974, p. 30) afirma: "Aquilo que toca o homem incondicionalmente precisa ser expresso por meio de símbolos, porque apenas a linguagem simbólica consegue expressar o incondicional". Para isso, se utilizará principalmente os elementos apresentados na Bíblia, pois segundo Matos (2009, p. 9) “os símbolos que se fazem presentes na religião católica são inseridos em sua tradição através da Bíblia, e nela, encontra-se, outra vez, símbolo e signo/sinal equivalendo-se”, contudo se baseará principalmente no

livro dos Atos dos Apóstolos, o qual retrata basicamente o início da trajetória de São Paulo, bem como as referências apresentadas em suas epístolas, viagens e alguns símbolos pessoais representados no santo ao decorrer da história. .

Busca-se retratar os símbolos de maior importância em relação a fé cristã, assim sendo, entende que dentre alguns dos símbolos mais importantes para São Paulo Apóstolo e para todos cristãos, se não o mais importante, está a cruz, como afirma Ratzinger (1970, p. 93) “Para maior clareza do que se disse, daremos um passo a mais, rumo à origem do símbolo apostólico em geral. Hoje podemos constatar com bastante segurança, ter sido a cruz o local de origem da fé em Jesus como o Cristo, isto é, o local do nascimento da fé “cristã”, em geral”. Com isso, elenca-se a partir da cruz, sinal de amor e entrega, outros símbolos relacionados a fé cristã e a São Paulo.

Itens a serem usados no jogo e que representem aspectos importantes para o entendimento da história, sabe-se que são a espada, sinal de martírio, pois São Paulo foi morto decapitado como descrito na segunda carta a Timóteo¹⁵, o livro que representa as 14 epístolas escritas pelo Apóstolo bem como seus ensinamentos (CRUZ TERRA SANTA, 2019). Observa-se na figura 1 os itens citados acima, na obra pintada por Edmundo Migliaccio (1956) de São Paulo Apóstolo.

Figura 1 – Apóstolo São Paulo, de Edmundo Migliaccio



Fonte: SÃO PAULO, 2018.

Ainda dentro da biografia do santo, elementos como o encontro com Jesus no caminho de Damasco, onde o Cristo é representado por uma luz, como afirma Girard (1997, p. 144) acerca do simbolismo bíblico da luz: “Distinguem-se, segundo os textos, dois níveis de simbolização: no primeiro, mínimo, Deus se manifesta através da luz; no outro, máxima, Deus mesmo é a luz”, ainda o mesmo autor afirma (1997, p. 145): “O divino pode manifestar-se subitamente numa luz sobrenatural. Foram

¹⁵ 2Tm 4, 7.

favorecidos por esse gênero de visão: [...] Paulo no caminho de Damasco (At 9,3;22,6.11; 26,13)". Ilustrada na figura 2.

Figura 2 – Representação da conversão de São Paulo.

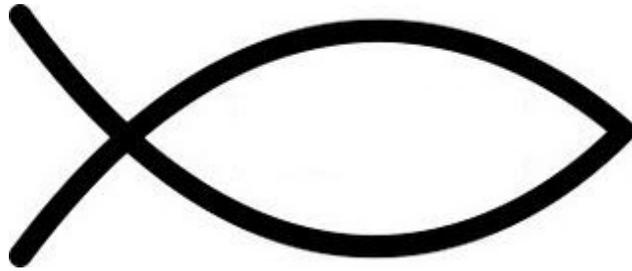


Fonte: ARQUIDIOCESE DE SALVADOR, 2019.

Outro elemento importante na vida do santo e de todo católico é a simbologia funcional da água batismal, que Girard (1997, p. 224) especifica em seis funções: “Função de imersão na morte, [...] função de libertação, [...] função de purificação moral, [...] função de incorporação, [...] função de aliança, [...] função de santificação e de justificação”. Em suma, o que pretende-se representar dos símbolos cristãos são esses elementos chaves da vida de São Paulo e do cristianismo, sendo alguns deles, a cruz, a espada e o livro, podendo no decorrer do desenvolvimento da narrativa do jogo serem incorporados outros elementos, como o das letras gregas alfa (α) e o ômega (Ω), representando Jesus como o princípio e o fim de todas as coisas, o barco, retratando a Igreja e evocando a Arca de Noé como meio de salvação, o símbolo Ichthys¹⁶, que representou a identidade dos cristãos primitivos (ALETEIA, 2018), e que segundo Pongracz (1965, p. 197) “é apresentado muitas vezes como símbolo de Cristo, e até como símbolo dos crentes”. Conforme a figura 3.

¹⁶ Em grego, esta palavra quer dizer peixe. As letras formam o acróstico *Iesous Christos Theou Yios Soter*, que quer dizer: Jesus Cristo, Filho de Deus, Salvador.

Figura 3 – Representação do símbolo Ichthys.



Fonte: DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS, 2019.

Outros tantos elementos importantes à história do cristianismo vêm a ser representados, como o pão e o vinho referindo-se ao sangue e ao corpo de Jesus Cristo, enfim, com isso procurar-se-á no decorrer do jogo, mostrar os significados e utilizar desses símbolos como meio de interação do usuário com a fé cristã, apresentando esses aspectos de uma forma gráfica que o jogador entenda e que carregue um conceito ideal.

2.1.2 Design de Personagens

Anteriormente à construção dos personagens, é necessário saber que, mais do que a expressão gráfica presente em um personagem, o mesmo carrega outras peculiaridades, conforme afirma Neto e Lima (2014, p. 19): “O importante é notar que personagens de jogos não são apenas bonecos: são figuras com nome e contexto, que participam de uma história” e ainda, conforme o mesmo autor (2014, p. 71): “A figura de um personagem deve revelar parte de sua história, de sua motivação, de sua subjetividade”. Assim sendo, na etapa de construção dos personagens, busca-se ser o mais fidedigno possível aos personagens históricos apresentados, influenciando-se em uma dada estética, posteriormente apresentada, representará não só a figura de São Paulo, mas também outros personagens históricos como os seus companheiros e colaboradores de viagens (Barnabé, Tito, Timóteo, Filêmon, Lucas, João Marcos, Silas, entre outros), buscando assim encaixar na narrativa uma maneira de integrar jogadores e apresentar nesses personagens características e funções diferentes para unir o grupo ou exercer atividades conjuntamente, já que, a produção gráfica dos personagens tem como uma das principais funções, transmitir significados e conceitos pela forma gráfica, utilizando do design e da semiótica na construção de um personagem também, como afirmam Neto e Lima (2014, p. 19)

A linguagem da representação visual também é composta de códigos, como qualquer linguagem. Para ler esses códigos, é preciso estar atento ao contexto em que se insere cada elemento. Enquanto a roupa preta representa o luto para a maioria dos ocidentais, no Japão as pessoas vestem branco para se despedirem dos entes queridos. Outro exemplo é o cabelo de um guerreiro: os soldados têm cabelos curtos por razões estéticas, mas antigamente o cabelo comprido era sinal de poder. Se você for desenhar um guerreiro, conhecer esses significados ajudará na criação da figura.

Assim, pode-se criar de uma maneira muito mais proveitosa o personagem de São Paulo baseando-se em sua vida e obra e utilizando desses artifícios para cativar o usuário pelos personagens. Com relação à criação gráfica, busca-se estruturá-los, criá-los baseando-se em uma linha de design e utilizar do processo criativo para melhor resolver a estrutura gráfica que será apresentada ao usuário, dessa forma, pode-se expressar as características gerais de São Paulo, bem como o ambiente que o cercava no percurso da história de uma maneira mais literal, como afirma Sheldon (2017, p. 39): “A dimensão mais fácil de revelar ao público é a característica física, particularmente nos meios de comunicação visual”. Sendo assim, aborda-se o contexto geral da história, produzindo não só a criação dos personagens, mas também as características apresentadas neles, graficamente, baseando-se na afirmativa de Rabin (2013 p. 650): “Em geral, o design mais simples é o mais eficiente. A memória humana de curto prazo armazena apenas de 5 a 7 itens antes que comece a perder o foco. Muitos dos projetos mais bem-sucedidos confiam nesse conceito”.

Utilizando do design e da expressão visual para esse fim possibilitará ao usuário desfrutar de um jogo com significados verdadeiramente reais e com uma estética apurada. Acredita-se que essa etapa do processo seja uma das mais importantes, como afirma Sheldon (2017, p. 40) acerca da criação de uma personagem:

As características sociológicas incluem o passado da personagem, sua escolaridade e os ambientes local e cultural. Ao dar um passado à personagem, colocamos as ações em perspectiva. Elas não são mais vantagens simplesmente autorais, mas acrescentam peso e interesse à personagem.

Além do mais, e com uma força ainda maior, busca-se apresentar as características, chamadas de psicológicas, pelo mesmo autor, utilizadas para manter um relacionamento contínuo do jogador com o jogo e principalmente com o personagem, utilizando assim da mecânica do jogo e dos significados representados graficamente na narrativa como ferramenta de evangelização também. Ideia essa defendida por Sheldon (2017, p. 41) e utilizada como meio de persuasão do usuário, conforme ele apresenta sobre o desenvolvimento da mesma personagem citada acima:

Construímos uma relação com as personagens que escrevemos, assim como fazemos isso com as pessoas que encontramos em nossas vidas. Caso queira que o relacionamento cresça forte, precisamos conhecer a pessoa muito bem [...] vamos dar uma olhada em ações, atitudes, opiniões e visão de mundo da personagem.

Portanto, para elaborar um personagem que tenha relação com o jogador, é mais do que necessário apresentar, como já foi, as características, história e legado do Apóstolo Paulo, e com isso influenciar o usuário, seja com seu exemplo, com seus escritos ou com sua vida. Utilizando de uma linha gráfica e estética conveniente com o público e apresentando aquilo que melhor expressa a realidade dos fatos históricos, criando relação com o usuário tanto em questões semióticas, quanto em questões gráficas.

2.1.3 Cores e Formas

Em relação às cores e formas, de fato, é impossível não as relacionar com os personagens e com os elementos presentes no jogo, como os símbolos e ferramentas apresentadas em São Paulo. Por isso, busca-se apresentar conceitos sobre as cores e formas que serão representadas, principalmente, nos personagens e no contexto da narrativa. Pois para Neto e Lima (2014, p. 18) “muito do que as imagens dizem depende dos códigos que nelas aparecem: roupas, cores, proporções e acessórios têm usos e significados diferentes, dependendo do contexto”.

Assim sendo, sabe-se que São Paulo é representado em muitas imagens com uma túnica branca e um manto vermelho, como pode-se observar nas figuras 1 e 2. A cor da túnica, representa a pureza de coração e o zelo que São Paulo tinha pela fé e pelas instâncias sobrenaturais, não só depois de sua conversão, como cristão, mas também quando era um fariseu¹⁷ zeloso pela fé que professava. Ainda, o manto da cor vermelha, representa seu martírio de sangue, ocorrido em Roma e sentenciado pelo imperador Nero (CRUZ TERRA SANTA, 2019). Tal é a importância real dessas cores e desses significados na figura de São Paulo e em um contexto geral, que Farina; Perez e Dorinho (2011, p. 87) apresentam o seguinte quadro de significados conotativos de cores (figura 4), apontando a cor branca como pureza e vermelho como sangue, significados apresentados nas representações de São Paulo e citados acima.

Figura 4 – Quadro de significados conotativos das cores.

Sensações visuais	Objeto	Significado
Branco	Vestido de noiva	Pureza
Preto	Noite	Negativo
Cinza	Manchas imprecisas	Tristeza, coisas amorfas
Vermelho	Sangue	Calor, dinamismo, ação, excitação

Fonte: FARINA; PEREZ; DORINHO, 2011, p. 87.

Ainda acerca da cor vermelha, Heller (2013, p. 105) afirma: "A ação psicológica e simbólica do sangue faz do vermelho a cor dominante de todas as atitudes positivas em relação à vida. O vermelho, como a mais forte das cores, é a cor da força, da vida. A mesma autora afirma sobre o branco (2013, 306): "O branco é imaculado, isento dos negros pecados; branco é a cor da inocência". Os quais correspondem às afirmativas anteriores.

Dessa forma, busca-se representar as cores carregadas de seus significados na narrativa do jogo, contudo, a união desses elementos só é passível de representação por meio de formas, e que essas formas expressem da melhor maneira possível uma estética bem composta. Sendo assim, sabe-se segundo Rabin (2013, p. 646) acerca da forma: "Forma refere-se a qualquer coisa que tenha altura e largura. Isso inclui personagens, símbolos e formas. Três formas básicas primitivas compõem os blocos de construção para todas as outras formas: o retângulo, o círculo e o triângulo". Além disso, a forma representa características importantes na representação do desenho, se o cenário ou o

¹⁷ Judeu Praticante.

personagem for composto predominantemente de formas arredondadas, transmitirá um significado, diferentemente se for composto por formas quadradas. Dessa maneira busca-se representar graficamente os elementos do jogo levando em conta essa realidade. Segundo Neto e Lima (2014, p. 73): “Um dos meios mais interessantes de caracterizar personagens é o conceito de formas recorrentes, isto é, a repetição de formas geométricas no desenho da figura e em seus acessórios”. Assim, pode-se reforçar a personalidade do jogo, pelas formas usadas, por exemplo. Conforme o mesmo autor afirma sobre a figura 5 (2014, p. 73): “O uso de formas recorrentes fortalece a coesão da figura. No caso, as setas e as formas esguias ajudam a transmitir a ideia de uma personagem ativa e veloz”.

Figura 5 – Personagem criado a partir de formas recorrentes.



Fonte: NETO E LIMA, 2014, p. 73.

Contudo, para definir um estilo, uma linha gráfica de design e até mesmo as formas que os personagens, cenários e o contexto do jogo vão tomar, é necessário uma pesquisa de mercado, definição de público alvo e de tendências, levando em conta o que Neto e Lima (2014, p. 83) afirmam: “Na expressão visual, antes de classificarmos algo como certo ou errado, devemos averiguar se a forma escolhida funciona ou não, isto é, se comunica ou não”. Sendo assim, ao partir para a geração de alternativas, levam-se em conta todos esses fatores e significados, bem como o contexto histórico.

2.2 TEORIAS DOS JOGOS E DESIGN GRÁFICO

Quando se fala em design gráfico, pode-se confundir-se com expressões, como: design visual, design digital, design de interfaces, entre outras nomenclaturas. Existe sim uma relação próxima desses elementos, o design visual, por exemplo, serve muito bem na implementação do design gráfico em produtos. Rabin (2013, p. 643) afirma o seguinte acerca do design visual: “O design visual pode ser descrito como o gerenciamento e a apresentação das informações visuais. Engloba várias formas de comunicação em ambos os domínios bidimensionais e tridimensionais”. Portanto, o design gráfico na

produção de um jogo, seja de tabuleiro, cartas, RPG ou afins, trabalha unido, quase que, 100% do tempo ao design de produto, assim, essas duas linhas do design desempenham em um projeto a finalidade de dar um corpo e uma mente a uma ideia. Contudo, para isso, é necessária uma produção de design, uma equipe de design muitas vezes, onde divide-se em diversas áreas, conforme afirma Chandler (2009, p. 24): “Os cargos básicos de criação artística são os seguintes: Diretor de arte, artista líder, artista conceitual, [...] artista técnico, artista de marketing”. Sua importância agregada a outras áreas, como a criação dos personagens e a semiótica, valoriza a produção gráfica de um jogo amplamente, conforme afirma Rabin (2013, p. 644) “O design gráfico é um processo de comunicação por meio do qual ideias e conceitos são apresentados em um meio visual. Usando elementos gráficos, composição, layout, cor e tipografia, a informação pode ser apresentada de uma forma muito poderosa e convincente”. Dessa maneira, busca-se relacionar o design gráfico e a teoria dos jogos na produção de um produto, um jogo. Utilizar-se-á da influência do design agregado a linha de pensamento da teoria dos jogos. Essa teoria serviu, no transcorrer da história, como método estratégico em jogos e muitas outras áreas, conforme afirma Ribeiro (20--, p. 1) a respeito da teoria dos jogos:

O nascimento oficial da Teoria de Jogos se deu com a publicação do livro “Theory of Games and Economic Behavior”, em 1944, escrito pelos matemáticos John von Neumann e Oskar Morgenstem. Neste livro, os autores lançam as bases que dariam origem, ao longo das três décadas seguintes, a um conjunto de teorias e aplicações relacionadas a várias áreas [sic] do conhecimento, entre elas a economia, a biologia e a ciência da computação.

Além do mais, a teoria dos jogos serviu como estratégia durante acontecimentos históricos, como aponta Almeida (20--, p. 4): “A teoria dos jogos, desde a década de 1940, tem sido de grande utilidade estratégica. No início [...] a teoria tinha finalidades eminentemente militares, tendo sido utilizada com grande sucesso na II Guerra Mundial e, mais tarde, na Guerra Fria e na Guerra da Coreia”. Dessa maneira, percebe-se que a teoria dos jogos não tem relação direta com os jogos digitais, ela usa da influência existente na relação dos jogos tradicionais como base de sua teoria, mas não se relaciona diretamente. Ao passo de ser muito mais uma linha de estudo estratégico do que tecnológico, por exemplo. Contudo, a respeito dessa relação da teoria dos jogos com jogos de uma forma geral, Ribeiro (2019, p. 4) afirma:

A teoria dos jogos determina que jogos são sistemas que podem ser matematicamente representados na forma de um conjunto de jogadores, um conjunto de estratégias, um conjunto de estados e valores de “ganho” (pay-offs) [...] A partir deste modelo, é possível representar um jogo de várias formas, assim como classificá-los segundo critérios diversos.

Ou ainda, segundo Almeida (20--, p. 1) “Na teoria dos jogos, o conflito pode ser entendido como a situação na qual duas pessoas têm que desenvolver estratégias para maximizar seus ganhos, de acordo com certas regras pré-estabelecidas”. Porém, a teoria dos jogos desenvolve principalmente questões estratégicas ou de conflito, e um jogo, pode-se categorizar de várias maneiras, como: jogos de luta, estratégia, guerra, educativos, interativos, raciocínio lógico, esporte, corrida, aventura, jogos de azar, RPG, entre outros. Ou ainda, segundo Crawford (apud RIBEIRO, 20--, p. 2): “Um dos intuitos fundamentais dos jogos é educar. Todo tipo de contato com os jogos tende a agregar novos

conhecimentos e experiências ao jogador”. Assim, pode-se direcionar estrategicamente a relação do usuário com o jogo, fundamentando sua estrutura em quatro elementos apresentados por Crawford (apud RIBEIRO, 20--, p. 2): “Crawford evidencia quatro elementos fundamentais de todos os jogos: representação, interação, conflito e segurança”. Dessa forma, utilizando estrategicamente a teoria dos jogos, busca-se apresentar ao usuário, da melhor maneira possível, um jogo cujo requisitos tenha caráter envolvente. Juul (apud RIBEIRO, 20--, p. 3) apresenta seis requisitos que todo jogo deve atender:

- 1) ser um sistema formal baseado em regras,
- 2) com resultados variáveis e quantificáveis,
- 3) em que a cada resultado é possível associar valores distintos,
- 4) onde os jogadores dispõem esforços para influenciar no resultado,
- 5) se sentem emotivamente ligados aos resultados,
- 6) e as consequências de sua atividade são opcionais e negociáveis.

Considerando esses dados, busca-se agregar a teoria dos jogos e o design gráfico para produzir um jogo que seja passível de interação e dê importância real ao usuário. Direcionando-os a partir da relação usuário-jogo a ter uma relação próxima à fé católica, pela vida e obra de São Paulo Apóstolo, utilizando o design, a expressão gráfica e suas principais relações para materializar um jogo.

2.3 EVANGELIZAÇÃO E A REFERÊNCIA DE SÃO PAULO APÓSTOLO

2.3.1 A Evangelização em São Paulo

Para entender o que é evangelização, é preciso compreender o significado real da palavra e analisar de onde ela advém. Dessa forma pode-se distinguir o que realmente o Cristo propôs a todo seu rebanho durante o evangelho¹⁸. Sendo assim, sabe-se que, a evangelização deriva das palavras evangelizar e, ação; ou seja, a ação de evangelizar. E evangelizar advém do latim *evangelizare*, que significa, pregar o evangelho a alguém. (FERREIRA, 2004, p. 847). Assim sendo, entende-se que evangelizar é ensinar o que Jesus ensinou aos seus discípulos e apóstolos durante o evangelho. Dessa forma é possível praticar a evangelização, o ato de evangelizar.

Essa missão é uma das práticas principais da Igreja, e foi iniciada pelo próprio Cristo após seu batismo no Rio Jordão por São João Batista em “Batismo de Jesus”¹⁹. Na Exortação Apostólica *Evangelii Nuntiandi*, o Papa Paulo VI (1975, p. 7) afirma o seguinte, a respeito da evangelização da Igreja: “Evangelizar, para a Igreja, é levar a Boa Nova a todas as parcelas da humanidade, em qualquer meio e latitude, e pelo seu influxo transformá-las a partir de dentro e tornar nova a própria humanidade”. Naquela época, não existia a *internet*, e nem o que chamamos hoje de *PC*²⁰. Indica-se isto, para mostrar que, naquele momento, outras visões de evangelização e outras formas de como essa evangelização era empregada, estavam sendo discutidas. Assim, sabe-se que, no transcorrer dos tempos, muitas

¹⁸ O qual significa, Boa Nova.

¹⁹ Mt 3, 13.

²⁰ Abreviação do inglês Personal Computer, ou, em português, Computador Pessoal (notebooks, computadores de mesa, etc).

mudanças ocorreram no mundo, e hoje em dia, precisa-se mais do que nunca, de uma nova evangelização, com alegria. Como o Santo Padre, Papa Francisco (2013 p. 19), pediu na Exortação Apostólica *Evangelii Gaudium*.

A evangelização obedece ao mandato missionário de Jesus: “Ide, pois, fazei discípulos de todos os povos, batizando-os em nome do Pai, do Filho e do Espírito Santo, ensinando-os a cumprir tudo quanto vos tenho mandado” (Mt 28, 19-20). Nestes versículos, aparece o momento em que o Ressuscitado envia os seus a pregar o Evangelho em todos os tempos e lugares, para que a fé n'Ele se estenda a todos os cantos da terra.

Neste contexto, busca-se na figura de São Paulo, que mostra ser uma referência fundamental, várias das virtudes em falta no mundo contemporâneo e apresentadas pelo Papa, como escassas. Algumas delas que estão presentes na pessoa de São Paulo são: um instinto fraterno intenso, digno de São Paulo ao fundar suas comunidades, e pastoreá-las, conforme afirma Tricot (2019, p. 92): “Ele faz longas estadias nos centros onde núcleos cristãos se constituem, e, tanto quanto possível, preside em pessoa o desenvolvimento inicial das comunidades”. Tinha um controle pessoal sobre os próprios vícios, instintos e fraquezas, mostra isso, na carta aos Gálatas: “Vós, irmãos, fostes chamados à liberdade; convém somente que não façais desta liberdade um pretexto para viver segundo a carne”.²¹ E tinha uma vida interior ativa, intensa e profunda, como observa Ratzinger (2014, p. 233) acerca de sua oração: “[...] é uma oração que se manifesta numa grande riqueza de formas que vão da ação de graças a benção, do louvor ao pedido e à intercessão, do hino à súplica”, entre outras virtudes presentes nele.

Além disso, São Paulo Apóstolo era um evangelizador de primeira categoria, a experiência evangelizadora dele, cria um contexto perfeito para elaborar uma narrativa e incorporá-la a um jogo, por exemplo. Suas viagens foram no mínimo aventureiras e imensamente empreendedoras. Acerca disso, Tricot (2019, p. 90) afirma:

Irá de albergue em albergue, de judiaria em judiaria; sofrerá fome e sede; viajará em todas as estações; no inverno, as torrentes transbordantes tornarão as viagens quase impraticáveis; o mar lhe será frequentemente inclemente; ser-lhe-á preciso procurar trabalho para prover a sua subsistência; seus adversários o caluniarão, farão as autoridades locais prendê-lo e expulsá-lo; farão de tudo para arruinar sua obra; por vezes a polícia romana se mostrará insolente e brutal.

Além do mais, seus escritos são considerados tratados fundamentais para o crescimento de qualquer pessoa, e sua vida inteira no mínimo, intrigantes. Aliás, São Paulo dispunha de um método de evangelização apropriado àquela época, e exercitava a evangelização diferentemente a cada povo levando em conta suas características. Conforme Tricot (2019, p. 95): “Quase em todos os lugares se encontram esses três momentos essenciais: pregação aos judeus na sinagoga, insurreição hostil dos ouvintes, pregação aos gentios”. Esse, em resumo, era seu método naquela época, vivendo como vivia e tendo nas mãos a árdua missão de difundir o cristianismo que estava nascendo. Atualmente, com a mesma intenção de difundir o cristianismo, depois de 2.000 anos de história, tem-se a firme proposta

²¹ Gl 5, 13

de desenvolver um jogo apresentando São Paulo, sua vida e obra como principal pano de fundo. Pois, seu testemunho era tão fervoroso acerca da evangelização, que ele mesmo, na primeira carta aos Coríntios, anuncia: “[...] e, ai de mim, se eu não evangelizar”.²²

Com reta inspiração neste grande personagem, busca-se não só utilizar de sua vida e da sua obra como estímulo para a construção de uma narrativa e incorporá-la ao jogo, mas também, busca-se mostrar que sua vida e obra servem como inspiração fascinante, além de usar esse conjunto de fatores, como método de evangelização para propagar ainda mais a mensagem do evangelho proposta pelo Cristo

2.3.1 São Paulo Apóstolo

Com o intuito de representar o Apóstolo Paulo em um jogo, busca-se referências que venham a ser pertinentes na construção de um personagem baseando-se em suas principais características. Tendo como base sua história e representação, obtendo sempre informações fidedignas de seus aspectos pessoais, sejam elas físicos, de personalidade, temperamento, etc. Bem como uma síntese de sua história e trajetória, almejando a construção de uma narrativa pertinente sobre o Apóstolo. Dessa forma encontra-se base para a elaboração de uma descrição aproximada, embasada em fatores históricos e fatores estéticos.

Sendo assim, sabe-se que São Paulo, antes de sua conversão, chamava-se Saulo, era um Judeu Fariseu nascido em Tarso, como afirma Tricot (2019, p. 25): “Ele era um orgulhoso judeu e orgulhoso de ser tarsiano”. Com muito ânimo perseguiu os chamados Nazarenos, posteriormente conhecidos como Cristãos. Segundo Hill (2009, p. 26) “Ele era um artesão preparado, provavelmente um construtor de tendas, mas também estudou em Jerusalém, com Gamaliel, um dos principais professores fariseus”. Participou do martírio de Santo Estevão descrito no Livro dos Atos dos Apóstolos em “Martírio de Estêvão”²³. Durante uma viagem a cidade de Damasco, descrita no mesmo livro em “Conversão de Saulo”²⁴, teve um encontro real com Jesus Cristo. A partir daí, converteu-se em cristão e começou sua trajetória de fé ao Cristo, resumidamente sua história de vida baseia-se na sua personalidade, suas viagens e suas epístolas, tamanho era seu amor por Jesus que dedicou sua vida inteira a isso, levando em conta que suas viagens duraram cerca de 20 anos. Com muito afincio foi um ilustre apóstolo de Jesus Cristo durante toda a sua vida, e ao final, sofreu martírio²⁵ por conta de sua fé, como é descrito em “Cumprir fielmente o próprio dever”²⁶.

Foi um personagem emblemático à história de um modo geral. Segundo Vouaux, (apud TRICOT 2019, p. 151) São Paulo dispunha das seguintes características físicas: “Homem de pequena estatura, calvo, pernas arqueadas, vigoroso, monocelhas, nariz ligeiramente aquilino, cheio de graça”. Ainda com relação ao seu porte físico, Tricot afirma: “Por um contraste verdadeiramente curioso, essa alma de fogo animava um corpo de frágil aparência”. Pode-se imaginar a sua aparência baseando-se

²² 1Cor 9, 16.

²³ At 7, 54-59

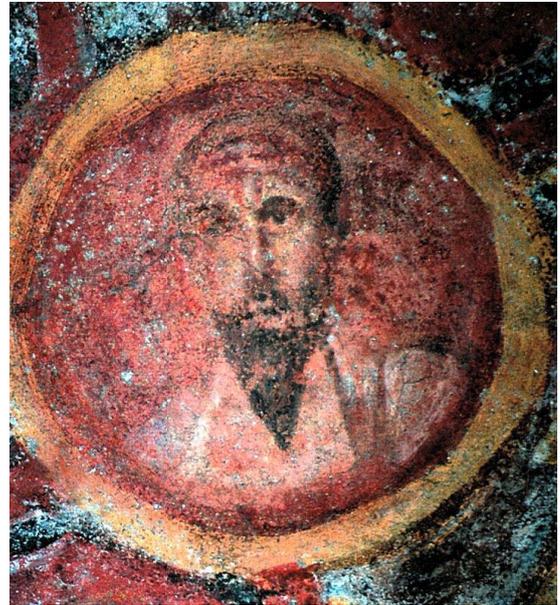
²⁴ At 9 1-19

²⁵ Decapitado.

²⁶ 2Tm 4, 6-7.

na obra do artista cretense-espanhol El Greco, O apóstolo Paulo (Figura 6) ou ainda na imagem mais fidedigna e mais antiga do Apóstolo, datada do século IV, encontrada nas catacumbas de Santa Tecla em Roma. (NOS PASSOS DE PAULO, 2010), como observa-se na figura 7.

Figuras 6 e 7 – O apóstolo Paulo de El Greco e A mais antiga imagem do apóstolo Paulo.



Fonte: HILL, 2009, p. 27; NOS PASSOS DE PAULO, 2010.

Seu temperamento era de um homem forte, intuitivo, decidido e corajoso. Sua trajetória desde o início de sua vida agregou um valor riquíssimo para que o cristianismo fosse difundido com autoridade e embasamento, pois São Paulo era de uma erudição invejável. Segundo Tricot (2019, p. 2018):

Sem dúvida, sua personalidade tão original e poderosa impunha-se por si mesma; sem dúvida, sua vontade tão forte e tenaz acabava por triunfar sobre resistências morais e obstáculos materiais; sem dúvida, suas convicções eram tão profundamente enraizadas que ele as defendia com calor, e mesmo com paixão; [...] sem dúvida, mostrava-se terrível para seus adversários, cujas intenções secretas e manobras maldosas ele conhecia.

Ainda com relação a suas qualidades, Tricot (2019, p. 2019) afirma: “Se se admiram em Paulo as qualidades que fazem dele o grande conquistador – dentre outras a segurança no olhar, a rapidez na manobra ofensiva tanto quanto na reação, o espírito de decisão e a habilidade na escolha dos objetivos”. Assim, busca-se construir o personagem de São Paulo, bem como de seus companheiros de viagens, para interagir com os jogadores mostrando realmente quem foi o Apóstolo, suas características físicas e pessoais. Sua personalidade e sua relação com as intempéries da vida, utilizando disso como mecanismo de entretenimento e evangelização.

2.3.2 Viagens Missionárias

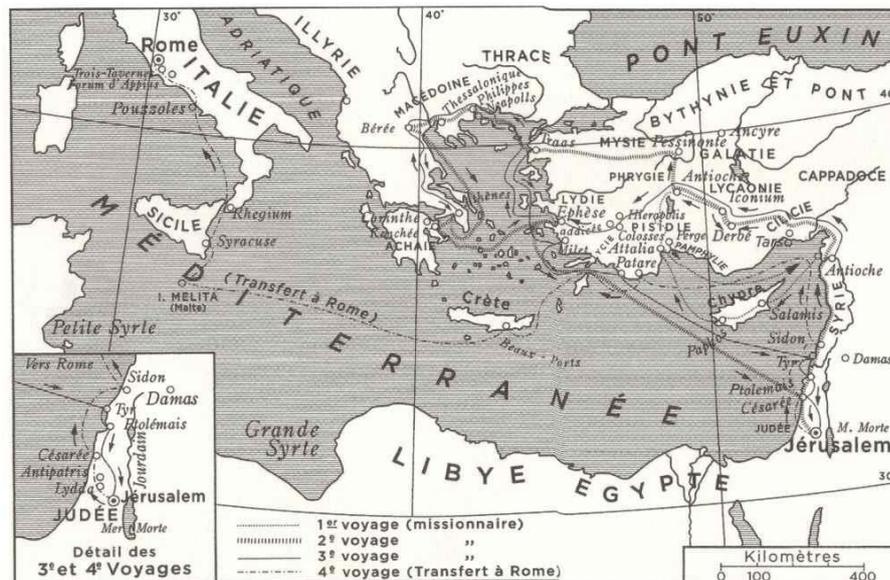
São Paulo quando embarcou em sua trajetória como cristão, teve em seu percurso muitos acontecimentos, percalços e histórias. Enfatizando aqui principalmente a etapa de sua vida que corresponde as suas viagens apostólicas, busca-se a partir desses acontecimentos, encontrar referências para a construção de uma narrativa aventureira, corajosa e entusiasta, com a finalidade de mostrar ao usuário a trajetória específica de São Paulo em suas viagens.

Atenta-se aqui somente as viagens missionárias, pois a história de São Paulo antes da sua conversão não funciona como meio de evangelização, porém, os acontecimentos vivenciados por ele antes das viagens e após sua conversão, poderão servir como uma boa iniciação a trajetória e darão base a narrativa de sua vida. Sendo assim, sabe-se que Paulo destinou um bom tempo antes da iniciação de suas viagens a si mesmo e a sua intimidade com Deus. Como afirma Tricot (2019, p. 65) em relação a isto:

Com efeito, oito ou nove anos transcorreram antes que o novo apóstolo se lançasse sobre os caminhos da Ásia Menor e da Europa e empreendesse a conquista do mundo pagão. No intervalo entre sua conversão e o início das grandes missões, ocorre para ele um período de aprendizagem e de formação marcado por tentativa e erro.

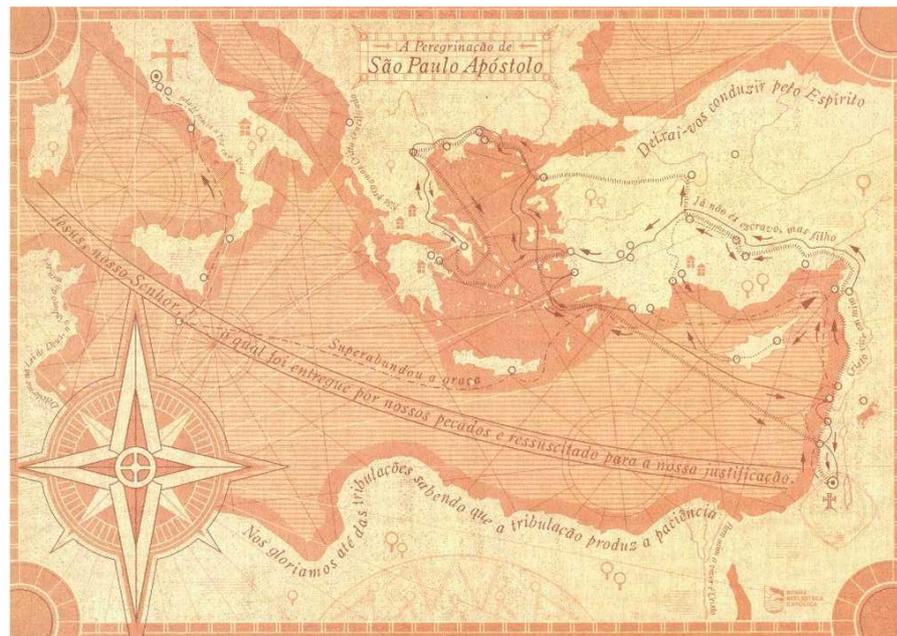
Após esses momentos, São Paulo iniciou suas pregações em algumas cidades, como na cidade de Damasco, Jerusalém, Tarso, Cilícia e Antioquia, e em todas elas, era perseguido por conta de sua fé ao Cristo. Com isso, nasceu no coração de Paulo o empreendimento de alcançar o mundo inteiro com a doutrina de Cristo, como afirma Tricot (2019, p. 87-88): “Com efeito, Paulo sempre pensou grande; [...] era natural ao seu espírito ir em direção às concepções mais grandiosas, aos projetos mais audazes. Tratava-se, para ele, de levar o Evangelho até os limites extremos do mundo conhecido”. Sendo assim, juntou-se a dois companheiros iniciais, Barnabé e João Marcos. Dessa forma iniciaram-se as famosas viagens missionárias, ou apostólicas. Essas viagens foram divididas em 3 grandes partes, todas com a finalidade de evangelizar tanto os judeus quanto os pagãos. Para melhor observar essa trajetória e usa-la como referências para a trajetória incorporada ao jogo. São apresentados dois mapas disponibilizados pela Minha Biblioteca Católica (2019) (Figuras 8 e 9).

Figura 8 – Mapa com legenda das 3 viagens missionárias de São Paulo.



Fonte: MINHA BIBLIOTECA CATÓLICA, 2019.

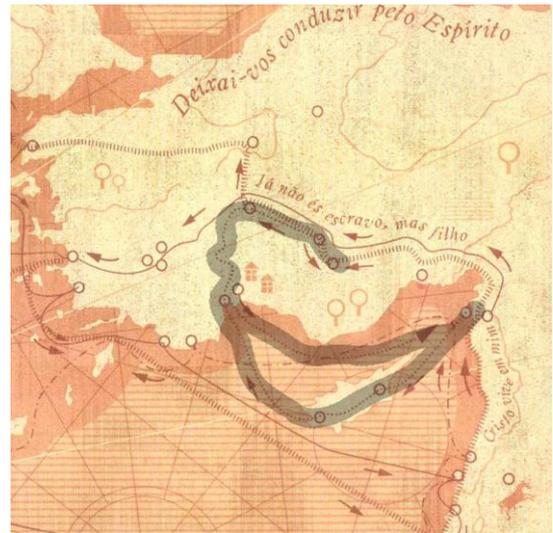
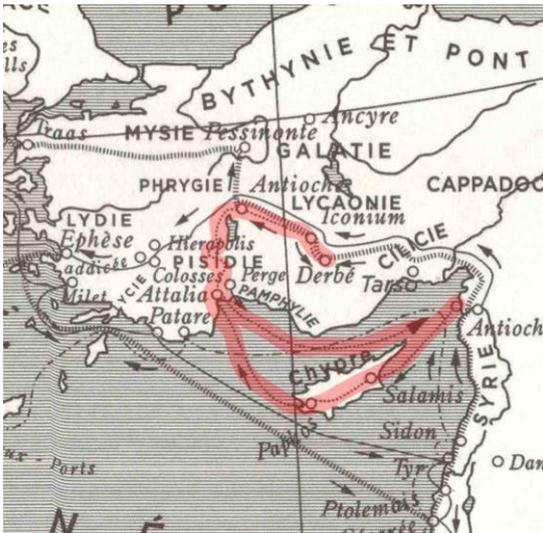
Figura 9 – Mapa ilustrativo das 3 viagens missionárias de São Paulo.



Fonte: MINHA BIBLIOTECA CATÓLICA, 2019.

Na primeira viagem constata-se uma primeira experiência tanto de Paulo, quanto de seus companheiros. Percorreram cidades como a ilha de Chipre, a Panfília, Pisídia e Licônia, que correspondem hoje a Turquia, como observa-se na figura 10 e ilustra-se na figura 11.

Figuras 10 e 11 – Mapa com trajeto da peregrinação de São Paulo na primeira viagem e mapa ilustrado do mesmo trajeto.



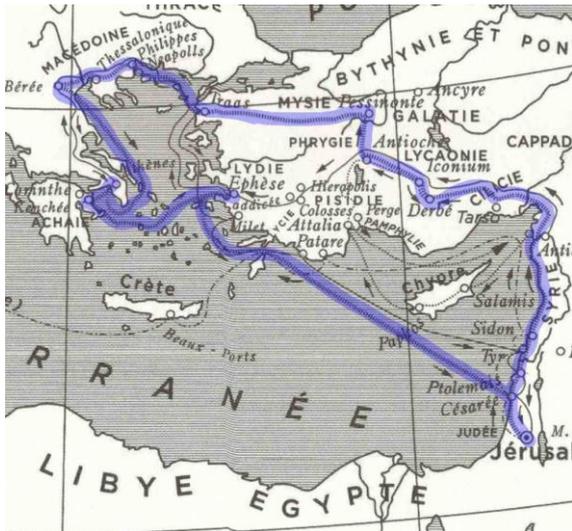
Fonte: MINHA BIBLIOTECA CATÓLICA, 2019; grifo meu.

Essa experiência foi, como todas as outras, carregada de muitas aventuras, perseguições, e perigos constantes. Os discípulos de Jesus entravam nas cidades e anunciavam o evangelho geralmente para os Judeus. De início Barnabé era o líder do grupo, porém, ao final da viagem à ilha de Chipre, Paulo passa a ser o principal líder do grupo. As viagens geralmente eram feitas a pé ou pelo mar, em embarcações.

Foi na primeira viagem que o apóstolo começou a anunciar o evangelho aos pagãos, atitude pouco realizada e vista até como incorreta naquela época. Nesse contexto foi convocado a famosa assembleia de Jerusalém com intuito de unir as atividades que vinham sendo realizadas pelos apóstolos dispersos pelo mundo naquele momento. Também nesse período, iniciou-se a fundação das suas comunidades, com quem trocava cartas futuramente.

Na segunda viagem, foram muitas outras cidades e países que os missionários percorreram, Barnabé deixa Paulo e este se junta a Silas, assim, continuam empreendendo o anúncio do evangelho por lugares como a Ásia Menor, Macedônia, Grécia, entre outros, como observa-se nas figuras 12 e 13.

Figuras 12 e 13 – Mapa com trajeto da peregrinação de São Paulo na segunda viagem e mapa ilustrado do mesmo trajeto.



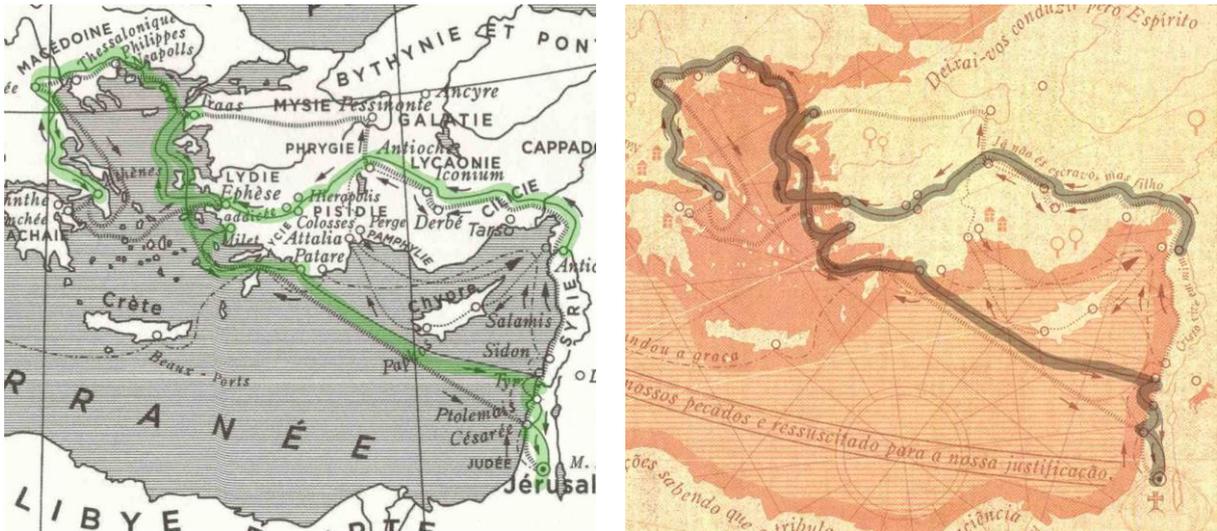
Fonte: MINHA BIBLIOTECA CATÓLICA, 2019; grifo meu.

Nesse contexto, o Apóstolo junta-se a Lucas, o discípulo de Jesus que viria a escrever o livro dos Atos dos Apóstolos e o evangelho de São Lucas posteriormente. Com relação as atividades dos missionários, sabe-se que, aplicavam a mesma técnica desenvolvida por São Paulo, conforme Tricot (2019, p. 95) afirma: “Quase em todos os lugares se encontram esses três momentos essenciais: pregação aos judeus na sinagoga, insurreição hostil dos ouvintes, pregação aos gentios”. Com isso seguiam fundando comunidades e evangelizando o mundo, bem como exercendo sua profissão de tecelão.

Há nesse período, um acontecimento peculiar na trajetória dos missionários. Ao chegar a Grécia, encontram um campo de ação totalmente diferente dos que já haviam conhecido, em relação a religiosidade do povo e suas crenças. Acerca disso, Tricot (2019, p. 140) expressa o sentimento de Paulo perante a situação: “Ele se sentia um estrangeiro em tudo que visse ou ouvisse; [...] não sabia como abordar esses homens de alma tão diferente da sua”. Assim, iniciou um pensamento de adaptar sua fala a realidade de quem o ouvia.

Na terceira viagem, a maior e mais experienciada, os discípulos percorrem muitos dos lugares onde já tinha ido, além de lugares como Éfeso, Macedônia, Derbe, Icônio, como observa-se nas figuras 14 e 15.

Figuras 14 e 15 – Mapa com trajeto da peregrinação de São Paulo na terceira viagem e mapa ilustrado do mesmo trajeto.



Fonte: MINHA BIBLIOTECA CATÓLICA, 2019; grifo meu.

Dava-se suporte às comunidades fundadas e cada vez mais evangelizavam outras pessoas. São Paulo e seus companheiros partiam sem medo de embarcação em embarcação e de estrada em estrada, pregando, operando milagres e trabalhando para o Reino de Deus. Permaneciam bons tempos nas comunidades que tinham fundado, geralmente trabalhava pela manhã como tecelão e pregava nos outros momentos, enquanto fosse seguro e estável sua permanência, mesmo sofrendo muito fisicamente e espiritualmente, como o próprio Apóstolo afirma em “Seus trabalhos e sofrimentos”²⁷, presente na segunda carta aos Coríntios:

Dos Judeus cinco quarentenas de açoites, menos um. Três vezes fui açoitado com varas, uma vez fui apedrejado, três vezes naufraguei, uma noite e um dia estive no abismo do mar; muitas vezes em viagens, entre perigos de rios, perigos de ladrões, perigos dos da minha nação, perigo dos Gentios, perigos na cidade, perigos no deserto, perigos no mar, perigos dos falsos irmãos; no trabalho e na fadiga, em muitas vigílias, a fome e na sede, em muitos jejuns, no frio e na nudez.

Assim, de perseguição em perseguição, e com a expansão do cristianismo, São Paulo vai chegando ao fim de sua trajetória, é preso em Jerusalém pelos Judeus e fica em prisão por cerca de dois anos, pois não poderia ser morto e nem julgado pelos Judeus pois portava cidadania Romana, e poderia ser julgado somente pelos Romanos. Até aqui, pode-se afirmar que suas viagens missionárias se encerraram, e duraram cerca de vinte anos. Porém, há ainda uma quarta viagem, chamada de transferência a Roma. Onde o Apóstolo foi julgado pelos Romanos e sentenciado a morte por decapitação, nessa altura Paulo tinha cerca de 60 anos de idade. E até aí suas comunidades, cartas e influência já estavam consolidadas.

Essa inspiradora narrativa aventureira e corajosa, empreendida por São Paulo e seus companheiros, servirá de referência para uso de mecanismo e narrativa ao jogo, sendo de extrema importância para a divulgação da fé e da história.

²⁷ 2Cor 11, 24-27.

2.3.3 Epístolas

As epístolas e as viagens de São Paulo se complementam no curso da história, ao passo que, durante suas viagens o apóstolo fundava comunidades como a comunidade de Roma, Éfeso, Galácia, etc, e se comunicava com essas comunidades por suas cartas, exortando, ensinando e aconselhando seus filhos espirituais. Sabe-se que Paulo escreveu 14 cartas intituladas como: Carta aos Romanos, primeira e segunda carta aos Coríntios, carta aos Gálatas, Efésios, Filipenses, Colossenses, primeira e segunda carta aos Tessalonicenses, primeira e segunda carta à Timóteo, carta à Tito, à Filêmon e a carta aos Hebreus. Busca-se explorar suas principais mensagens nessas cartas, para introduzi-las no jogo como ferramenta de evangelização.

Assim sendo, o que, no desenvolvimento do jogo será avaliado, são as mensagens que aparecerão para o jogador, replicando alguma mensagem que São Paulo transmitiu a seus colaboradores. Por exemplo, quando o jogador se estabelecer na cidade de Roma, ali serão mostradas a ele as principais mensagens da carta aos Romanos, escrita por São Paulo e assim sucessivamente, conforme o cronograma que o jogador desempenha no jogo seguindo os passos do santo.

Por fim, essa mecânica dará ao jogador uma bagagem teórica sobre a mensagem de São Paulo e servirá como ferramenta de evangelização. O jogador poderá ter acesso às suas famosas frases, como: “Tudo posso naquele que me fortalece”²⁸, “Já não sou eu que vivo, mas é Cristo que vive em mim”²⁹, “Se Deus está conosco, quem estará contra nós?”. Dando assim ânimo e sentido à vida dos jogadores até mesmo de uma forma antropológica e incentivá-los pela obra de São Paulo à prática da religião.

2.4 ERGONOMIA

2.4.1 Ergonomia Cognitiva

Uma das áreas de estudo da ergonomia corresponde a ergonomia cognitiva. Com ela busca-se apresentar ao jogador elementos que facilitem a jogabilidade, a boa percepção dos elementos presentes no jogo para que, a relação interativa entre o usuário e o tabuleiro, cartas ou dados, seja saudável. Vidal (20--, p. 19) afirma o seguinte acerca dessa linha da ergonomia: “A cognição trata da ergonomia dos aspectos mentais da atividade de trabalho de pessoas e indivíduos, homens e mulheres”. Essa relação entre a mente e a percepção é de suma importância para o produto, pois revela a principal mensagem que o jogo pretende passar; a vida e a obra de São Paulo.

2.4.2 Ergonomia de Interfaces

²⁸ Fl 4, 13.

²⁹ Gl 2, 20.

A Ergonomia de Interfaces, é uma área correspondente à ergonomia cognitiva, nela estuda-se a interação homem-computador³⁰ que é, segundo Baecker e Buxton (apud HIRATSUKA, 1996, p. 18): “O grupo de processos, diálogos e ações através do qual um usuário humano emprega e interage com um computador” explica de uma maneira muito clara qual é a relação do ser humano com a tecnologia, porém, pode-se relaciona-la também com a interação que o ser humano tem com as faces em geral, seja com as cartas de um jogo ou com o manual de instruções. Conforme afirma Preece (apud HIRATSUKA, 1996, p. 18): “O HCI se refere ao projeto de sistemas computacionais que auxiliam as pessoas na realização de suas tarefas com produtividade e segurança. Ele tem um importante papel no projeto e no desenvolvimento de todos os tipos de sistemas”.

Assim sendo, sabe-se que a relação do usuário com informações atualmente se dá a partir da percepção dos elementos gráficos presentes na interface do objeto. Bonsiepe (1997 p. 47) manifesta a importância que há nessa relação correspondente ao aprendizado: “Interfaces consistentes são mais fáceis de aprender e usar.” Porém, o mesmo autor alerta sobre as principais dualidades existentes na relação da interface com o usuário, destacando que, dependendo do planejamento pode-se projetar uma interface desastrosa ou maravilhosa. Segundo Bonsiepe (1997, p. 147): “A interface é um meio: que pode frustrar [sic] e irritar; que pode facilitar ou dificultar a aprendizagem; que pode ser divertida ou chata; que pode revelar relações entre informações ou deixá-las confusas; que pode abrir ou excluir possibilidades de ação efetiva-instrumental ou comunicativa”. Portanto, busca-se apresentar da melhor maneira os elementos presentes no jogo ao usuário, pela organização, pelos elementos e pelo design. Ainda, Bonsiepe (1997, p. 49) destaca a contribuição do design na concepção de interfaces adequadas ao usuário:

Observar, analisar e interpretar os processos de trabalho; Formular a funcionalidade de uso; Inventar uma “metáfora” para interfaces; Organizar os comandos; Definir a seqüência de ação (roteiro); Design dos componentes gráficos; Estruturar o espaço de ação; Design das transições entre telas; Design das paletas; Design dos modelos; Design da documentação; Design de tutoriais.

Dessa forma, a ergonomia de interface serve como meio para apresentar informações importantes que conectem o usuário a sua atividade com o mínimo de dificuldade. Essas informações podem ser apresentadas e organizadas de muitas maneiras, utilizando o design como ferramenta principal, orientando a partir dessa relação cognitiva o jogador com o jogo, por exemplo. Como afirma Dias (2002, p. 24) a respeito disso: “A interface ergonômica deve orientar, informar e conduzir o usuário através de mensagens, alarmes, rótulos, etc”. Sendo assim, procura-se elaborar interfaces gráficas interativas, dando base para que a atividade do usuário, bem como a jogabilidade, seja segura, intensa e de fácil compreensão.

2.5 MATERIAIS E PROCESSOS

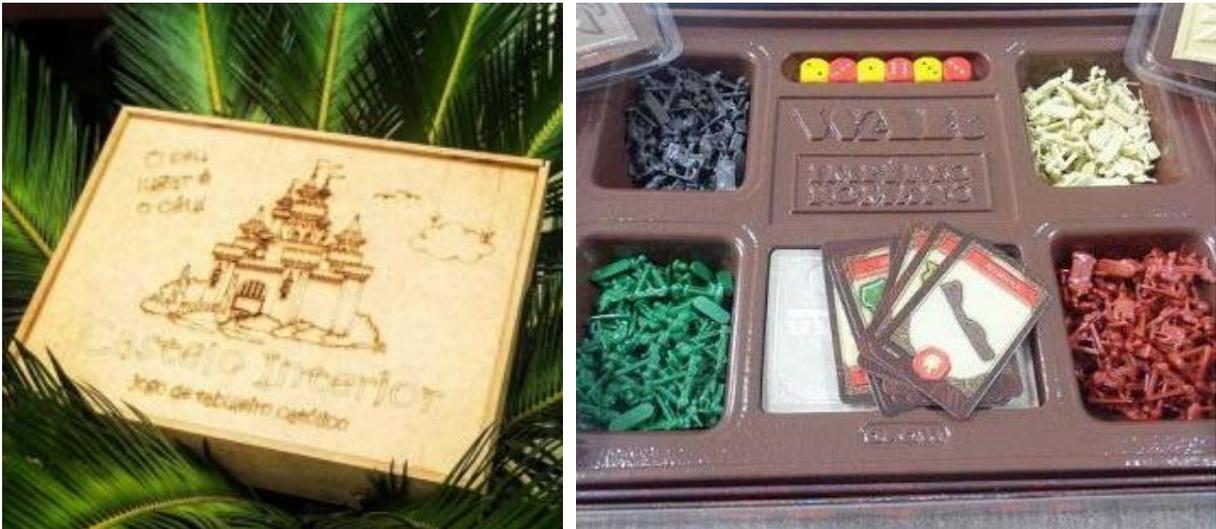
Para a aplicação de um material em um produto, é necessário analisar não somente a natureza do material, ou seja, se é um polímero, uma madeira, um papel ou um metal, mais do que isso, é

³⁰ HCI – Human Computer Interface.

necessário analisar também o processo pelo qual esse material será sujeito, seu custo, sua vida útil, sua forma de manejo, higienização e afins. Ainda mais importante é questionar qual sua procedência, sua interação com o produto, com o usuário e com a sociedade. Tomando consciência de que, a imensa variedade de materiais e processos existentes atualmente, produz as mais diversas possibilidades de aplicação em produtos, seja pela estética, estrutura ou valor.

Atenta-se aqui a testar possibilidades de materiais e processos ao projeto de um jogo, seja tabuleiro, cartas, RPG ou mesa, ou até mesclando duas ou mais dessas modalidades. Dado que, alguns dos jogos presentes no mercado apresentam em sua composição materiais como, o MDF³¹, o qual pode ser cortado ou gravado a *laser*. Esse material apresenta-se na embalagem do jogo Castelo Interior (Figura 16), e embalagens de outros jogos tradicionais, como Xadrez e Damas; servindo não só como objeto para armazenamento das peças, bem como o próprio tabuleiro. Peças em polímeros³² e em papel (Figura 17), também são muito comuns.

Figuras 16 e 17 – Jogo de Tabuleiro Castelo Interior e Peças e Cartas do Jogo de Tabuleiro, *War*.



Fonte: JOGO CASTELO INTERIOR, 2019; VAZLON, 2019.

Nos polímeros, o material é utilizado em jogos de tabuleiro aplicado aos peões, dados e afins. Seja por processos de injeção, extrusão, compressão, entre outros. Na impressão em papel, pode-se obter diversos tipos de itens; desde a confecção das cartas, média de tamanho de 60mm de largura por 90mm de altura, do tabuleiro até o manual de instruções. Esse material é evidente na maioria dos produtos atualmente, podendo ser processado por impressões a jato de tinta, *laser*, e com acabamentos em papel *couché*, cartão, fotográfico, e aplicação de verniz, por exemplo. Assim sendo, acredita-se na diversidade de materiais e processos disponíveis no mercado atualmente e suas possibilidades, conforme afirma Lima (2006, p. 11):

Os materiais podem ser encontrados em diferentes formatos, respeitando diversas limitações que podem lhes ser impostas, por exemplo, pela sua constituição estrutural,

³¹ É a sigla de *Medium Density Fiberboard*, que significa: Placa de Fibra de Média Densidade.

³² Popularmente conhecido como, plásticos.

pelo transporte, pelo manuseio, pela estocagem, pelo meio ambiente etc. A matéria-prima pode apresentar-se nos seguintes formatos: blocos ou placas, lâminas, fibras, grão, pó ou líquido. O formato praticamente define a maneira como o material será transformado, ou seja, define o processo.

A escolha e definição dos materiais e dos processos a ser empregado na manufatura do jogo dependerá de outras definições prévias, como estética, a funcionalidade e a forma do produto. Acredita-se empregar materiais e processos como o papel na impressão das cartas, o polímero na impressão das peças 3D ou em produção seriada e, talvez, o MDF na concepção do tabuleiro. Acerca da seleção dos materiais em um projeto Gomes Filho (2003, p. 33) afirma: “A escolha do tipo e natureza dos materiais deve levar em conta, sobretudo, a adequação das características de uso, funcionais, operacionais, técnicas, tecnológicas, econômicas, perceptivas e estético-formais do objeto”. Sobretudo, pensa-se nesses materiais pela possibilidade de produção, inicialmente de menor proporção e de baixo custo, sendo acessível em um início de incorporação ao mercado de jogos, por exemplo. Portanto, acredita-se nessa mescla de funções em um produto, e de materiais e processos na sua estrutura, baseando-se em Baxter (2000, p. 3), onde o mesmo afirma que: “Os melhores designers serão multifuncionais e se sentirão a vontade discutindo pesquisa de mercado, fazendo um rendering a cores de um novo produto ou selecionando o tipo de material que deve ser usado no produto”. Acredita-se que essa multifuncionalidade exista não só na funcionalidade como também na concepção da ideia, do projeto e da execução.

3 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste trabalho será utilizada a metodologia de Pahl et al (2006), que pode ser dividida em quatro etapas: o planejamento e esclarecimento da tarefa (análise do problema), projeto conceitual (definição preliminar da solução), projeto preliminar (definição da configuração), e projeto detalhado (definição da tecnologia de produção da solução).

O processo inicial desta metodologia é a análise e definição do problema, onde através de pesquisas, se verificam as tarefas e subtarefas a serem solucionadas. Em seguida é realizado o levantamento de dados, utilizando-se a análise de mercado e a análise das necessidades, por meio da pesquisa com possíveis clientes, estes resultados levarão aos requisitos de projeto.

A etapa do projeto conceitual trata da concepção por meio do processamento de informações e gerações de alternativas. Segundo Pahl et al (2006 p. 91) é nesta etapa que surge a "definição preliminar de uma solução" onde são realizados esboços, projetos básicos e desenhos.

No projeto preliminar, se dá o anteprojecto "definição básica e quantitativa da solução" (PAHL et al 2006, p 91). Nesta etapa do projeto serão definidos os materiais e processos de fabricação, as dimensões principais do produto.

A etapa final da metodologia, é o projeto detalhado, nele são definidos os aspectos técnicos do produto, como dimensionamento e acabamento, nesta etapa se obtém a documentação técnica da produção, como croquis, desenhos técnicos, *renders* e o modelo físico. Após este detalhamento tem-se a realização do projeto, onde serão evidenciadas as ilustrações e protótipos, concretizando a solução encontrada. Abaixo estão listadas as etapas e sua provável adaptação para o desenvolvimento do jogo.

Inicialmente será feita uma pesquisa de campo entrevistando os possíveis usuários do produto. Com base na pesquisa de campo, no levantamento bibliográfico e da experiência do projetista, serão levantadas necessidades do consumidor. Posteriormente utiliza-se o diagrama de Mudge para quantificar e ordenar essas necessidades. Após esse processo, serão criados objetivos que os jogadores sintam-se motivados a alcançar, e regras que os mesmos sigam como se estivessem tomando decisões significativas para atingir estes propósitos. Será desenvolvida a ideia do jogo, suas interações, seu enredo, suas regras e todos os elementos que deverão existir dentro deste jogo. Apresentar-se-á um *storyboard*, raves, esboços e rascunhos mais completos do jogo.

A partir desse processo será definido o conceito do jogo com base na escolha das melhores alternativas. Definindo como o jogo funciona (regras e mecânicas), descrevem-se os elementos e componentes que farão parte do jogo, chegando à definição da plataforma.

Com isso, transferem-se essas concepções e conceitos em uma ideia mais concreta, produzindo um protótipo, e a partir desse protótipo uma validação do jogo. Desse modo, analisam-se as etapas e julgam-se os pontos positivos e negativos para, se for o caso, adaptar e reavaliar o produto.

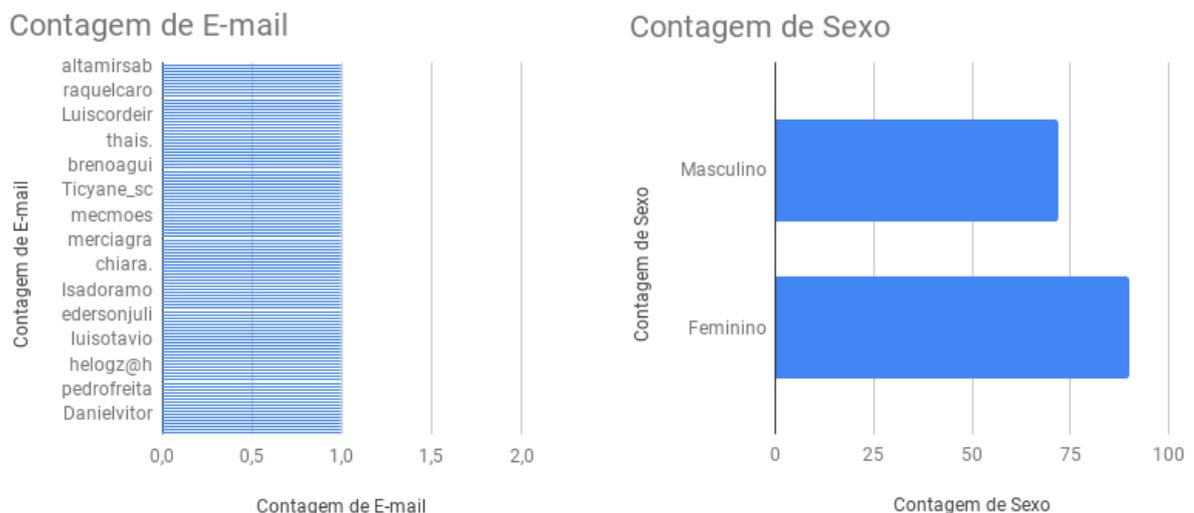
4 DESENVOLVIMENTO

4.1 ANÁLISE DE MERCADO

Com a elaboração de um questionário composto por 14 perguntas direcionadas ao público alvo católico, buscou-se compreender qual é a real necessidade do cliente correspondente a um jogo que mostre a vida de São Paulo Apóstolo, seus escritos e suas viagens. Pensou-se em selecionar perguntas desde as mais abrangentes às mais segmentadas, levando sempre em conta o público alvo geral, ou seja, os fiéis católicos. O questionário *online* foi criado a partir de uma ferramenta do *Google*, o *Google* Formulários. A partir dessa elaboração, buscou-se por grupos no *facebook* que teriam alguma relação com o catolicismo; especificamente foi postado o questionário em 13 grupos relacionados com o público. Contudo, a grande maioria das respostas, acredita-se que tenha sido proveniente da *fanpage* Um Jovem Católico, no *facebook* e, ainda mais, da mesma *fanpage*, no *instagram*. A totalidade das respostas foi de 162, dando base para selecionar as possíveis necessidades dos clientes em relação a um produto desse caráter.

A primeira pergunta solicita o e-mail do usuário (Gráfico 1), sendo de caráter opcional, dado que, muitas pessoas preferem não se expor a esta solicitação, mesmo assim, obteve-se 119 e-mails. Busca-se com isso, criar uma lista de e-mail visando futuros consumidores do produto, sendo assim, pode-se vir a criar uma estratégia de e-mail *marketing*, produzindo uma relação de proximidade com o público alvo. Na segunda pergunta busca-se saber o sexo da maioria dos usuários (Gráfico 2), com o intuito de projetar o jogo levando em conta as particularidades dos dois sexos, em especial nessa pesquisa, obteve-se a porcentagem de 55,6% (90 mulheres) das respostas serem de pessoas do sexo feminino e 44,4% (72 homens) serem do sexo masculino. Dessa forma, pode-se perceber que não necessariamente nesse tema (catolicismo) abordado em um jogo, os homens sejam a maioria.

Gráficos 1 e 2 – Contagem de E-mails e Contagem de qual dos sexos mais respondeu ao questionário.

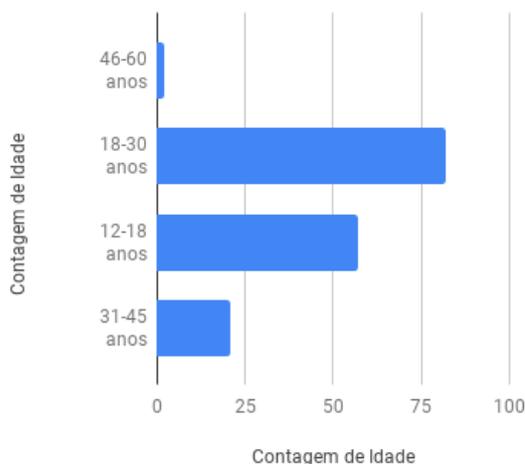


Fonte: coleção do autor, 2019.

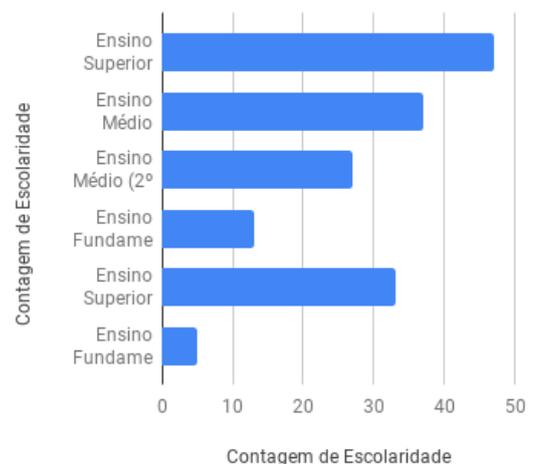
A terceira pergunta relaciona-se a idade dos usuários; onde foi constatado, conforme apresenta-se no gráfico 3 que, a maioria, ou seja, 50,6% (82 pessoas) das pessoas possuem idade de 18 a 30 anos. Subsequentes estão aqueles com idade de 12 a 18 anos (57 pessoas). Dessa maneira, pode-se levar em conta que, o produto direciona-se a um público que encontra-se entre a adolescência e a fase adulta. Com respeito à escolaridade (Gráfico 4), obteve-se o resultado de que, a maioria das respostas, exatamente 29% (47 pessoas), foram de usuários com o ensino superior completo ou pós-graduação. Subsequente a elas estão 22,8% (37 pessoas) de pessoas com ensino médio completo e 20,4% (33 pessoas) de pessoas com ensino superior incompleto. As outras modalidades apresentadas na pesquisa dizem respeito às pessoas que: não frequentaram escola, com ensino fundamental (1º Grau ou Ginásio) incompleto, ensino fundamental completo e ensino médio (2º Grau ou Colegial) incompleto. Sabendo que, a maioria dos usuários cursa ou já concluiu o ensino superior, considera-se atingir, na linguagem do jogo, esse público acadêmico.

Gráficos 3 e 4 – Contagem das idades que responderam ao questionário e Contagem da escolaridade dos usuários.

Contagem de Idade



Contagem de Escolaridade



Fonte: coleção do autor, 2019.

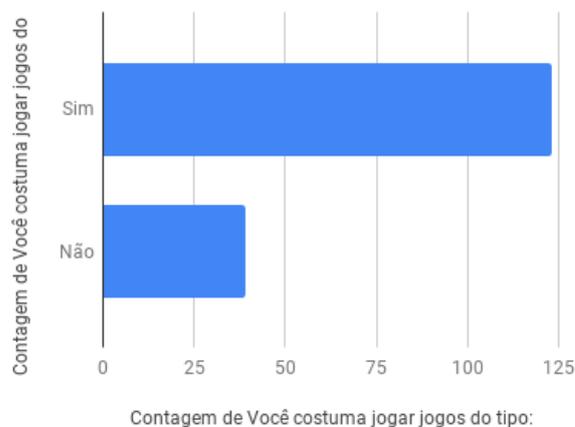
Posteriormente a essas perguntas de caráter geral, encaminhou-se a pesquisa direcionando exclusivamente aos jogos e a figura de São Paulo Apóstolo. Assim sendo, questionou-se o público a respeito da prática dos jogos tradicionais como, tabuleiro, cartas, RPG e mesa, observado no gráfico 5. Esse questionamento teve como resolução positiva, 75,9% (123 pessoas) das pessoas jogarem jogos tradicionais nos estilos citados acima. Questão esta que incentiva a união dos jogos tradicionais ao tema do catolicismo, já que, os usuários que colaboraram com o questionário pertencem a um público segmentado³³. No caso dos que responderam positivamente a pergunta anterior, questionou-se quais estilos os mesmos julgavam mais interessante entre jogos de aventura, estratégia, raciocínio lógico e educacional; dando a possibilidade de apresentarem outros estilos e optarem por mais de uma

³³ Selecionado; separado a um tipo de segmento.

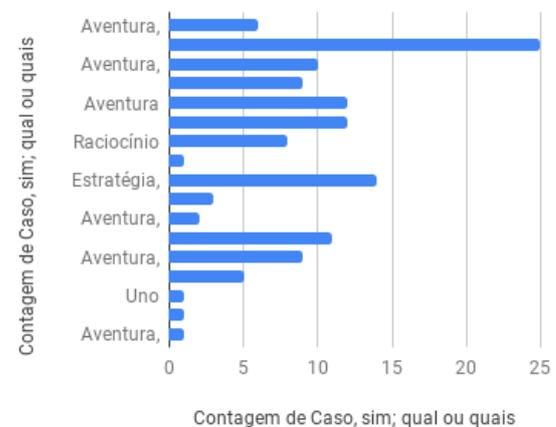
resposta. O resultado foi que 64,6% (84 pessoas) das pessoas optaram pelo estilo de estratégia, seguido pelo estilo de raciocínio lógico com 56,2% (73 pessoas) e aventura com 38,5% (50 pessoas). Apesar de o gráfico 6 não apresentar clareza nas informações, por conta de que, a maioria dos usuários optou por mais de uma resposta, o resultado final obtido foi o apresentado anteriormente. Ainda foram apresentadas opções como o estilo de jogo, correspondente ao *uno*, e jogos de perguntas e respostas.

Gráficos 5 e 6 – Contagem sobre a pergunta referente ao costume de jogar jogos e contagem sobre os estilos mais interessantes.

Contagem de Você costuma jogar jogos do tipo: Tabuleiro, cartas, RPG, Mesa?



Contagem de Caso, sim; qual ou quais estilos você julga mais interessante?

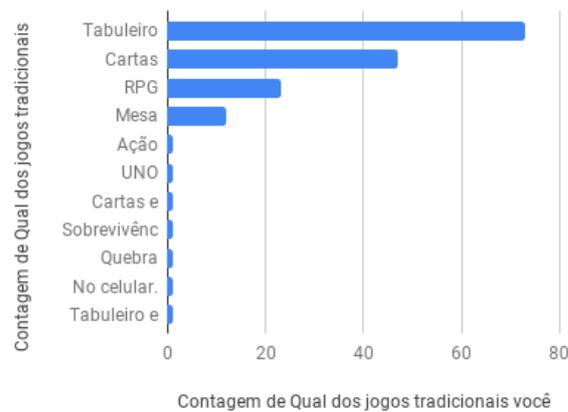


Fonte: coleção do autor, 2019.

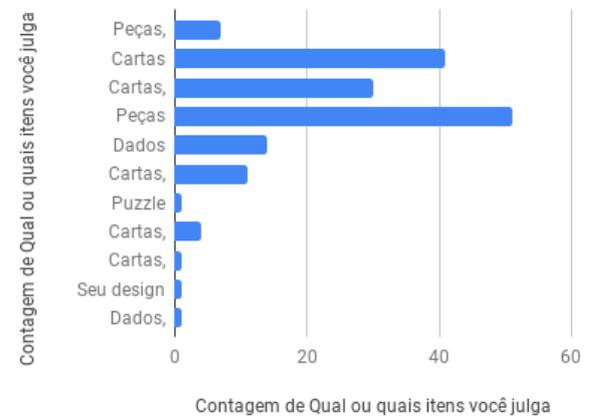
Com foco em extrair do público entrevistado o segmento mais interessante relacionado às plataformas de jogos tradicionais e, quais os itens mais importantes, sejam peças, cartas, dados e afins. Buscou-se com as perguntas 7 e 8, definir qual a plataforma do jogo, seja tabuleiro, cartas, RPG ou mesa, bem como os principais itens disponibilizados no produto, como, peças, cartas e dados. Assim sendo, segundo o gráfico 7, obteve-se com 45,1% (73 pessoas), a maioria das respostas, dando prioridade ao tabuleiro, seguidamente das cartas, com 29% (47 pessoas) e em terceiro lugar, a modalidade de RPG, com 14,2% (23 pessoas). Possibilitando assim, optar tanto por um jogo de tabuleiro, quanto possibilitando a incorporação de cartas a este jogo, bem como inserir elementos de RPG ao produto. No gráfico 8, observa-se a porcentagem de itens que os entrevistados julgaram mais importantes, concluindo que, com 61,7% (100 pessoas), o item mais importante em um jogo refere-se às peças. Seguido das cartas com 53,7% (87 pessoas) e dos dados com 35,2% (57 pessoas). Dessa forma, obtém-se diretrizes mais claras na construção do jogo.

Gráficos 7 e 8 – Contagem de qual dos Jogo tradicionais é mais Interessante e quais Itens são mais importantes em um jogo.

Contagem de Qual dos jogos tradicionais você considera mais interessante?



Contagem de Qual ou quais itens você julga importante em um jogo?



Fonte: coleção do autor, 2019.

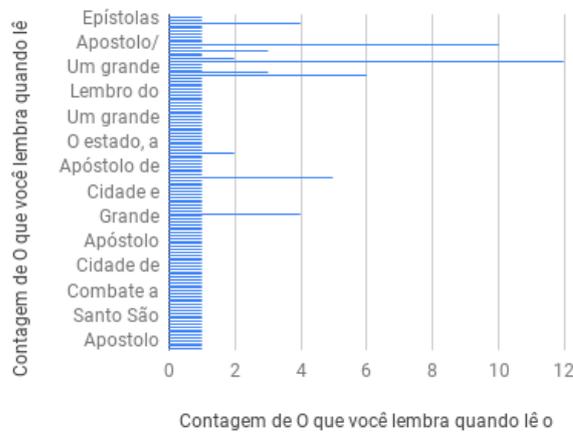
Após o direcionamento do usuário na definição da plataforma do jogo e suas características gerais, buscou-se questioná-los sobre a pessoa de São Paulo e fatores correspondentes a fé católica. Assim sendo, na pergunta 9, pode-se observar que os entrevistados foram questionados acerca de, quando leem o nome, São Paulo, o que lembram. No gráfico 9 pode-se analisar inúmeras respostas de todos os gêneros, porém, as duas mais recorrentes foram referentes propriamente ao santo ou a suas cartas e viagens, seguido da cidade de São Paulo, time de futebol ou Estado. Com essa pergunta, buscou-se testar o público alvo, para analisar a temperatura dos *leads*³⁴, como é recorrente fazer no *marketing* digital. Já no gráfico 10 observa-se a pergunta referente à catequese³⁵, buscando conhecer qual o grau de instrução dos usuários em relação a fé católica. Obteve-se 98,1% (159 pessoas) das respostas positivas a questão apresentada. Dessa maneira procurou-se relacionar a desinformação acerca de quem foi São Paulo, mesmo por pessoas que tenham frequentado a catequese. Podendo, dessa forma, suprir uma lacuna no ensino da doutrina católica com a proposta do jogo.

Gráficos 9 e 10 – Contagem referente a pergunta do que o usuário lembra quando lê o nome São Paulo e Contagem referente a pergunta sobre catequese.

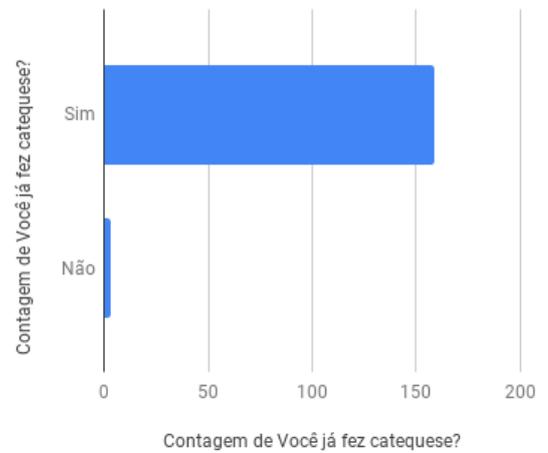
³⁴ Possível cliente.

³⁵ Período em que os católicos recebem instruções acerca da doutrina católica com a finalidade de receber a comunhão e iniciarem a vida cristã.

Contagem de O que você lembra quando lê o nome São Paulo? Seja



Contagem de Você já fez catequese?

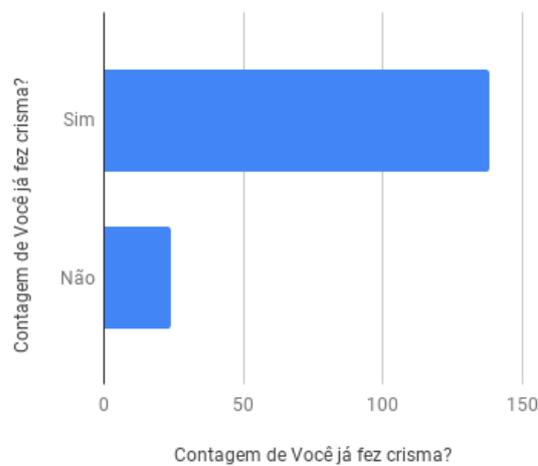


Fonte: coleção do autor, 2019.

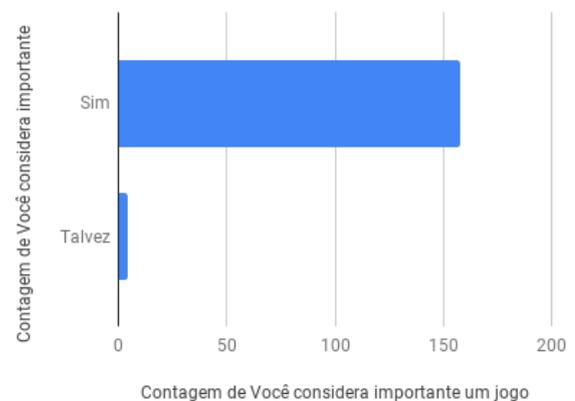
Seguindo na abordagem sobre os aspectos relacionados à religião católica, procurou-se além de questiona-los a respeito da catequese, também questiona-los em relação a Crisma³⁶; podendo assim, constatar ainda mais sobre a instrução desses fieis. Diferentemente dos resultados obtidos na pergunta sobre a catequese, aqui, 85,2% (138 pessoas) das pessoas frequentaram a crisma e 14,8% (24 pessoas), não. Já na pergunta referente a importância de um jogo voltado a evangelização, 97,5% (158 pessoas) das pessoas optaram pela resposta, sim, e apenas 2,5% (4 pessoas) pela resposta, talvez. Obtém-se assim um resultado positivo referente a produção do jogo.

Gráficos 11 e 12 – Contagem sobre a pergunta referente a Crisma de Contagem referente a pergunta sobre a necessidade de um jogo voltado a evangelização.

Contagem de Você já fez crisma?



Contagem de Você considera importante um jogo voltado a evangelização?



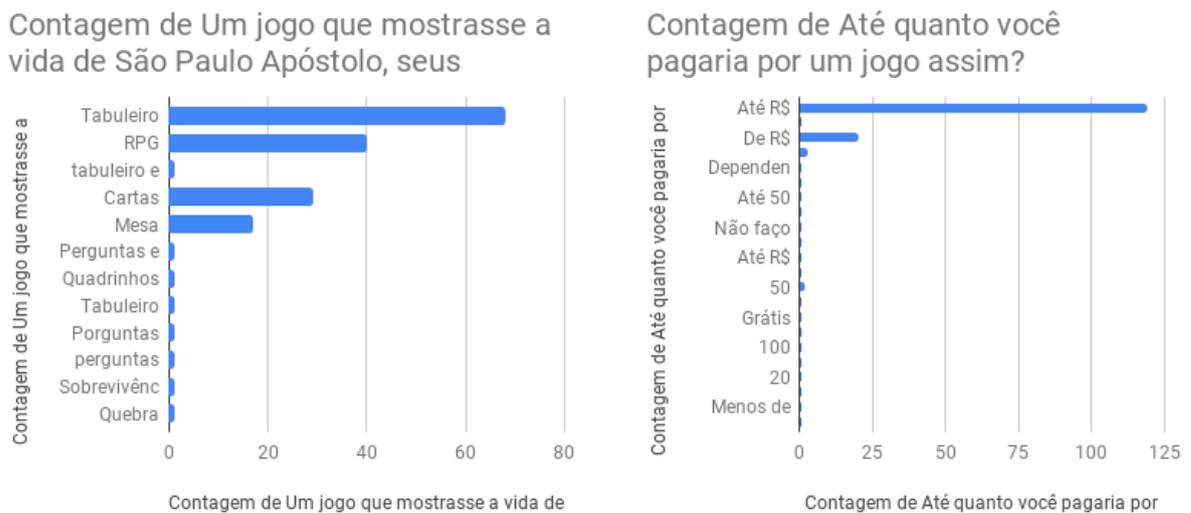
³⁶ Período em que os católicos recebem instruções acerca da doutrina católica com maior profundidade em comparação a catequese, e com a finalidade de firmarem-se na fé. É o sacramento da confirmação.

Fonte: coleção do autor, 2019.

Nas duas últimas perguntas atentou-se objetivamente por questões mais definitivas ao jogo, no gráfico 13 observa-se a pergunta ao usuário sobre, se um jogo que mostrasse a vida de São Paulo, seus escritos e suas viagens, seria melhor enquadrado em que estilo de jogo. Apresenta-se quatro opções de resposta, as quais, são: Tabuleiro, cartas, RPG e mesa; dando ao entrevistado condições de optar por sugerir outra modalidade também. Com 42% (68 pessoas) das respostas, a modalidade de tabuleiro foi a preferida do público na implementação de um jogo desse caráter, seguida pela modalidade de RPG com 24,7% (40 pessoas) e a de cartas com 17,9% (29). Além disso, foram apresentadas pelos usuários outras opções de modalidade, como: Perguntas e respostas, tabuleiro e cartas, sobrevivência e quebra cabeça. Com isso define-se ainda mais a modalidade final do jogo.

Na última questão, procurou-se questionar o público acerca do melhor valor para um jogo desse tipo. Chegou-se portanto ao valor de até R\$ 150,00 optado por 73,5% (119 pessoas) dos usuários questionados, conforme observa-se no gráfico 14. Valor coerente com os produtos do mesmo segmento existentes no mercado.

Gráficos 13 e 14 – Contagem sobre a pergunta referente sobre em qual plataforma melhor se encaixaria um jogo sobre São Paulo e contagem sobre até quanto o usuário pagaria.



Fonte: coleção do autor, 2019.

Com isso, finalizou-se a análise de mercado direcionada a necessidade do público alvo, com resultados positivos. Acredita-se, levando em conta as respostas expressas nessa análise, poder projetar um jogo coerente a vontade dos usuários analisados, bem como suas ideias e reais interesses.

4.1.1 Análise Diacrônica

No ser humano sempre existiu a necessidade de expressar-se, seja pela fala, pela escrita, por ações, dentre outras formas. Essa relação com o mundo está ligada diretamente a comunicação, as

relações e as atividades que o ser humano exerceu no transcurso da história. Assim sendo, Pereira (apud PERLES, 20--, p. 03) afirma o seguinte acerca dessas características do ser humano:

O ser humano é um “sistema” aberto em constante intercâmbio consigo próprio (vida interior mental e visceral) e com o mundo ambiental. Isso só é possível graças aos elementos e órgãos que forma o Conjunto SENSORIAL (órgãos do sentido, sensibilidade à dor, etc., etc.) e às FUNÇÕES PERCEPTIVAS. [...] Durante a transmissão de sinais ou símbolos, no trabalho de comunicação, o colorido emocional e a tonalidade afetiva tem fundamental importância [...] (grifos do autor).

Dessa forma o ser humano manteve atividades, lúdicas ou não, durante a história; sejam elas de forma analógica ou digital. Uma dessas atividades, a qual interessa-nos especificamente aqui, é a das relações históricas das brincadeiras, dos brinquedos e principalmente, dos jogos. Os quais, em um contexto histórico tem uma grande importância, conforme afirma Volpato (2002 p. 218) “Os jogos e os divertimentos eram um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e se sentir unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos”.

Citam-se os brinquedos e as brincadeiras em geral por que, de uma forma ou de outra, a relação dessas atividades com os jogos é de extrema compatibilidade. Contudo, atenta-se a analisar os jogos, mesmo que os brinquedos tenham essa relação estrita durante a história. Com isso, sabe-se da diferenciação conceitual dessas nomenclaturas segundo Bertoldo e Ruschel (20--, p. 01): “Nos dias de hoje, observamos que há uma clara diferença entre jogo e brinquedo e entre brincadeira e brinquedo. No entanto, tanto jogo e brincadeira, podem ser sinônimos de divertimento”. Assim sendo, e a partir dessa conceituação, encontra-se na história, primeiramente direcionada aos brinquedos, uma das formas precursoras de divertimento infantil que ocorreu a partir da concepção das bonecas, no antigo Egito. Apesar dessas peças não serem direcionadas totalmente ao lazer e ao divertimento, mas também a rituais antigos, acredita-se que foram umas das primeiras bonecas criadas, (KAMISAKI, 2011, p. 64) como observa-se na figura 18.

Figura 18 – Três exemplares de bonecas egípcias da XII dinastia pertencentes ao Petrie Museum of Egyptian Archaeology, de Londres.



Fonte: KAMISAKI, 2011, p. 64.

Sabe-se também que, no decorrer da história, houve a criação de outras bonecas, como as bonecas medievais, bonecas de pano até as bonecas contemporâneas, *Barbies*. Outros brinquedos como os carrinhos de madeira, foram muito difundidos na história, apresentando aparências e materiais diferentes, como carrinhos feitos de polímeros ou metal. Além disso, diversas brincadeiras criadas, remodeladas, esquecidas e aprimoradas em todo esse tempo. Kamisaki (2011, p. 64) afirma o seguinte acerca das diversas atividades com relação aos brinquedos e jogos no decorrer da história: “Além da boneca, existem outros exemplos de brinquedos com origens antigas, que até hoje são conhecidos e utilizados pelas crianças, como: o pião, a pipa, os chocalhos, os jogos de tabuleiros, o bilboquê, a bolinha de gude, etc”.

Assim sendo, especificamente agora, busca-se apresentar a cronologia dos jogos, divida em três pequenas partes. Os jogos de tabuleiro mais antigos e precursores, os jogos de cartas clássicos indo até a geração atual, com um jogo contemporâneo unindo essas modalidades. Se busca com isso, referências, bases teóricas e práticas para uma implementação sólida ao jogo projetado em questão. Dessa forma, se contribui ainda mais para o entendimento, sabendo que, o registro do primeiro jogo de tabuleiro é datado em cerca de 7.000 anos a.C. Além disso, o jogo mais antigo conhecido, acredita-se ser o *Mancana*, que corresponde a um jogo muito simples, com viés matemático, onde utilizavam-se sementes, e o tabuleiro poderia ser construído a partir de troncos de árvores ou adaptado em buracos cavados no solo, como observa-se na figura 19. Considerado o pai de todos os jogos de tabuleiro, o *Mancana* é de origem Africana. (CIA BRINK, 2017).

Figura 19 – Duas crianças jogando com o tabuleiro de *Mancana*



Fonte: CIA BRINK, 2017.

Posteriormente, sabe-se da existência de outros dois jogos de tabuleiros antigos, o primeiro ficou conhecido como, Jogo Real de Ur, encontrado em meados de 4.500 anos a.C., ele possuía uma

mecânica muito parecida com um jogo muito famoso no Brasil, chamado de Gamão. Aliás, acredita-se que foi uma das inspirações para a criação dele. Consistia em ser um jogo de transporte de peças e conquista de território. (Figura 20) O segundo jogo, conhecido como, O Pai do Xadrez, apesar de ter o nome de *Chaturanga*, carrega em sua estrutura basicamente a mesma estética de um jogo de xadrez atual. Possuía as peças e o tabuleiro muito parecidos. (Figura 21). Acredita-se ter nascido na Índia cerca de seis anos d.C, e poderia ser jogado por duas ou quatro pessoas. (CIA BRINK, 2017). Outros jogos de tabuleiro tradicionais são extremamente importantes, apesar de não especificamente focarmos em todos aqui. Alguns deles são: *War*, *Jogo da Vida*, *Monopoly*, *Banco Imobiliário*, *Detetive*, entre outros. Todos utilizando de estratégias particulares, correspondente ao público alvo, sem perder a essência do jogo tradicional de tabuleiro.

Figuras 20 e 21 – Jogo Real de Ur e O Pai do Xadrez, Jogo de *Chaturanga*.



Fonte: Fonte: CIA BRINK, 2017.

Já os jogos de cartas ou baralhos, os quais, também interessam-nos imensamente aqui, nasceram de várias formas e em vários lugares do mundo para servirem como cartas de jogos tradicionais ou de jogos correspondentes ao estilo de *Magic*³⁷, *Yu-gi-oh*³⁸, *Mega Trunfo* ou *Super Trunfo*. Nos jogos tradicionais como pife, truco, entre outros, sabe-se que sua origem foi no oriente, como afirma a empresa fabricante de baralhos, Copag (2019).

Até o primeiro quarto do século XX prevaleciam especulações sem fundamento sobre como o baralho surgiu na Europa. Suposições, sem base documental, falavam em ciganos, Marco Polo, cruzados e outros veículos levando o novo tipo de jogo àquela região, que também ainda se estruturava politicamente. Especulava-se, por outro lado, sobre uma origem naquele próprio continente. Na maioria dessas hipóteses, no entanto, o oriente parecia ser a origem mais plausível.

Essas cartas eram fabricadas de várias maneiras e utilizadas para vários fins, desde jogos com fins de divertimento, jogos de azar e até rituais religiosos. Sabe-se que, por volta do ano 1290, ocorreu na China o fato de dois chineses serem presos por difundirem um jogo de azar com cartas, assim, encontrou-se o suposto primeiro baralho de cartas. Esse foi o incidente mais antigo sobre jogos de cartas. (COPAG, 2019). Com isso, difundiu-se os vários tipos de jogos e diversos tipos de cartas. Já

³⁷ É um jogo de cartas colecionáveis, no qual os jogadores utilizam um baralho de cartas construído de acordo com o seu modo individual de jogo, para tentar vencer o baralho adversário.

³⁸ Utiliza a mesma mecânica de jogo de *Magic*.

nos jogos que utilizam o baralho tradicional, correspondente ao pife, pontinho, paciência, canastra, entre outros. Observa-se na figura 22 que em várias partes do mundo joga-se o mesmo jogo, com as mesmas cartas, utilizando ilustrações diferentes.

Figura 22 – Ilustrações de baralhos em países diferentes.



Fonte: COPAG, 2019.

Esses são alguns dos dados históricos acerca das cartas, sem contar os diversos jogos que utilizam cartas para outros fins, como jogos educativos, de memorização, raciocínio lógico e puramente para diversão, como jogos de disputas por cartas.

Ainda assim, outros jogos que uniram a mecânica do tabuleiro com a diversidade do uso das cartas, sejam para disponibilizar ao jogador possibilidades de ações, itens, mágicas, perguntas e respostas, entre outras. Difundiram-se pelo mundo como uma união de duas modalidades, recebendo receptividades dos usuários. Um desses jogos, de importância crucial para essa pesquisa, é o jogo Castelo Interior. O qual é produzido de forma independente desde o ano de 2018 e une com rigorosa harmonia o tabuleiro, os dados, as cartas e o ensino da doutrina Católica. Nesse jogo contemporâneo, o criador utilizou uma das doutrinas de Santa Teresa de Jesus, a qual diz que a alma corresponde a um castelo com várias moradas. Segundo o criador do jogo, Lucas, no *site*: jogocastelointerior.com.br, afirma o seguinte em relação a sua criação: “O jogo consiste em levar o seu pino da terra pelas moradas da alma rumo ao céu!”. Nele utilizam-se cartas de perguntas e respostas, desenhos, mimica, dados, peças e tabuleiro. (Figuras 23 e 24).

Figuras 23 e 24 – Jogo Castelo Interior.



Fonte: JOGO CASTELO INTERIOR, 2019.

Isto posto, procura-se nas referências histórias, tanto dos jogos tradicionais, quanto nos contemporâneos, especificamente no tabuleiro e nas cartas, estratégias, conceitos e ideias na implementação definitiva do jogo em questão. Levando em conta a afirmativa de Marin et al (2012, p. 75):

O jogo tradicional, com seu sistema de regras, é construído pelos grupos sociais que o praticam em consonância com as regiões em que se desenvolvem, pois a geografia e os costumes influenciam na sua organização. Os jogos tradicionais dependem diretamente das condições espaciais do seu estorno e põe-se em conformidade com os hábitos de vida dos que os desenvolvem e os recriam.

Portanto, para um melhor esclarecimento, finaliza-se com a ideia da construção de um jogo tradicional levando em conta a história, porém, analisando a correspondência da atualidade como forma de incentivo para, a partir dessa análise, criar um jogo baseando-se também na história com conceitos culturais já aprovados.

4.1.2 Análise Sincrônica

O mercado de jogos tradicionais no Brasil, diferentemente do que muitos possam imaginar, vem crescendo consideravelmente em contraste aos jogos digitais, líderes do mercado no segmento. O mercado de produtos eletrônicos e as novas tecnologias não deixaram para trás os consagrados jogos de tabuleiro, cartas, e afins, como apresenta matéria da Revista PEGN (2018): “Em 2017, o setor de jogos, que inclui tabuleiro, cartas e memória, teve faturamento de R\$ 567 milhões, 6% maior do que em 2016, de acordo com a Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos”.

Dessa forma, procura-se apresentar e analisar alguns jogos consagrados e ainda consumidos atualmente, especificamente quatro jogos, dos quais três utilizam tabuleiro, cartas e alguns outros artifícios em sua composição e um único, cartas. Em uma primeira busca procurou-se por jogos que apresentassem algumas diferenças entre si, desde o estilo, a dinâmica até a mecânica e os componentes. Assim sendo, em primeira análise observou-se o jogo de tabuleiro *War*, o qual consiste

em, por meio de estratégias e habilidades militares dos “personagens”, o jogador procura conquistar territórios e continentes e derrotar seus adversários. Esse jogo de tabuleiro conta com 1 tabuleiro, 6 conjuntos de fichas de cores diferentes, 6 caixas plásticas com tampas, 14 cartas-objetivos, 44 cartas de territórios, 3 dados vermelhos, 3 dados amarelos e 1 manual de instruções. *War* é o jogo de estratégia mais jogado do Brasil. Posteriormente analisou-se o jogo de tabuleiro Banco Imobiliário; esse jogo tem por prática a estratégia financeira; pode-se fazer fortuna com seus imóveis ou acabar indo à falência. Com iniciativa, coragem e um pouco de sorte o jogador se torna milionário e monopoliza o mercado imobiliário. O jogo conta com 1 tabuleiro, 28 títulos de posse, 32 cartões de sorte, notas, 1 manual de instruções, 80 casas plásticas, 2 dados e 6 peões de plástico. Conforme a análise estratégica do jogador a respeito da gestão do dinheiro, pode-se ter sucesso ou não neste jogo. Já no jogo de cartas, *Magic*, a mecânica de jogo é diferente dos dois primeiros aqui citados. *Magic* é um jogo de cartas com foco em duelos com outros jogadores, não necessariamente necessitando de um tabuleiro para isso, apesar de poder utilizar um, se preferível. O baralho possui cartas mágicas, de terrenos, personagens e afins. As cartas desse jogo também podem ser adquiridas como itens colecionáveis, ou seja, o usuário não utiliza necessariamente para jogar. No caso analisado, com a compra desse produto, adquire-se um baralho com 150 cartas. Por fim, analisou-se o jogo de tabuleiro, Castelo Interior, o qual possui uma mecânica de jogo tradicional, onde o jogador utiliza dados para avançar no tabuleiro, juntamente com cartas de mímica, quiz, desenhos, dica santa e surpresa. Utilizou-se nesse produto um fragmento da doutrina apresentada por Santa Teresa de Jesus, onde a mesma aponta que a alma é como que um castelo com muitas moradas. Tem a finalidade de difundir a doutrina Católica e pode ser jogado por vários usuários.

Demais informações em relação aos produtos pode-se observar o Quadro 1 onde constam as informações gerais de cada jogo.

Quadro 1 – Comparativo entre jogos de tabuleiro e cartas tradicionais existentes no mercado.

Produto				
Tipo	Tabuleiro	Tabuleiro	Cartas	Tabuleiro
Marca	Grow	Estrela	<i>Wizards of The coast</i>	-
Nome	<i>War</i>	Banco Imobiliário	<i>Magic</i>	Castelo Interior
Material	Papelão, polímeros e papel	Papelão, polímeros e papel	Papel	MDF, papelão, papel e polímero
Dimensões	27,1 x 37,6 x 5,5 cm.	5x50x26cm	-	-
Conteúdo	Tabuleiro, fichas, caixas plásticas com tampas, cartas, dados, manual de instruções	Tabuleiro, títulos de posse, cartões sorte, notas, manual de instruções, casas plásticas, dados, peões de plástico.	Baralho com 150 cartas	Tabuleiro, cartas, dados, peões, manual de instruções

Valor	R\$ 78,30	R\$ 110,49	R\$ 9,99	R\$ 94,90
Característica	Jogo de tabuleiro com foco em estratégia e conquista de território	Jogo de tabuleiro com foco em estratégia financeira	Baralho com 150 cartas com foco em duelar ou colecionar	Jogo de tabuleiro educacional com foco em transmitir a doutrina Católica
Participantes	De 3 a 6	De 2 a 6	2 ou mais	De 3 a 20
Faixa Etária	A partir de 10 anos	De 8 a 11 anos	A partir de 3 anos	-

Fonte: LOJAS AMERICANAS, 2019a; LOJAS AMERICANAS, 2019b; LOJAS AMERICANAS, 2018c; JOGO CASTELO INTERIOE, 2019.

Com essas informações analisadas, apresentam-se outras possibilidades e perspectivas em relação aos materiais, valores, proporções e conteúdo na implementação do jogo projetado. Conforme aponta a análise de mercado, busca-se inserir cartas, dados e peças de peões levando em conta a prioridade dos usuários participantes da pesquisa. Dessa forma, pode-se gerar maior valor para o jogo, tendo mais possibilidades ao inserir outros elementos como cartas e dados ao tabuleiro. Igualmente na análise sincrônica deparou-se com valores correspondentes aos mais citados na análise de mercado, ou seja, um produto custando até 150 reais. Os materiais em vários jogos de tabuleiros e jogos de cartas existentes no mercado apresentam os materiais muito semelhantes; papel, polímero, madeira ou MDF. Em relação a idade, busca-se adaptar-se ao mercado, que apresenta uma faixa etária em média de 8 à 12 anos; podendo até ultrapassar essa definição.

Busca-se no estilo, regras, dinâmica e mecânica de jogo, suprir uma necessidade de mercado correspondente ao público alvo católico. Observou-se que não há quase jogos voltados para esse público a venda no Brasil. Tem-se o conhecimento do jogo citado anteriormente, Castelo Interior, porém, o mesmo apresenta aparentemente algumas questões ineficientes a respeito dos requisitos de design e de projeto em geral. Há conhecimento de jogos católicos fora do Brasil, como o *Au Large*³⁹, que é um jogo de tabuleiro tradicional catequético, criado por *Marie-Agnès Meyer*, membro do *Opus Dei*⁴⁰ da França (OPUS DEI, 2008). Encontram-se outros jogos de tabuleiro e cartas Cristãos no mercado hoje, fora do Brasil. Sabendo dessa realidade de mercado e baseando-se na análise apresentada aqui, utilizar-se-á os dados coletados para compor um jogo de tabuleiro tradicional com finalidade evangelizacional.

4.2 NECESSIDADES DOS CLIENTES

Com base na análise de mercado, buscou-se elencar as necessidades dos clientes, extraindo-as precisamente das respostas dispostas pelos usuários participantes do questionário aplicado. Da mesma forma, buscou-se referências nas informações colhidas na revisão bibliográfica e por último, na experiência do projetista. Dessa maneira, obteve-se as seguintes necessidades levando em conta todos esses fatores:

³⁹ Significa, No Mar!, em Frances.

⁴⁰ É uma organização católica inspirada na ideia de que cada um de nós é chamado a ser santo, a servir a Igreja e a difundir a alegria do Evangelho na sua vida diária.

- Deve ser um jogo de tabuleiro;
- Deve ser utilizado com intuito catequético (direta ou indiretamente);
- Deve utilizar elementos de RPG na mecânica do jogo;
- Deve possuir estética inspirada na biografia de São Paulo Apóstolo;
- Deve utilizar das viagens missionárias de São Paulo como principal meio narrativo;
- Deve utilizar as epístolas de São Paulo com finalidade evangelizadora;
- Deve utilizar o *Flat Design*⁴¹ como linguagem estética;
- Deve compor-se de peças tridimensionais;
- Deve possuir cartas, dados e tabuleiro;
- Deve possuir manual de instruções;
- Deve apresentar um roteiro com base em estratégia, raciocínio lógico e aventura;
- Deve possuir peças com vértices arredondados;
- Deve possuir cartas interativas (perguntas e respostas, mímicas, ações);
- Deve possibilitar interação em grupo;
- Deve custar até R\$ 150,00.

4.3 DIAGRAMA DE MUDGE

Com base na listagem das necessidades dos clientes, utilizou-se o diagrama de Mudge para quantificar e ordenar essas necessidades por prioridade. As necessidades são cruzadas uma a uma, comparadas e confrontadas com o nível de decisão abaixo:

- 1 – pouco mais importante
- 3 – mais importante
- 5 – muito mais importante

Compara-se a letra A com a letra B, por exemplo, e questiona-se qual das suas é mais importante, atribuindo-a um nível de decisão (1, 2, ou 3). Posteriormente faz-se somatório de todas as pontuações para classificar a ordem de importância das necessidades a serem desempenhadas prioritariamente.

- A - Deve ser um jogo de tabuleiro;
- B - Deve ser utilizado com intuito catequético (direta ou indiretamente);
- C - Deve utilizar elementos de RPG na mecânica do jogo;
- D - Deve possuir estética inspirada na biografia de São Paulo Apóstolo;
- E - Deve utilizar das viagens missionárias de São Paulo como principal meio narrativo;

⁴¹ *Flat Design* é o nome dado a um tipo de design voltado ao estilo minimalista, comumente utilizados nas interfaces gráficas de utilizador, especialmente em materiais gráficos como cartazes, artes, guia de documentos, publicação de produtos e sites.

- F - Deve utilizar das epístolas de São Paulo com finalidade evangelizadora;
 G - Deve utilizar o *Flat Design* como linguagem estética;
 I - Deve compor-se de peças tridimensionais;
 J - Deve possuir cartas, dados e tabuleiro;
 K - Deve possuir manual de instruções;
 L - Deve apresentar um roteiro com base em estratégia, raciocínio lógico e aventura;
 M - Deve possuir peças com vértices arredondados;
 O - Deve possuir cartas interativas (perguntas e respostas, mímicas, ações);
 P - Deve possibilitar interação em grupos;
 U - Deve custar até R\$ 150,00.

Quadro 2 – Diagrama de Mudge.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
A		b5	a1	d3	e1	f3	g1	a3	i1	j1	k1	l1	m3	n3	a1	p3	q1	a1	s3	a1	u5
B			b5	b1	b1	f1	b1	b3	b1	b1	k1	b1	b1	n1	b1	b1	b3	b3	b1	b1	b1
C				d3	e3	f3	g1	c1	i1	j1	k1	l1	c1	n3	o1	p1	c1	c1	s1	t3	u3
D					e3	f3	d1	h3	i3	d3	d1	d1	d1	n3	d1	p1	q1	d3	d1	t3	u1
E						f3	g1	e1	i1	e1	e3	e1	e3	n1	o1	d1	d3	d1	d1	t1	u1
F							f3	f5	f1	f3	f1	f1	f1	n1	f1	f3	f3	f3	f3	f1	u1
G								g3	i1	j1	g1	g3	g1	n3	o1	g1	g3	g5	g1	t1	u1
H									i3	j1	k1	l3	h1	n5	o3	h1	q1	h1	s3	t1	u3
I										j3	k1	i1	i3	n5	o1	i1	i3	i3	s1	t1	u1
J											j1	j3	j1	n3	j1	j3	j3	j3	j1	t3	u1
K												l3	k3	n3	k1	k1	k1	k3	s1	t3	u5
L													l3	n3	o1	l3	l3	l3	s1	t3	u3
M														n5	o3	m1	m3	m1	s3	t1	u5
N															n3	n5	n5	n5	n3	n1	u1
O																o3	o1	o3	o1	t3	u3
P																	p1	p3	s1	t1	u1
Q																		q3	s3	t1	u3
R																			s3	t3	u3
S																				s1	u1
T																					u3
U																					

Fonte: PAHL, Gerhard et al, 2006.

Com isso, obteve-se o resultado, na aplicação do diagrama de Mudge, das seguintes pontuações acerca das prioridades a serem desempenhadas posteriormente:

U - Deve custar até R\$ 150,00. (46)

- F - Deve utilizar das epístolas de São Paulo com finalidade evangelizadora; (42)
- B - Deve ser utilizado com intuito catequético (direta ou indiretamente); (31)
- J - Deve possuir cartas, dados e tabuleiro; (22)
- G - Deve utilizar o *Flat Design* como linguagem estética; (21)
- I - Deve compor-se de peças tridimensionais; (20)
- L - Deve apresentar um roteiro com base em estratégia, raciocínio lógico e aventura; (19)
- O - Deve possuir cartas interativas (perguntas e respostas, mímicas, ações); (18)
- E - Deve utilizar das viagens missionárias de São Paulo como principal meio narrativo; (16)
- K - Deve possuir manual de instruções; (12)
- D - Deve possuir estética inspirada na biografia de São Paulo Apóstolo; (11)
- P - Deve possibilitar interação em grupos; (9)
- A - Deve ser um jogo de tabuleiro; (7)
- M - Deve possuir peças com vértices arredondados; (5)
- C - Deve utilizar elementos de RPG na mecânica do jogo; (4)

Assim, chega-se a uma relação listada das atividades mais importantes a serem desempenhadas ou as ideias e ações mais interessantes a serem cogitadas.

4.4 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Além da geração de alternativas tradicional apresentada em projetos de design, torna-se necessário no presente projeto explicar a mecânica de jogo, as regras e interações primárias. Levando-se em conta a história fidedigna do ator principal, São Paulo; utilizam-se os dados bibliográficos já analisados para compor o roteiro, eventos, interações, regras e referências gráficas e históricas das três grandes viagens do Apóstolo, bem como a quarta viagem à Roma. Inicialmente expõem-se a análise da primeira grande viagem, tornando-se modelo para as demais.

Com isso, sabe-se que São Paulo e seus companheiros, necessitam cumprir a missão a qual foram designados; evangelizar o mundo inteiro conforme aponta o Evangelho segundo São Marcos. (Mc 16, 15). Ao total serão 4 grandes viagens até encontrarem a espada da vitória. No decorrer do caminho, os acontecimentos serão variados, com peculiaridades e atividades diferentes em cada viagem, conforme análise histórica. Portanto, a primeira viagem apresenta-se com um caráter catequético e experimental para os viajantes. Percebe-se a relação dessa viagem com o início da vida do cristão, ou seja, início da caminhada, conhecimento das instâncias sobrenaturais e sagradas, vida em comunidade, dificuldades, provações, perseguições e amadurecimento na confiança em Deus. Percorreram nove cidades diferentes com diversas atividades distintas. No início Barnabé é o principal líder do grupo; encontram-se na costa da Síria, na cidade de Seleucia. A partir daí embarcam para a Ilha de Chipre, onde escolhem duas cidades para evangelizar e começar sua missão, Salamina na costa oriental e Pafos na costa ocidental da ilha. Posterior a isto, percorrem as cidades de Atalia, costa da Pisidia, onde São Paulo torna-se o principal líder do grupo, Perge, onde João Marcos, outro companheiro dos viajantes, os deixa por conflitos com São Paulo, sobem à Antioquia da Pisidia, a qual

era uma cidade central, grande e importante, onde permanecem por bastante tempo. Vão a Iconio e pôr fim à Derbe, fazendo quase a mesma viagem de volta à Seleucia.

Assim, o jogador terá que, por meio de sua intuição, estratégia e um pouco de sorte descobrir esse caminho de aventura e descobrimento. Para isto, observará no mapa as indicações de latitude e longitude disponíveis, não havendo possibilidade de avançar no jogo sem descobrir por meio da carta de orientação as cidades corretas a percorrer. Ao início do jogo cada participante ou time comprará 3 cartas com itens em cada cidade, essas cartas ajudarão o usuário a chegar mais rápido ao seu objetivo, bem como a cumprir com as atividades de cada cidade e as missões, as quais serão propostas a partir da compra de outras cartas, ou seja, ao chegar a uma cidade o usuário comprará uma carta correspondente a uma missão real. Ligar para alguém e desejar um bom dia, fazer uma boa ação, abraçar o amigo ao lado, entre outras atividades reais, cada uma dessas missões terá um prêmio em valor de moedas, agregando ao usuário maior facilidade para prosseguir no jogo. Da cidade de Seleucia à cidade de Salamina sabe-se que existe o trajeto entre o oceano, portanto, o usuário precisara utilizar uma embarcação ou algo do tipo, assim, se o usuário não comprar nenhuma carta referente a isso, terá mais dificuldade em prosseguir. Haverá cartas de embarcações e itens afins.

O jogo iniciará com o sorteio dos 4 principais personagens históricos conhecidos: São Paulo, São Lucas, São Marcos e São Barnabé. Cada personagem terá facilidades e dificuldades em cada terreno, bem como em atividades diferentes no decorrer do jogo. Com o intuito estratégico do jogo, cada jogador ou time iniciará com uma porcentagem de moedas, que proverão itens e tarefas que precisam ser realizadas, dando ao jogador a iniciativa de mediar essa atividade.

Algumas características da primeira grande viagem correspondem às atividades históricas dos personagens, assim, pode-se, em cima dessa realidade, criar interações. No início da viagem o principal líder era São Barnabé, portanto, o usuário que joga com o personagem Barnabé sai ganhando 10 moedas a mais do que os outros personagens, além disso, sabe-se que em todas as cidades os personagens pregaram o Evangelho; na cidade de Antioquia da Pisidia São Paulo pronunciou um famoso discurso expresso no livro dos Atos dos Apóstolos (Ap 13, 14-48), assim, o usuário que estiver jogando com o personagem de São Paulo terá que procurar uma Bíblia e pronunciar o texto que São Paulo pronunciou. Nessa mesma cidade começou mais frequentemente a evangelização, portanto, os personagens foram bastante hostilizados. Assim, as cartas de itens serão referentes a essas atividades, ou seja: escudos, armaduras e afins. A geografia do local, conforme análise histórica era de planaltos e montanhas, isso será representado graficamente, além de um povo hostil e semi-bárbaro.

Os personagens, nessa viagem, criaram núcleos de cristãos nas cidades de Salamina e Pafos, onde os usuários, ao passarem, deverão criar essas comunidades, podendo nessa altura do jogo, fazerem uma atividade de comunidade cristã entre os jogadores. Foram também, fundadas cinco Igrejas nas cidades de Antioquia da Pisidia, Iconio, Listra, Derbe e Perge, portanto, ao chegar a essas cidades as missões serão referentes a essas atividades também, o jogador terá que procurar por pedras soltas, cimento, tijolos ou algo referente a construção, bem como as cartas dos itens ajudarão a cumprir essa missão. Esse será o mecanismo de jogo de todas as viagens, cada uma com sua particularidade. A primeira corresponde ao início da experiência, onde o Apóstolo não tinha escrito nenhuma carta ainda e seus ensinamentos seriam projetados só na terceira viagem.

Além disso, dividiu-se o produto em 3 partes diferentes até o momento; a construção dos personagens correspondente a cada carta dada a um jogador ou grupo, a construção do tabuleiro e a construção das peças. Em relação as cartas de itens e desafios, definiu-se no tamanho *Bridge Size* (57x89mm), medida tradicional em cartas de baralho. Na construção dos personagens, levando em conta a análise das referências e das características pessoais de São Paulo, buscou-se desenvolver um personagem fidedigno ao santo. Para chegar na geração final, buscou-se apresentar um personagem que dialogasse com o público de uma forma descontraída, com traços não muito infantilizados e nem muito maduros, assim, pôde-se atingir um público amplo. Nessa etapa também buscou-se referências em desenhos animados dos anos 20 e desenhos contemporâneos como observa-se na figura 25.

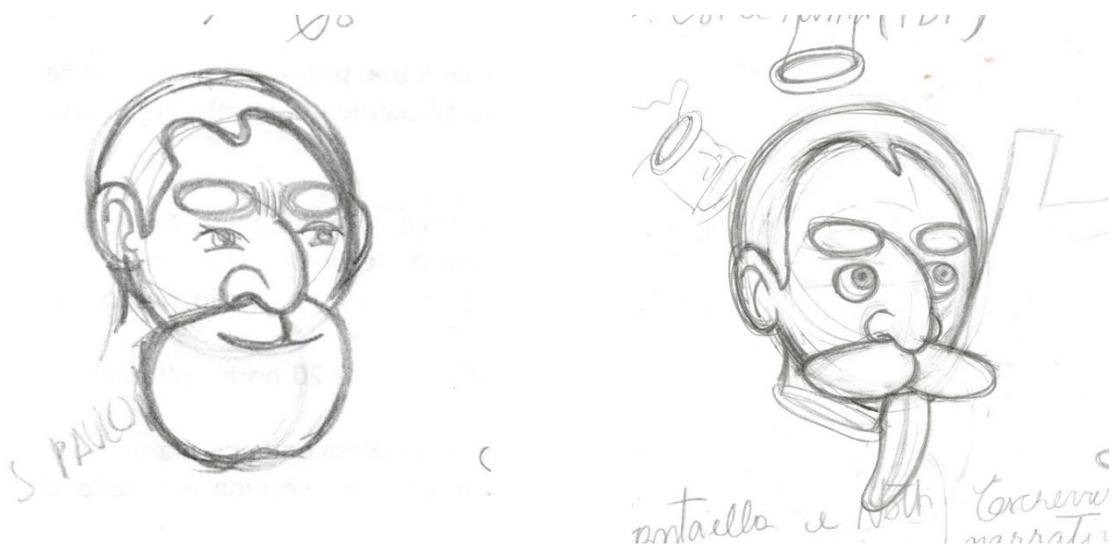
Figuras 25 – Referências de desenhos animados.



Fonte: *google imagens*, 2019.

Nas figuras 26 e 27 observam-se as primeiras ideias de esboços para o personagem São Paulo, esboços bem primários com a implementação de elementos históricos como o nariz curvado, calvície e barba volumosa. Optou-se por construir os personagens com formatos arredondados dando mais dinamismo ao traço.

Figuras 26 e 27 – Primeiras gerações personagem: São Paulo



Fonte: coleção do autor, 2019.

Na sequência das alternativas buscou-se desenvolver um traço mais *comics* fazendo alusão a histórias em quadrinhos e personagens para uma faixa etária mais madura, como observa-se na figura 28. Contudo, optou-se por retornar ao estilo mais retrô, seguindo a linha dos esboços anteriores que carregam formas arredondadas e expressões de uma linguagem gráfica mais *cartoon*⁴², como observa-se na figura 29 bem como nas seguintes figuras.

Figuras 28 e 29 – Gerações personagem: São Paulo.



Fonte: coleção do autor, 2019.

Nas figuras 30 e 31 observa-se um avanço nas ilustrações dos personagens chegando a um padrão de formas e características entre um e outro, além de apresentar o personagem São Lucas, o qual foi desenvolvido a partir de referências em imagens sacras e ícones. Na construção dos círculos buscou-se apresentar a figura de uma forma descontraída, levando em conta os traços históricos e apresentando as referências gráficas de *cartoon*, visando atingir um público mais amplo.

Figuras 30 e 31 – Gerações personagem: São Paulo e São Lucas.

⁴² Um *cartoon*, é um desenho humorístico, de caráter extremamente crítico, que retrata, muito sinteticamente, algo que envolve o dia a dia de uma sociedade.



Fonte: coleção do autor, 2019.

A conclusão das gerações de alternativas dos personagens carrega a fidelidade acerca dos atributos estéticos dos personagens históricos, conforme bibliografia apresentada e análise de obras de arte e ícones como observa-se na figura 32. Além de inserir na história os quatro principais personagens presentes no início da trajetória de São Paulo: São Lucas, João Marcos e Barnabé, não necessariamente nesta ordem.

Figura 32 – Referências de Ícones.



Fonte: *google* imagens, 2019.

Legenda: São Paulo (A), São Lucas (B), João Marcos (C), Barnabé (D).

Buscou-se utilizar de um traço *cartoon*, bem como a padronização dos personagens, havendo uma mudança nítida entre um e outro como observa-se na figura 33. São Paulo calvo, tendo suas sobrancelhas unidas (monocelhas) como apresenta a bibliografia, São Lucas com nariz fino como

apresenta as obras e ícones, João Marcos loiro e barnabé com cabelos crespos, diferem dos outros, dando assim, oportunidade dos jogadores ou grupos terem 4 personagens distintos para seguir o jogo.

Figuras 33 – Gerações personagem: São Paulo, São Lucas, João Marcos e Barnabé.



Fonte: coleção do autor, 2019.

Legenda: São Paulo (A), São Lucas (B), João Marcos (C), Barnabé (D).

As peças, ou também conhecidas como, peões – inspiradas nos diferentes estilos de personagens – foram construídas levando-se em conta algumas características históricas dos personagens presentes no jogo. Dessa forma, buscou-se elaborar uma espada com referência em São Paulo, pois este objeto épico diretamente ligado a ele, em suas imagens de devoção faz alusão à força de líder do grupo. Esta alegoria simbólica também faz referência direta a sua morte por decapitação. O

símbolo da pena representa o personagem São Lucas, o qual escreveu o livro dos Atos dos Apóstolos e o Evangelho segundo São Lucas, a pena representa esse traço histórico de escritor. O coração pegando fogo indica um amor abnegado, amigo e companheiro conforme aponta a literatura acerca do personagem Barnabé, pioneiro junto de São Paulo nas viagens. Por fim, a chave representa o personagem João Marcos, o qual carrega características mais contidas e de caráter receoso e seguro. Acerta disto, pode-se observar algumas referências históricas e culturais das peças na figura 34.

Figura 34 – Referências para as peças.

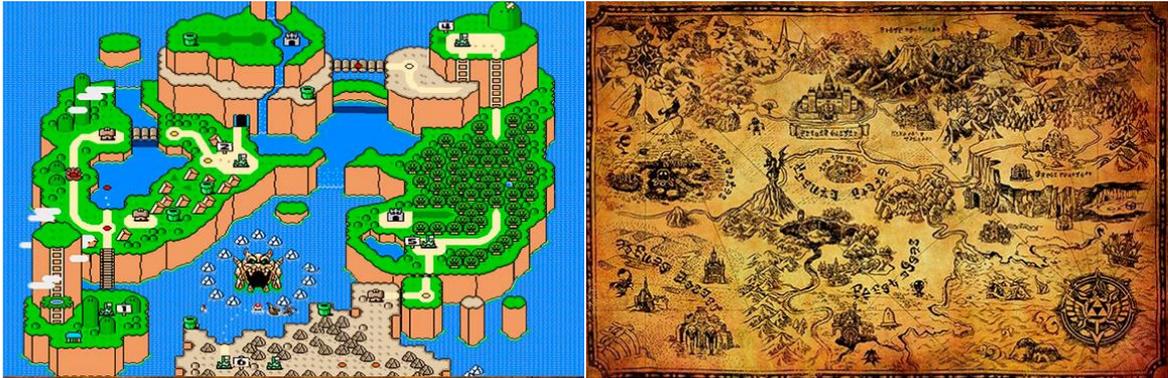


Fonte: *google imagens*, 2019.

Além de que, há o diferencial na construção das peças apresentadas na figura 35, serem em 3D; indicando referências diretas aos jogadores. As gerações dessas peças apresentam formas definitivas por já carregarem um contexto, podendo sofrerem modificações posteriormente na etapa de modelagem 3D.

Além disso, foi explorada a possibilidade de criar peças simplificadas com encaixes e adesivos correspondendo a cada personagem. Optou-se pela opção 3D pelo fato da mesma carregar o diferencial estético e incomum no mercado.

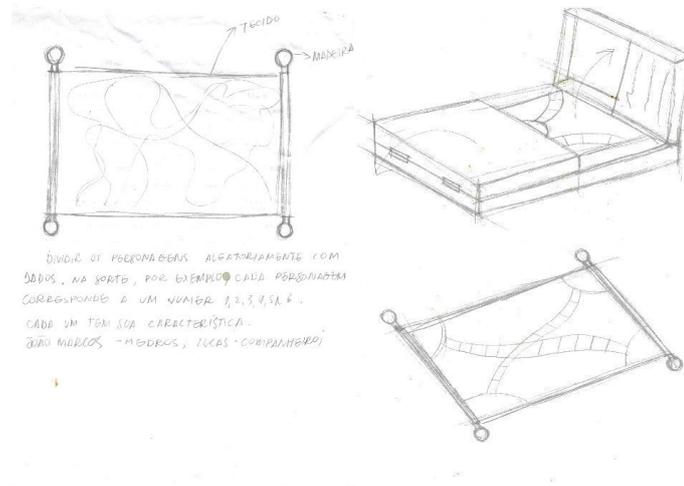
Figuras 35 – Alternativas das peças.



Fonte: google imagens, 2019.

Essas alternativas iniciaram dando seguimento a alternativas correspondentes diretamente a estrutura do tabuleiro e do mecanismo de jogo; lugares e cidades por onde São Paulo e seus companheiros passaram e símbolos relacionados à história. Houve a necessidade em produzir a estrutura gráfica antes de definir o material ou estrutura o tabuleiro.

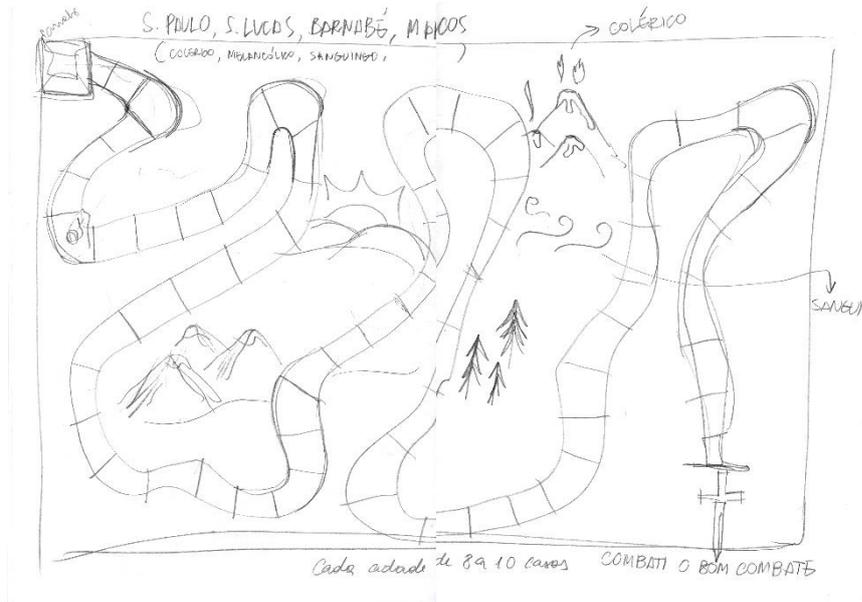
Figuras 37 e 38 – Alternativas de tabuleiros.



Fonte: coleção do autor, 2019.

Na figura 39 observa-se o início da estrutura gráfica do tabuleiro, inicialmente pensado em uma mecânica de progressão de casas com níveis de dificuldades e particularidades em cada terreno e desafios em cada etapa do jogo. Essa opção de estrutura não apresentou nenhuma relação com as viagens, diretamente, as cidades ou os mapas históricos.

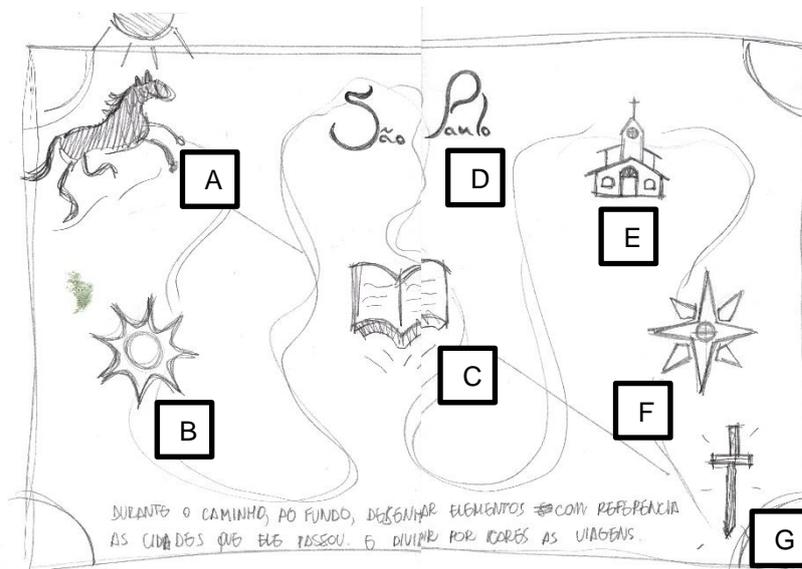
Figura 39 – Alternativas de tabuleiros.



Fonte: coleção do autor, 2019.

A figura 40 mostra alguns símbolos referentes a história de São Paulo e do cristianismo, posteriormente utilizados na construção gráfica do tabuleiro final. Relacionou-se também com a opção anterior, em uma mecânica de progressão de casa e aplicou-se um estudo de fonte na palavra São Paulo, fazendo alusão a um grafismo turcos, local de origem do santo.

Figura 40 – Alternativas de tabuleiros.

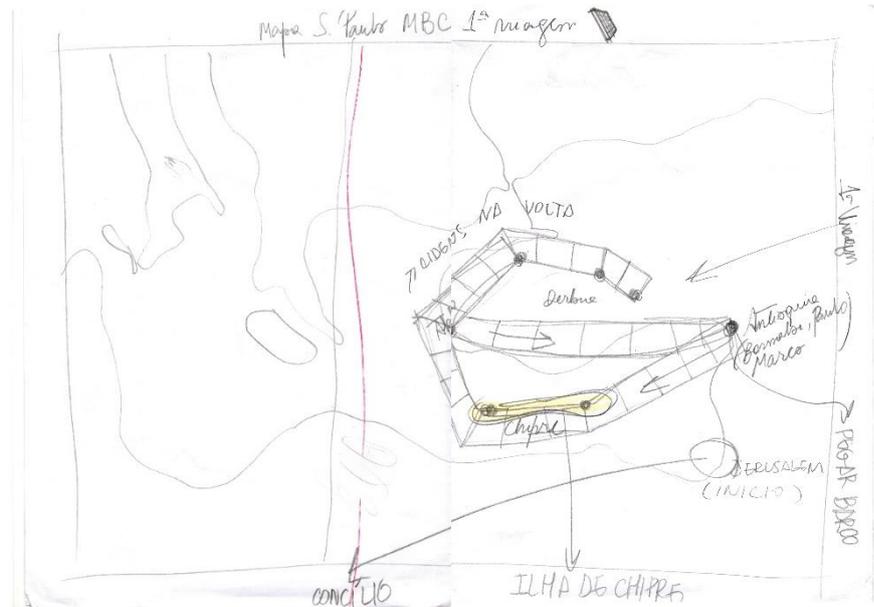


Fonte: coleção do autor, 2019.

Legenda: A: Representa a conversão de São Paulo; B: Representa a luz que é o Cristo; C: Representa a palavra de Deus (Bíblia); D: Representa a origem de São Paulo (Turquia); E: Representa as comunidades fundadas por São Paulo durante as viagens; F: Representa o viajante missionário; G: Representa a vitória o martírio de São Paulo.

Com a necessidade da utilização dos mapas e da rota histórica de São Paulo, iniciou-se a elaboração do tabuleiro em cima dos mapas originais. Na figura 41 observa-se a rota da primeira viagem de São Paulo ainda mantendo a mecânica de progressão das casas. Esse modelo não foi sustentado e foi, posteriormente, mantido a ideia do mapa histórico com a remoção da progressão de casa e inserido uma mecânica de RPG de mesa⁴³.

Figura 41 – Alternativas de tabuleiros.

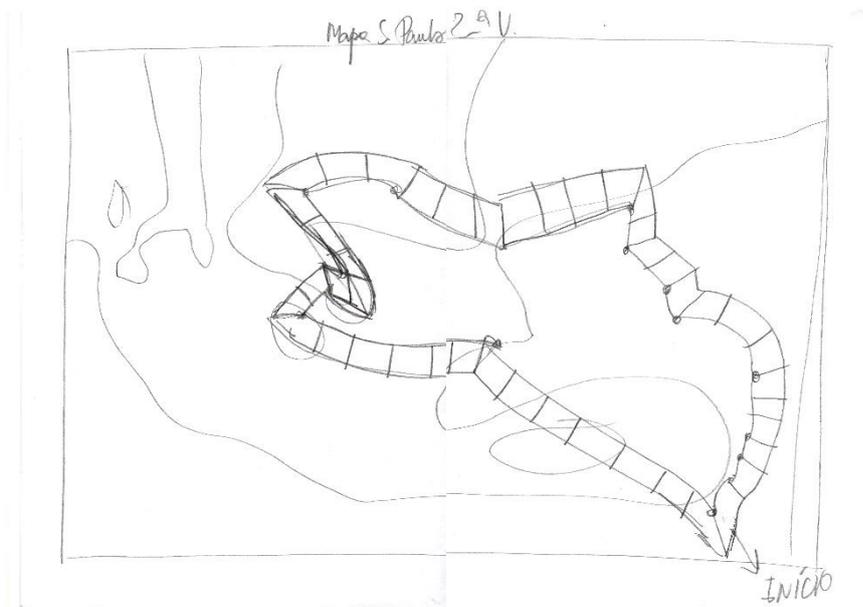


Fonte: coleção do autor, 2019.

Como visto na figura 42, optou-se por elaborar a estrutura do jogo em cima das três viagens separadamente. Na figura 38 observa-se a estrutura da segunda viagem missionária de São Paulo. Com as características e estrutura de casas mantendo a originalidade do mapa histórico.

Figura 42 – Alternativas de tabuleiros.

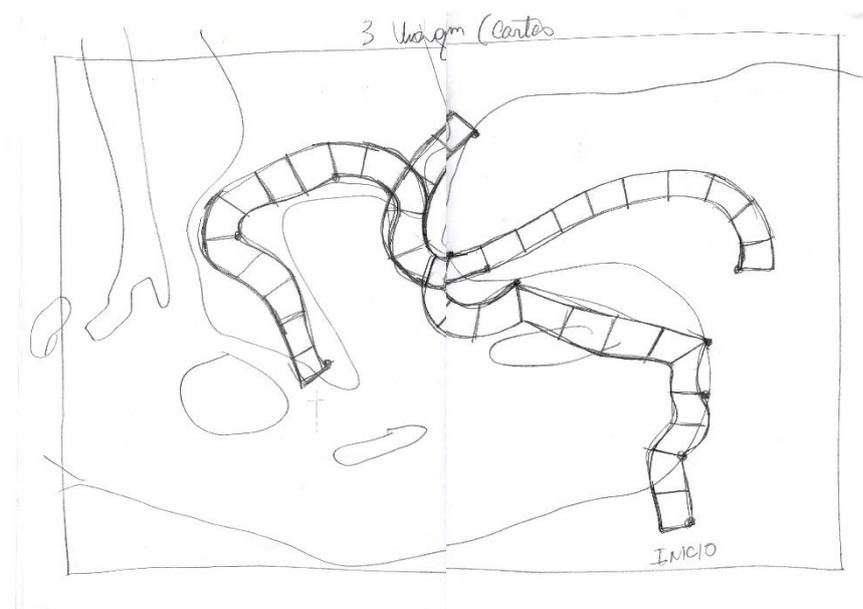
⁴³ Ver página 4.



Fonte: coleção do autor, 2019.

Na figura 43 observa-se a mesma estrutura correspondente à terceira viagem missionária. Essa estrutura serviu para elaborar o mecanismo e estrutura gráfica final, pois, nessas três alternativas a relação entre as viagens não se sustentava com uma estrutura de progressão de casa portanto foi necessário implementar uma mecânica de RPG onde apresenta-se apenas um mapa contendo toda a rota do santo, dando maior visibilidade para a história e entendimento do jogador.

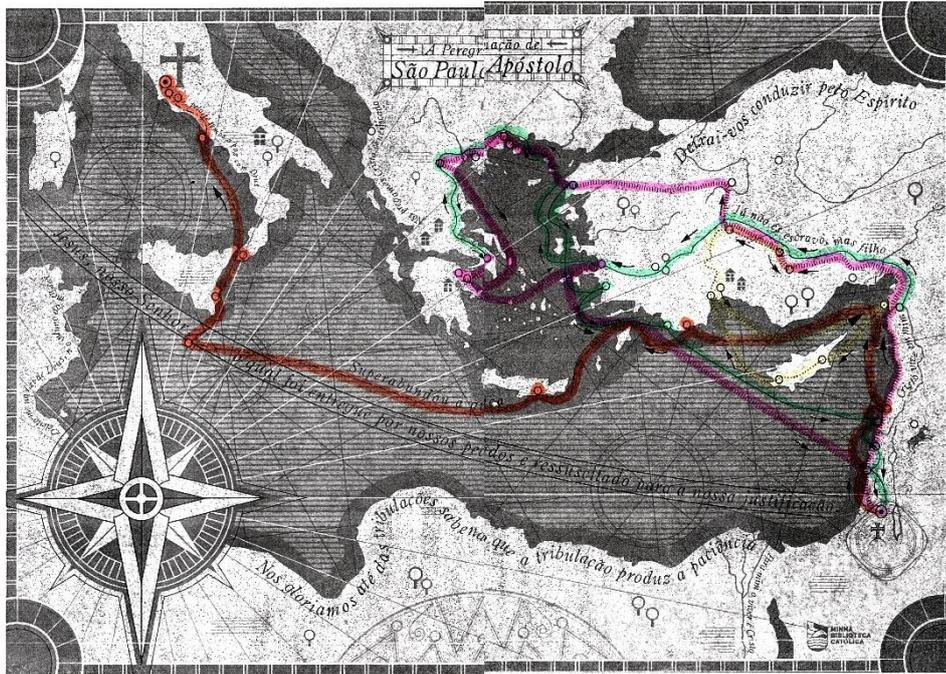
Figura 43 – Alternativas de tabuleiros.



Fonte: coleção do autor, 2019.

Na figura 44 observa-se a rota que São Paulo fez nas três grandes viagens missionárias e na viagem à Roma. Utilizou-se desse mapa para criar a base do tabuleiro final. A ideia foi manter fidedigna a rota do santo unindo isso a atividades, elementos históricos e religiosos ao corpo do mapa. Também serviu para observar a relação dos caminhos que São Paulo fez em todas viagens, percebendo que seria possível manter, se utilizado um mecanismo de RPG, todas as viagens em um mesmo mapa sem prejudicar a jogabilidade.

Figura 44 – Alternativas de tabuleiros.



Fonte: coleção do autor, 2019.

Na intenção de promover uma relação do produto com o usuário que seja de caráter intelectual e interpessoal, observou-se a necessidade de apresentar elementos históricos, religiosos, antropológicos e gráficos coerente. Na figura 45 observa-se a definição gráfica do tabuleiro, onde o mesmo apresenta a localização da Ásia menor e parte da Europa, locais onde São Paulo evangelizou em todas as viagens. Da mesma forma apresentam-se as cidades por onde o santo passou, dando sentido à jogabilidade e interação dos jogadores além de apresentar parte da história e elementos de evangelização como a escrita das cartas na terceira viagem.

Figura 45 – Alternativas de tabuleiros.



Fonte: coleção do autor, 2019.

Na figura 46 definiu-se o tabuleiro com a aplicação do mapa, as cidades, e os elementos históricos, religiosos e antropológicos com uma estética contemporânea do design flat⁴⁴ no formato *old school*⁴⁵. Inspirou-se no formato dos jogos digitais de RPG dos anos 90, como: *Super Mario World*, *The Legend of Zelda*, *Goof Troop*, entre outros. Não apresenta definição das formas e elementos pois a mecânica do jogo não foi definida por completo, sendo definida na etapa do projeto detalhado. Mesmo assim, a apresentação da alternativa define o tabuleiro caracterizando como um RPG com interações, estudo histórico e religioso.

Figura 46 – Alternativas de tabuleiros.

⁴⁵ *Old school* é o termo dado para alguma coisa à moda antiga, algo que era utilizado há muito tempo e hoje já não é mais moda, porém serve como meio de influência de referência.



Fonte: coleção do autor, 2019.

Dessa forma, define-se por ora a elaboração das alternativas referentes aos personagens, peças e tabuleiro. Definiu-se as medidas das cartas, das peças e do tabuleiro, bem como as alternativas correspondente às peças, aos personagens e ao tabuleiro como pode-se observar no tópico: Projeto Conceitual e Projeto Preliminar.

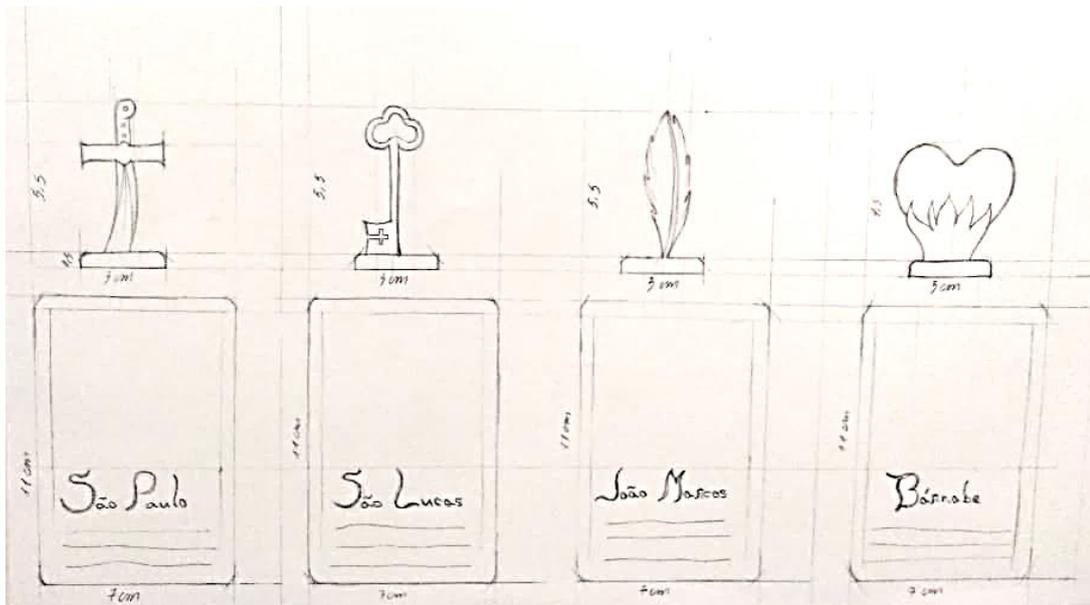
4.5 PROJETO CONCEITUAL

Com o intuito de promover a evangelização a partir do exemplo do personagem histórico São Paulo, que contém substância biográfica coerente, o jogo também tem a finalidade de incentivar o exercício de atividades lúdicas, cognitivas e interpessoais a partir da proposta do produto. A forma com que isso se aplica é a seguinte: Cada usuário ou grupo sorteará um personagem, cada personagem carrega uma característica e suas particularidades, esse grupo tem a finalidade de conquistar a espada da vitória, encontrada em Roma, na Itália. Portanto, terão que percorrer todo o caminho que o apóstolo Paulo percorreu até a chegada final. Esse caminho dividiu-se em três grandes viagens missionária e em uma pequena viagem à Roma. Cada viagem conta com suas particularidades e desafios. Em todas as cidades por onde o santo passou há uma atividade prática a fazer, bem como cartas que podem ajudar o usuário a chegar mais rápido no objetivo final. Cada jogador joga uma vez e o uso dos dados serve para selecionar itens ou sortear os personagens. Dessa maneira é possível promover evangelização a partir dos escritos de São Paulo, atividades lúdicas e interpessoais com as atividades do próprio jogo e da experiência.

4.6 PROJETO PRELIMINAR

Nas figuras 47 e 48 foram definidas as medidas gerais do tabuleiro, das cartas e das peças dos personagens. O tabuleiro, para promover uma atividade onde seja melhor aproveitada pelos usuários tanto em relação à jogabilidade quanto aos gráficos e estrutura permaneceu com as medidas de 60cm de largura por 40cm de profundidade, bem como mostrando um desenho mais apurado e finalizado do mapa. Fazendo alusão ao oriente médio e aos anos 40d.C., tempo onde viveu São Paulo, definiu-se utilizar tecido para a impressão e construção do tabuleiro. As cartas dos personagens permaneceram com as medidas de 11cm de altura por 7cm de largura, sendo um pouco maiores que as demais cartas de itens e desafios, contudo as duas serão impressas em papel. As peças permaneceram com 5,5cm de altura e com a base de 3cm de largura sendo utilizado o polímero como material predominante.

Figura 47 e 48 – Croqui das peças e do tabuleiro.



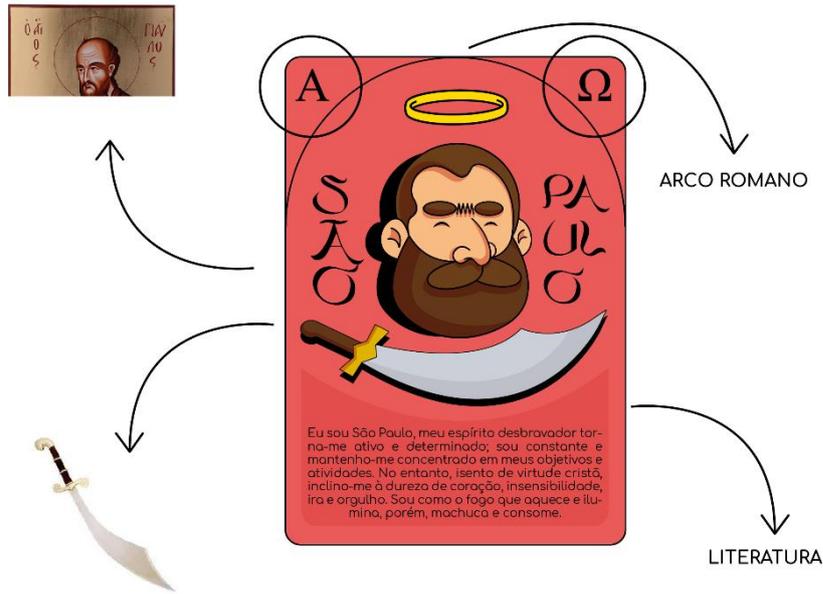


Fonte: Coleção do autor, 2019.

Na figura 50 observa-se o desenho técnico detalhado das cartas dos personagens, onde apresenta seis referências históricas/culturais sobre o personagem e a biografia de São Paulo. O grafismo em sentido vertical faz alusão aos ícones bizantinos (imagens de devoção utilizadas para contemplar, rezar e pedir intercessão do santo). A espada turca faz referência à terra natal de São Paulo, Turquia. No alto da carta observa-se dois elementos importantes, as inscrições alfa e ômega, inficando Jesus como princípio e fim de todas as coisas, como foi referenciado no subtópido: design e simbolismo cristão⁴⁶; o arco romano, fazendo alusão ao império romano, sistema político dominante na época e abaixo da carta, o texto caracterizando São Paulo conforme aponta a literatura; indicando suas características positivas e negativas de temperamento.

Figura 50 – Carta do personagem São Paulo apresentada de forma detalhada.

⁴⁶ Ver página 9.



Fonte: Coleção do autor, 2019.

Apresentação de alguns *renders* das cartas e do manual de instruções, mostrando a interação entre as cartas de personagens e apresentando a capa do manual de instruções de modo material e legível.

Figuras 51 e 52 – Render das Peças e render do manual de instruções.



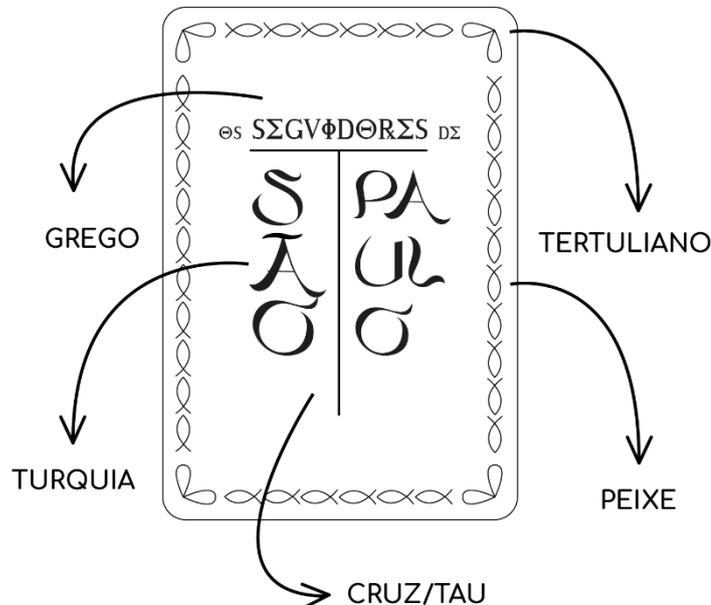
Fonte: Coleção do autor, 2019.

Em relação aos afrescos presentes no corpo da carta, pode-se dividi-los em cinco elementos. Ao lado direito da carta observa-se, no detalhe à direita com a observação de Tertuliano⁴⁷.

⁴⁷ Pensador Romano do segundo século dC.

Inspirada em uma frase do pensador⁴⁸, criou-se o afresco que representa, tanto uma gota de sangue, quanto uma folha, indicando o sentido da frase. Ao redor da carta observa-se o detalhe dos peixes, os quais, no cristianismo primitivo, era símbolo que caracterizava os cristãos, como observa-se no subtópico: design e simbolismo cristão⁴⁹. Ao lado esquerdo da página observa-se a explicação acerca do logotipo que representa o jogo. A frase “Os seguidores de São Paulo” é inspirada em um trecho Bíblico que encontra-se no livro dos Atos dos Apóstolos, originalmente citado como, os seguidores de Paulo⁵⁰, já que a nomenclatura, Santo, ocorre somente depois da morte do personagem. A inscrição, os seguidores, apresenta-se com um grafismo que remonta a escrita grega, fazendo alusão às cartas de São Paulo, as quais foram escritas, originalmente, na língua grega. O grafismo utilizado na palavra São Paulo, em vertical, faz alusão a terra natal de São Paulo, Turquia. Por fim, o símbolo central, a cruz de Tau, é símbolo que alguns monges eremitas utilizaram no início do cristianismo e posteriormente foi também utilizada por São Francisco de Assis.

Figuras 53 – Afrescos da parte posterior da carta e explicações acerca do logo.



Fonte: Coleção do autor, 2019.

As regras definitivas do jogo sofreram algumas mudanças, levando em conta a complexidade do jogo e a mecânica de interação. Portanto definiu-se da seguinte forma:

1. Cada jogador será designado ao seu personagem por forma de sorteio;
2. O jogador que foi sorteado com o personagem São Paulo, iniciará o jogo;
3. Ao iniciar o jogo é preciso comprar uma carta de ação. Nesta carta haverá uma imagem e a partir dessa imagem será designado uma ação para o jogador conforme o texto exposto na carta;

⁴⁸ O sangue dos mártires é a semente dos cristãos.

⁴⁹ Ver página 9 e 10.

⁵⁰ At 13, 13-50; 15, 2; 15, 22; 15, 35.

4. Além disso, para progredir a cada cidade, o jogador deverá utilizar a carta de orientação tendo no máximo 10 segundos para encontrá-la. Do contrário o jogador não poderá progredir nas cidades;

5. Após descobrir a cidade, os outros jogadores deverão indicar uma atividade para o jogador executar. Porém, essa atividade deverá ter ligação com a figura da carta de ação comprada pelo jogador anteriormente. Ou seja, se o jogador comprou uma carta com a Bíblia Sagrada, a qual designa que ele procure no mapa uma frase de São Paulo, com isso, o grupo deverá indicar uma atividade com relação a Bíblia ao jogador. Seja ler alguma passagem bíblica, cantar algum Salmo ou desenhar alguma cena Bíblia;

6. Observa-se que cada personagem corresponde a uma cor, tanto nas cartas, quanto nas peças. Vermelho (São Paulo), amarelo (São Lucas), Azul (São Marcos) e verde (São Barnabé). Essas cores aparecem nos territórios do tabuleiro também. No momento em que o personagem São Paulo - por exemplo - chegar no território vermelho o jogador terá que executar todas atividades em dobro. Comprar duas cartas e executar duas ações em todas as cidades desse território;

7. Ao comprar uma carta de ação com a cor correspondente ao seu personagem ou ao campo em que você se encontra o jogador deverá apanhar uma Bíblia e encontrar nas cartas de São Paulo alguma das frases descritas no tabuleiro - tendo apenas 10 segundo para isto e podendo recorrer ao *google* ou a uma pessoas que não esteja jogando. Caso não seja possível encontrar uma Bíblia poderá - somente se não encontrar uma - utilizar um aplicativo;

8. Ao chegar ao campo onde a cor não corresponde ao personagem que o usuário representa, o jogador com o personagem correspondente àquela cor deverá decidir uma ação fora do jogo para o usuário fazer. Fazer uma ligação e desejar boa tarde, mandar uma mensagem para um amigo de infância ou algo referente a isto.

Devidamente apresentadas, pode-se também observar as regras no corpo do texto do manual de instruções, presente no apêndice A, na parte interior do manual.

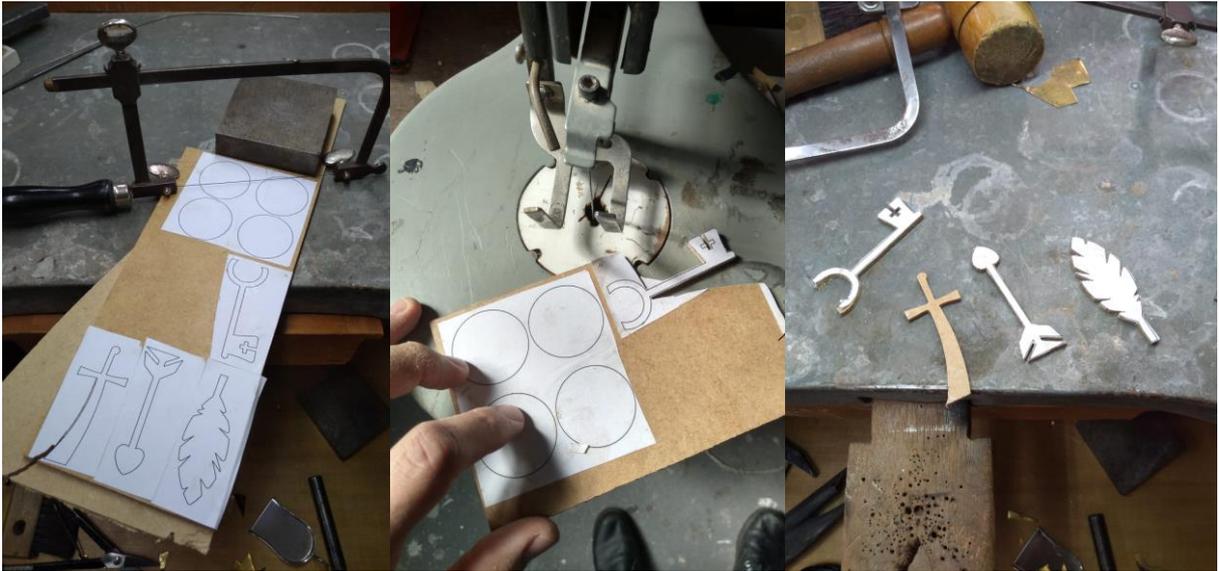
4.8 PROTÓTIPO

Houve duas formas para a produção dos protótipos; a impressão para os materiais ilustrados e a modelagem para as peças. Os protótipos das peças seriam materializados pela impressora 3D no LPD⁵¹, porém, por algumas dificuldades na impressão, principalmente na impressão dos detalhes das peças, optou-se por produzi-las de forma artesanal, utilizando MDF, corte com serra e acabamento com tinta acrílica, como observa-se nas figuras 54 e 55. As cartas e o tabuleiro, foram impressas de forma convencional, em papel *couché* de gramaturas distintas.

Nas etapas de produção das peças foi necessário utilizar os desenhos técnicos para produzi-las, portanto, foi impresso os desenhos, colocados na chapa de MDF de 3mm e, utilizando a serra fita de bancada, foi possível recorta-las, onde posteriormente foi dado o devido acabamento às mesmas.

Figuras 54 e 55 – Render das Peças e render do manual de instruções.

⁵¹ Laboratório de Projetos em Design.



Fonte: Coleção do autor, 2019.

Na figura 34 observa-se a implementação de alguns detalhes nas peças utilizando a fresa, bem como o arredondamento das peças, chegando a um resultado final satisfatório, diferentemente do que apresentaria a impressão 3D.

Figuras 45 e 46 – Render das Peças e render do manual de instruções.



Fonte: Coleção do autor, 2019.

Dessa forma foi produzida as pelias e os materiais impressos, bem como o modelo de embalagem apresentado no apêndice A.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com uma breve análise de mercado, pode-se perceber que hoje, não encontrou-se no Brasil nenhum jogo, seja de tabuleiro, cartas ou de outro mecanismo, que aborde de uma forma tão profunda, embasada e com um design alinhado, os assuntos espirituais católicos e cristãos. Há sim, alguns produtos fora do Brasil com essa temática. Portanto, percebendo essa oportunidade de mercado optou-se por suprir a necessidade de um público alvo, dando direção, conhecimento e diversão para que, com a atividade lúdica possa-se aprender e evangelizar; chegando a um resultado satisfatório. Contudo, para que o projeto tomasse forma, foi necessário o cumprimento de objetivos e requisitos pré-estabelecidos. Essas atividades foram elaboradas a partir dos aspectos funcionais, estruturais, morfológicos, ergonômicos, ambientais e emocionais do produto. Portanto, para o entendimento final desses resultados, é necessário analisá-los um a um.

Junto às análises, foi verificada a necessidade do produto e a influência que um jogo exerce na vida das pessoas, seja de forma histórica ou de forma pessoal, isso deu base para a produção e validação do tema e do jogo. As regras foram criadas a partir de interações e pensando na evangelização pessoal de cada um; podendo ter sido de uma abrangência e complexidade maior, foi um dos objetivos difíceis de alcançar. Para a finalidade de utilizar o jogo como ferramenta de evangelização, foi necessária a estruturação com base nas viagens de São Paulo e a análise de alguns textos do santo, bem como sua biografia e referências pessoais. A partir das referências teóricas, foi possível desenvolver uma estrutura gráfica condizente com a história, agregando referências e influências notórias às cartas, ao tabuleiro e às peças.

Com relação a outros requisitos – como os resultados acerca da estrutura gráfica – foram modificados e unindo o *flat design* a um grafismo *cartoon* chegou-se a um resultado positivo. Além disso, as peças diferenciadas levando em conta as características dos personagens e uma modelagem fora do padrão deram estrutura ao jogo. Portanto, com a mecânica de RPG voltado a interação de grupo, cartas de ações, estratégia e conhecimento teológico e histórico, acredita-se que os usuários participem de uma verdadeira experiência ao utilizar o jogo, sendo de caráter positivo, no geral. Contudo, após a análise do produto, acredita-se que, com o grande contexto histórico, ou seja, as vastas referências biográficas, doutrinárias, histórias e literárias, além das regras, cartas e peças, houve um pouco de dificuldade na finalização detalhada do produto. Em relação à produção das peças, as quais seriam produzidas em polímero na impressora 3D, tiveram que ser produzidas manualmente em MDF utilizando as cerras e lixas da marcenaria. Levando em conta também as inúmeras possibilidades de criação de um produto assim, onde, a cada dia pode-se ter uma ideia melhor para modificá-lo, obteve-se dificuldade na finalização do mesmo, no sentido de que, a cada momento há uma possibilidade melhor de implementação de regras ou mecânica de jogo por conta das vastas referências bibliográficas. Portanto, com um prazo maior ou um estudo mais aprofundado desses elementos poderia ser produzido um produto ainda mais cativante.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos resultados e discussões pôde-se traçar uma ideia das considerações finais; as quais são na maioria positivas, porém, há itens que poderiam ser modificados e melhorados como a produção das peças e o acabamento dos materiais impressos. Acredita-se que a análise histórica em geral, desde o referencial foi de suma importância, tanto quanto as especificações técnicas e a aplicação do design nas peças e nos gráficos. Além de ser um produto de caráter inovador para o mercado, sabe-se que, com um tempo maior de estudo e observação, pode-se ser lançado no mercado para suprir essa necessidade. Levou-se em conta todas necessidades dos clientes e cumpriu-se a maioria dos objetivos, o que mostra a possibilidade de executar o projeto em larga escala e alcançar cada vez mais pessoas na evangelização católica.

REFERÊNCIAS

- ALETEIA. **Em Imagens**: 9 poderosos símbolos cristãos eternizados nas catacumbas. 2018. Disponível em: <<https://pt.aleteia.org/2018/06/29/em-imagens-9-poderosos-simbolos-cristaos-eternizados-nas-catacumbas/>>. Acesso em: 13 de abr. 2019.
- ALMEIDA, Fábio. **A Teoria Dos Jogos**: Uma Fundamentação Teórica dos Métodos de Resolução De Disputa. Brasília, DF: Faculdade de Direito da Universidade de Brasília. 20--. 25 p.
- AMERICANAS. **Jogo de Tabuleiro com Estratégia War - 2000 – Grow**. 2019a. Disponível em: <https://www.americanas.com.br/produto/29257545/jogo-de-tabuleiro-com-estrategia-war-2000-grow?pfm_carac=war&pfm_index=3&pfm_page=search&pfm_pos=grid&pfm_type=search_page%20&sellerId&tamanho=%28A%20x%20C%20x%20L%29%3A%2027%2C1%20x%2037%2C6%20x%205%2C5%20cm>. Acesso em: 20 jun. 2019.
- _____. **Banco Imobiliário Grande – Estrela**. 2019b. Disponível em: <https://www.americanas.com.br/produto/356731/banco-imobiliario-grande-estrela?pfm_carac=banco%20imobili%C3%A1rio&pfm_index=1&pfm_page=search&pfm_pos=grid&pfm_type=search_page%20&sellerId>. Acesso em: 20 jun. 2019.
- _____. **Kit cards Magic The Gathering para Deck ou colecionar**. 2019c. Disponível em: <https://www.americanas.com.br/produto/41311502/kit-cards-magic-the-gathering-para-deck-ou-colecionar?pfm_carac=jogo%20magic%20cards&pfm_index=3&pfm_page=search&pfm_pos=grid&pfm_type=search_page%20&sellerId>. Acesso em: 20 jun. 2019.
- APPTUTS. **5 melhores aplicativos para criar jogos**. 2019. Disponível em: <<https://www.apptuts.com.br/tutorial/windows-pc/melhores-aplicativos-para-criar-jogos/>>. Acesso em: 1 maio 2019.
- ARQUIDIOCESE DE SALVADOR. **Fiéis Celebram a Festa da Conversão de São Paulo**. 2019. Disponível em: <<http://arquiocesosalvador.org.br/fieis-celebram-a-festa-da-conversao-de-sao-paulo-2/>>. Acesso em: 24 abr. 2019.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais**. Porto Alegre, RS: Bookman, 2014. 102 p.
- BAECKER R. M., BUXTON W. A. S. **Readings in Human-Computer: A Multi-disciplinary Approach**. Los Altos, CA: Morgan Kaufmann, 1987.
- BAXTER, Mike. **Projeto de Produto**: Guia Prático Para Design de Novos Produtos. São Paulo: Blucher, 2000. 260 p.
- BERTOLDO, Janice; RUSCHEL, Maria. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual**. Oficina de Educação, 20--. 10 p.
- BÍBLIA. Português. **Bíblia Sagrada**. 19.ed. Traduzida da Vulgata e Anotada Pelo Pe. Matos Soares. São Paulo: Edições Paulinas, 1964.
- BONSIEPE, Gui. **Design**: do Material ao Digital. FIESC/IEL. Florianópolis, 1997.
- CHANDLER, Heather Maxwell. **Manual de produção de jogos digitais**. 2. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2012. 478 p.
- CIA BRINK. **Cia History**: História dos jogos de tabuleiro. 2017. Disponível em: <<https://ciabrink.com.br/2017/12/27/historia-dos-jogos-de-tabuleiro/>>. Acesso em: 18 jun. 2019.
- CONCILIO VATICANO II. **Exortação Apostólica pós-sinodal Christifideles Laici**. São Paulo: Paulinas, 1987.

COPAG. **Origens**. 2019. Disponível em: <<http://copag.com.br/tudo-sobre-baralhos/origens/>> Acesso em: 18 jun. 2019.

CRUZ TERRA SANTA. **Santos e Ícones Católicos**. 2019. Disponível em: <<https://cruzterrasanta.com.br/significado-e-simbolismo-de-sao-paulo/287/103/#c>>. Acesso em: 13 de abr. 2019.

CRAWFORD, C. **The Art of Digital Game Design**, Washington State University, Vancouver, 1982

CRUZ, Edmilson. **São Paulo: O Apóstolo dos Gentios**. 1. Ed. Dois Irmão, RS: Minha Biblioteca Católica, 2019. Disponível apenas para assinantes da minha biblioteca católica em: <www.bibliotecacatolica.com.br>. Acesso em: 07 mar. 2019.

DIAS, Lisandra. **Desenvolvimento de Interfaces de Ambientes Interativos para Usuários Novatos - O Caso De Trabalhadores Rurais**. Florianópolis, SC: Universidade Federal de Santa Catarina Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. 2002. 83 p. Disponível: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/82983>>. Acesso em: 1 maio 2019.

DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS. **Símbolos Religiosos**. 2019. Disponível em: <<https://www.dicionariodesimbolos.com.br/simbolos-religiosos/>>. Acesso em: 24 abr. 2019.

DIEHL, Daniel; MELCO, Marcos; DUBIELA, Rafael. **Modelo De Criação De Personagens Para Jogos Digitais**. SBC - Proceedings of SBGames: 2011. Arts & Design Track - Full Papers. Universidade Federal do Paraná, Departamento de Design. 11 p. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92225.pdf>>. Acesso em: 1 maio 2019.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; DORINHO (ilustrador). **Psicodinâmica Das Cores Em Comunicação**. 6. ed. São Paulo, SP: Blucher, 2011. 173 p.

FERREIRA, Aurélio. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 3. Ed. Curitiba, PR: Positivo, 2004. 2119 p.

FRANCISCO. **Exortação apostólica Evangelii Gaudium**. Vaticano, 2013. 224 p. Disponível em: <https://w2.vatican.va/content/dam/francesco/pdf/apost_exhortations/documents/papa-francesco_esortazione-ap_20131124_evangelii-gaudium_po.pdf>. Acesso em: 23 de mar. 2019.

G1. **82% dos brasileiros jogam games no celular, diz pesquisa Game Brasil 2015**. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/campus-party/2015/noticia/2015/02/82-dos-brasileiros-jogam-games-no-celular-diz-pesquisa-game-brasil-2015.html>>. Acesso em: 14 mar. 2019.

GIRARD, Marc. **Os Símbolos na Bíblia**. São Paulo: Paulus, 1997. 798 p.

GOMES FILHO, João. **Ergonomia do Objeto: sistema técnico de leitura**. Editora Escrituras, São Paulo, 2003.

HAHN, Scott. **Razões Para Crer: Como Entender, Explicar e Defender a Fé Católica**. Lorena, SP: Cléofas, 2017. 224 p.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1. ed. São Paulo, SP: Gustavo Gili, 2013.

HILL, Jonathan. **História do Cristianismo**. 3. Ed. São Paulo: Rosari, 2009.

HIRATSUKA, Tei. **Contribuições da Ergonomia e do Design na Concepção de Interfaces Multimídia**. Florianópolis, SC. 1996. 164 p. Acesso em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/76505>>. Acesso em 1 maio 2019.

- JOGO CASTELO INTERIOR. **Sobre o Jogo**. 2019. Disponível em: <<https://www.jogocastelointerior.com/sobreojogo>>. Acesso em: 20 jun. 2019.
- JUUL, J., **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**, The MIT Press, 2005, ISBN: 0262101106
- KAMISAKI, Margareth. **O design de brinquedos voltado para as crianças com deficiência visual**. Bauru, SP: Universidade Estadual Paulista “Júlio De Mesquita Filho”. FAAC: Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Desenho Industrial. 159 p.
- KLOPPENBURG, Boaventura. **O Cristão Secularizado**. Petrópolis: Vozes, 1971.
- KÜMMEL, Werner. **Síntese Teológica do Novo Testamento**. São Leopoldo, RS: Sinodal. 1969. 379 p.
- LEMES, David. **A Economia Digital E O Mercado De Jogos Para Dispositivos Móveis**. SBC - Proceedings of SBGames: 2012. Industry Track – Full Papers. 5 p. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/46048000/industria-1-dispositivos-moveis>>. Acesso em: 1 maio 2019.
- LIMA, M. **Materiais e Processos para Designers**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.
- MARIN et al. **Jogos tradicionais no Estado do Rio Grande do Sul: manifestação pulsante e silenciada**. Revista Movimento, Porto Alegre, v. 18, n. 03, p. 73-94, jul/set de 2012.
- MATOS, Ana. **Os Símbolos E A Simbologia Religiosa: O Papel Da Igreja Católica**. Maringá, PR: Revista Brasileira de História das Religiões – ANPUH v. 1, n. 3, 2009. ISSN 1983-2859. 11 p. Disponível em: <http://www.dhi.uem.br/gtreligiao/rbhr/os_simbolos_e_a_simbologia.pdf>. Acesso em: 13 de abr. 2019.
- MELLO, Gustavo; ZENDRON, Patricia. **Como a Indústria Brasileira de Jogos Digitais Pode Passar de Fase**. São Paulo: BNDES Setorial 42, p. 337-382, 2015. Disponível em: <https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/9616/2/BNDES%20Setorial%2042%20Como%20a%20ind%C3%BAstria%20brasileira%20de%20jogos%20digitais%20pode%20passar%20de%20fase_P_BD.pdf>. Acesso em: 17 mar. 2019.
- MENDES, Thiago. **Jogos Digitais como Objetos de Aprendizagem: Apontamentos para uma Metodologia de Desenvolvimento**. Rio Grande do Sul: SBC - Proceedings of SBGames 2011. Arts & Design Track - Full Papers. 2011. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92067.pdf>>. Acesso em: 14 mar. 2019.
- MINHA BIBLIOTECA CATÓLICA. **A Peregrinação de São Paulo**. 2019. Disponível em: <<https://www.bibliotecacatolica.com.br/>>. Acesso em: 13 de abr. 2019.
- NETO, Ernane; LIMA, Leonardo. **Narrativas e personagens para jogos**. 1. ed. São Paulo, SP: Érica, 2014. 152 p.
- NOS PASSOS DE PAULO. **A Mais Antiga Imagem do Apóstolo Paulo**. 2010. Disponível em: <<http://www.nospassosdepaulo.com.br/2010/05/mais-antiga-imagem-do-apostolo-paulo.html>>. Acesso em: 13 de abr. 2019.
- OPUS DEI. **Um jogo para a evangelização**. 2008. Disponível em: <<https://br.vazlon.com/war-imperio-romano-pecas-de-reposicao-manuais-e#!>>. Acesso em: 20 jun. 2019.
- PADRE PAULO RICARDO. **Os quatro temperamentos e nossa vida interior**. Disponível em: <<https://padrepauloricardo.org/blog/os-quatro-temperamentos-e-nossa-vida-interior>>. Acesso em: 24 jun. 2019.
- PAHL, Gerhard et al. **Projeto na engenharia**. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 6ª ed, 2006. 432 p.

PAULO VI. **Exortação apostólica Evangelii Nuntiandi**. Vaticano, 1975. 47 p. Disponível em: <http://w2.vatican.va/content/paul-vi/pt/apost_exhortations/documents/hf_pvi_exh_19751208_evangelii-nuntiandi.html>. Acesso em: 23 de mar. 2019.

PEREIRA, José Maria Nascimento. **Fundamentos psicológicos da comunicação**. In: Adísia Sá (Coord.). Fundamentos científicos da comunicação. Petrópolis: Vozes, 1973, p. 105-143.

PERLES, João. **Comunicação: conceitos, fundamentos e história**. www.bocc.ubi.pt, 20--. 17 p.

PONGRACZ, M et SANTNER J. **Les Rêves à Travers Les Âges**. Paris: Buchet-Chastel, 1965.

PREECE, J. **Human-Computer Interaction**. Addison-Wesley Publishing Company, 1994.

RABIN, Steve. **Introdução ao desenvolvimento de games: criação e produção audiovisual**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2012. 799 p.

RATZINGER, Joseph. **Escola de Oração: A Vida Interior e a Elevação da Alma**. Campinas, SP: Ecclesiae, 2014. 311 p.

_____. **Introdução ao Cristianismo: Preleções sobre o Símbolo Apostólico**. São Paulo: Herder, 1970. 174 p.

REVISTA PEGN. **Mercado de jogos de tabuleiro cresce com eventos, lojas e cursos**. 2018. Disponível em: <<https://revistapegn.globo.com/Banco-de-ideias/Diversao-e-turismo/noticia/2018/09/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-cresce-com-eventos-lojas-e-cursos.html>>. Acesso em: 19 jun. 2019.

RIBEIRO, Fabiano. **Conceituação de Jogos Digitais**. Campinas, SP: FEEC/Universidade Estadual de Campinas, 20--. 16 p.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Comunicação & semiótica**. São Paulo, SP: Hacker, 2004. 248 p.

SÃO PAULO. **Apóstolo São Paulo, 1956**. 2018. Disponível em: <<http://www.saopaulo.sp.leg.br/memoria/especial/apostolo-sao-paulo/>>. Acesso em: 13 de abr. 2019.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania. **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios**. Rio Grande do Sul: CINTED-UFRGS, v. 6, n. 2, dez. 2008. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310>>. Acesso em: 05 mar. 2019.

SHELDON, Lee. **Desenvolvimento de personagens e de narrativas para games**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2017. 560 p.

TEC MUNDO. **Pesquisa: Play Store aumentou 30% e App Store diminuiu 5% em 2017**. 2018. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/software/128979-pesquisa-play-store-aumentou-30-app-store-diminuiu-5-2017.htm>>. Acesso em: 1 maio. 2019.

TILLICH, Paul. **Dinâmica da fé**. São Leopoldo: Sinodal, 1974.

TRICOT, Alphonse. **São Paulo: O Apóstolo Dos Gentios**. 1. Ed. Dois Irmão, RS: Minha Biblioteca Católica, 2019. 240 p.

VATICAN NEWS. **Papa Francisco: não existe evangelização de poltrona**. 2018. Disponível em: <<https://www.vaticannews.va/pt/papa-francisco/missa-santa-marta/2018-04/papa-santamarta-homilia-evangelizacao.print.html>>. Acesso em: 12 mar. 2019.

_____. **Follow JC Go: um aplicativo criado para "capturar" santos**. 2018. Disponível em: <<https://www.vaticannews.va/pt/igreja/news/2018-10/follow-jc-go-app-capturar-santos.html>>. Acesso em: 14 mar. 2019.

VAZLON. **War Império Romano**. 2019. Disponível em: <<https://br.vazlon.com/war-imperio-romano-pecas-de-reposicao-manuais-e#!>>. Acesso em: 20 jun. 2019.

VIDAL, Mario. **Introdução a Ergonomia**. Curso De Especialização Em Ergonomia Contemporânea Do Rio De Janeiro. 20--. 35 p. Disponível em: <https://www.academia.edu/5292609/CURSO_DE_ESPECIALIZA%C3%87%C3%83O_EM_ERGONOMIA_CONTEMPOR%C3%82NEA_DO_RIO_DE_JANEIRO_P%C3%B3s-Gradua%C3%A7%C3%A3o_Lato_Sensu_540_horas_INTRODU%C3%87%C3%83O_%C3%80_ERGONOMIA>. Acesso em: 1 maio 2019.

VOLPATO, Gildo. **Jogo e brinquedo**: reflexões a partir da teoria crítica. Educ. Soc., Campinas, vol. 23, n. 81, p. 217-226, dez. 2002.

VOUAUX, Leon. **Les Actes de Paul**. Paris, FR: Librairie Letouzey Et Ané, 1913.

APÊNDICE A – Desenhos Técnicos