



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN

SCARS: MEMÓRIAS DE UMA CIDADE

DESIGN PARA UM JOGO DE TABULEIRO

(Esse projeto apresenta conteúdo sensível para
alguns públicos)

ANNA LUIZA OLIVEIRA ALVES DOS SANTOS

GOIÂNIA

2024

ANNA LUIZA OLIVEIRA ALVES DOS SANTOS

SCARS: MEMÓRIAS DE UMA CIDADE

DESIGN PARA UM JOGO DE TABULEIRO

(Esse projeto apresenta conteúdo sensível para
alguns públicos)

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Design da
Escola Politécnica e de Artes, da Pontifícia
Universidade Católica de Goiás, como
parte dos requisitos para a obtenção do
título de Bacharel em Design.

Orientador(a): Prof.(a) Genilda Alexandria

GOIÂNIA

2024

ANNA LUIZA OLIVEIRA ALVES DOS SANTOS

SCARS: MEMÓRIAS DE UMA CIDADE

DESIGN PARA UM JOGO DE TABULEIRO

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado em sua forma final pela Escola Politécnica e de Artes, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para obtenção do título de Bacharel em Design, em __/__/____, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof^a. Genilda Alexandria - orientadora
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof. João Paulo Morais Alves
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof^a Ana Paula Neres de Santana Bandeira
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

RESUMO

O presente trabalho apresenta o desenvolvimento de uma pesquisa cujo objetivo foi propor uma solução para consumidores e interessados no gênero *True Crime* consumirem esse conteúdo de forma educativa, respeitosa e sem prejudicar os direitos humanos, resultando na criação de um jogo de tabuleiro. Dada a complexidade temática e a abordagem de assuntos mais sensíveis, o projeto é direcionado a jovens adultos, com faixa etária entre 16 e 25 anos. Intitulado *Scars*, o jogo é ambientado na cidade de Goiânia, especificamente em quatro pontos turísticos, onde até quatro jogadores assumem o papel de detetives encarregados de resolver crimes ocorridos nesses locais. Além do jogo, o projeto inclui um material editorial que explora a história e as teorias relacionadas à origem dos pontos turísticos escolhidos como cenários, sendo esta a principal inspiração para a concepção do jogo. Além disso, o material conta com um guia de proteção para mulheres, com orientações práticas sobre como agir em situações de risco quando estão isoladas em determinados contextos. O trabalho visa, assim, oferecer uma experiência que combina entretenimento e conhecimento, abordando temas sensíveis de maneira consciente e reflexiva.

Palavras-chave: jogo de tabuleiro, True Crime, Goiânia, Design

ABSTRACT

The following work presents the development of a research whose objective was to propose a solution for consumers and those interested in the True Crime genre to consume this content in an educational, respectful way and without harming human rights, resulting in the creation of a board game. Given the thematic complexity and the approach to more sensitive subjects, the project is aimed at young adults, aged between 16 and 25. Titled *Scars*, the game is set in the city of Goiânia, specifically in four tourist spots, where up to four players take on the role of detectives in charge of solving crimes occurring in these locations. In addition to the game, the project includes editorial material that explores the history and theories related to the origin of the tourist spots chosen as settings, which is the main inspiration for the game's design. Furthermore, the material includes a protection guide for women, with practical guidance on how to act in risky situations when they are isolated in certain contexts. The work aims, therefore, to offer an experience that combines entertainment and knowledge, approaching sensitive topics in a conscious and reflective way.

Keywords: board game, True Crime, Goiânia, Design

Lista de Figuras

Figura 1: Documentário Isabella Nardoni.....	11
Figura 2: Série Dahmer: Um canibal americano.....	12
Figura 3: Murder Mystery Party Case Files: Death in Antarctica.....	15
Figura 4: : Livro Anatomia do Mal (Harold Schechter).....	16
Figura 5: : Livros de casos criminais.....	17
Figura 6: Filmes de serial killers baseados em casos reais.....	18
Figura 7: Ted Bundy: A irresistível face do mal.....	19
Figura 8: Foto do jornal San Francisco Chronicle 1932. Crime do bebê Lindbergh....	24
Figura 9: Foto do jornal New York Daily News 1932. Crime do bebê Lindbergh.....	24
Figura 10: Programa “America’s Most Wanted” em 1988.....	25
Figura 11: Programa “Unsolved Mysteries” em 1987.....	26
Figura 12: Podcast “Serial”2014.....	27
Figura 13: Podcast “My favorite Murder” 2016.....	28
Figura 14: Série da Netflix “ Making a Murderer” 2015.....	29
Figura 15: Documentário “The Jinx” 2015.....	30
Figura 16: Manchete do jornal Notícias Populares sobre o assassinato da atriz Sharon Tate.....	32
Figura 17: Matéria da época (1888) sobre Jack, o Estripador.....	32

Figura 18: Mechanics, Dynamics and Aesthetic - MDA framework.....	47
Figura 19: Jogo Detetive (1943).....	49
Figura 20: Jogo Deception (2014)	52
Figura 21: Jogo da Vida (1970).....	54
Figura 22 : Jogo Dixit (2008).....	57
Figura 23: Jogo Monopoly (1935).....	59
Figura 24: Edifício Parthenon Center.....	63
Figura 25: Centro Cultural Martim Cererê.....	64
Figura 26: Lago das Rosas.....	66
Figura 27: Parque Mutirama	67
Figura 28: Primeiro rascunho do tabuleiro.....	71
Figura 29: Segundo rascunho do tabuleiro/mecânica.....	73
Figura 30: Anotações da escolha da estética final do tabuleiro/mecânica.....	74
Figura 31: Anotações e rascunhos do projeto do tabuleiro final.....	75
Figura 32 Modelo final do tabuleiro.....	76
Figura 33: Tabuleiro Final (frente).....	80
Figura 34: : Tabuleiro (posterior).....	81
Figura 35: Inspiração para a paleta de cores.....	82
Figura 36: Paleta de cores CMYK.....	83

Figura 37: Painel semântico para os arquivos.....	84
Figura 38 Painel semântico para cartas.....	85
Figura 39: Painel semântico para a caixa.....	85
Figura 40: : História do Parque Mutirama (frente).....	86
Figura 41 : História Parque Mutirama (atrás).....	87
Figura 42: Manual do Jogo.....	88
Figura 43: Kit em Branco.....	89
Figura 44: Guia para Mulheres.....	90
Figura 45: Desenhos dos arquivos para o material editorial (histórias dos pontos turísticos, histórias das cenas dos crimes e respostas das cenas)	91
Figura 46: Exemplo da tipografia sendo utilizada.....	92
Figura 47: Exemplo da tipografia sendo utilizada.....	93
Figura 48: Exemplo da tipografia sendo usada.....	93
Figura 49: Desenho da estética da caixa, com a tipografia aplicada.....	94
Figura 50: Modelo da carta de suspeitos (atrás).....	95
Figura 51: Carta do Sorteio (frente e verso).....	96
Figura 52: Carta dica extra (frente e verso).....	97
Figura 53 Carta Suspeitos (frente e verso).....	98
Figura 54: Carta Armas (frente e verso).....	99
Figura 55: Cartas que serão usadas no kit em branco.....	100

Figura 56: Projeto Final.....	101
Figura 57: Cotas da Caixa (laterais e vista superior).....	105
Figura 58: Cotas da Caixa (vista superior das medidas internas).....	106
Figura 59: Cotas das divisórias da Caixa.....	107
Figura 60: Cotas do Tabuleiro.....	108

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho ao meu namorado, amigos e família pelo apoio incondicional, pela paciência em momentos difíceis e por acreditarem em mim, mesmo quando duvidei de mim mesma. Este trabalho é, também, para mim, como prova de que mesmo nos piores momentos que passamos, ainda sim, terá uma realização ao final dessa jornada, e que será de bastante alegria.

AGRADECIMENTOS

Em especial, a minha orientadora Genilda, por toda paciência que teve durante essa trajetória. Por me acolher de braços abertos, desde o início. Desde as primeiras orientações e ideias malucas sobre o meu tema, sempre acreditou que tudo daria certo.

Ao Sérgio, um profissional incrível, que fez todo o possível para a finalização do projeto. Só posso dizer que ele tem as mãos de um anjo!

Agradeço aos meus familiares e amigos, que mesmo eu tendo tentado desistir várias vezes, ainda ficaram comigo até o fim e não deixaram isso acontecer. Sempre acreditaram no meu potencial, até mesmo quando eu não acreditava. Todo apoio mútuo que tivemos para finalizar essa etapa, sempre ficará guardado no meu coração.

Ao Diogo, meu namorado, sendo a pessoa que mais lutou ao meu lado durante essa jornada. Ficou comigo nos altos e baixos, sempre me motivando e me colocando para cima em momentos de crise. Teve orgulho de mim todas as vezes que eu finalizava alguma etapa do meu projeto e principalmente quando finalizei esta. Não tenho palavras o suficiente para agradecer todo seu esforço, paciência, carinho, amor e dedicação que você teve comigo. Eu te amo e sempre vou te amar!

Obrigada a todos vocês!



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
GABINETE DO REITOR

Av. Universitária, 1069 • Setor Universitário
Caixa Postal 86 • CEP 74605-010
Goiânia • Goiás • Brasil
Fone: (62) 3946.1000
www.pucgoias.edu.br • reitoria@pucgoias.edu.br

RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Anna Luiza Oliveira Alves dos Santos do Curso de Design, matrícula 20211004200079, telefone: (62)984575514 e-mail annaluizaoliveira99@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado SCARS MÊMORIAS DE UMA CIDADE, DESIGN PARA UM JOGO DE TABULEIRO, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 15 de dezembro de 2024.

Assinatura do autor: _____

Nome completo do autor: Anna Luiza Oliveira Alves dos Santos

Assinatura do professor-orientador: _____

Nome completo do professor-orientador: Genilda da Silva Alexandria Souza

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
OBJETIVO GERAL	13
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
JUSTIFICATIVA	13
1 .TRUE CRIME – A ORIGEM	25
1.1 SÉCULO XXI E O TRUE CRIME.....	28
2 .PÚBLICO INTERESSADO	33
2.1 - PRIMEIROS INTERESSADOS PELO TRUE CRIME.....	33
2.2 - PÚBLICO ATUAL.....	36
2.3 - A EXPLICAÇÃO DA PSICOLOGIA.....	37
3 .A INFLUÊNCIA DA INTERNET	41
3.1 – REPERCUSSÃO DO ASSUNTO.....	41
3.2 O SENSACIONALISMO E A CONSCIENTIZAÇÃO.....	42
4 .INDICATIVOS DE PROJETO	44
4.1 - A ESCOLHA DO PROJETO.....	44
5 . PROJETO	46
5.1 METODOLOGIAS.....	46
5.2 TÉCNICA MDA.....	47
5.3 ANÁLISE DE SIMILARES.....	48
5.4 ESTUDOS DOS COMPONENTES DO JOGO.....	62
5.4.1 ESCOLHA DOS PONTOS TURÍSTICOS.....	62
5.5 CRIAÇÃO DO NOME.....	69
5.6 CRIAÇÃO DOS ELEMENTOS.....	70
5.6.1 CRIAÇÃO DO TABULEIRO.....	72
5.7 ESTÉTICA.....	82
5.8 MATERIAL EDITORIAL.....	87
5.8.1 TIPOGRAFIA.....	93
5.9 MECÂNICAS DO JOGO.....	95
6 PROPOSTA FINAL	96
6.1 MATERIAL COMPLETO E MONTADO.....	102

6.2 PRODUÇÃO GRÁFICA.....	105
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	110
REFERÊNCIAS.....	112

INTRODUÇÃO

Para se iniciar essa pesquisa, é necessário ter conhecimento de: “O que é o *true crime*”? As primeiras manifestações do gênero *true crime* datam aproximadamente de 1550, quando panfletos sobre assassinatos e outros crimes começaram a circular pelas ruas da Grã-Bretanha. Desde então, esse tipo de narrativa se expandiu e se disseminou por diversas plataformas, evoluindo ao longo do tempo. O conceito de "*true crime*" refere-se a uma categoria de mídia, seja literatura, filmes, séries de televisão, podcasts etc., que se baseia em eventos reais de crimes reais. Estes podem incluir homicídios, sequestros, assaltos, fraudes, entre outros tipos de crimes. Apesar das polêmicas que envolvem o tema, é crescente a quantidade de conteúdos produzidos sobre assassinos em série, massacres e casos sem solução no Brasil e no mundo.

OBJETIVO GERAL

O objetivo geral desse trabalho é estudar formas de proporcionar para os consumidores de *True Crime* uma forma de entretenimento de maneira responsável e de conscientização.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Estudar metodologia de design de jogos para observar a compatibilidade com as necessidades da proposta;

- Estudar características e comportamento de interessados em *true crime*;
- Levantar projeto de produtos similares.

JUSTIFICATIVA

O *true crime*, que aborda casos reais de crimes em várias mídias, está facilmente disponível em várias plataformas em formatos como séries e filmes. No entanto, o excesso de conteúdo gráfico pode ser perturbador para muitos espectadores, levantando questões sobre ética e respeito às vítimas. Este estudo foca no impacto desse tipo de representação, especialmente em mulheres e minorias, frequentemente as principais vítimas desses relatos.

Muitas vezes não impõe restrições na divulgação de conteúdo gráfico, o que pode levar a um consumo desenfreado por parte do público, onde não há uma seleção definida de quem tem acesso a esse conteúdo. A disponibilidade generalizada desses materiais em várias plataformas contribui para esse fenômeno.

Mulheres e minorias são frequentemente destacadas como principais vítimas nos casos de true crime narrados. No entanto, a forma como essas histórias são contadas nem sempre é respeitosa, muitas vezes sensacionalizando a violência e explorando o sofrimento das vítimas.

Diante desse cenário, torna-se evidente a necessidade de uma forma de entretenimento que seja sensível e respeitosa em relação às vítimas. Os espectadores devem ter acesso a conteúdos que não explorem a violência gráfica de forma irresponsável.

O mundo do true crime representa um campo onde a ética na representação das vítimas é frequentemente negligenciada. É imperativo que sejam implementadas medidas para garantir que os relatos de crimes reais sejam tratados com a devida sensibilidade e respeito às vítimas envolvidas. A falta de filtros na divulgação de conteúdo gráfico e a sensacionalização de casos, especialmente aqueles envolvendo mulheres e minorias, levantam questões sobre a necessidade de um entretenimento seguro e respeitoso, que foque no potencial desafiador dos casos, em suas estruturas de investigação e nos mistérios sobre o comportamento humano.

De acordo com Ilana Casoy, criminóloga e escritora brasileira, algumas críticas ao gênero true crime destacam que, em certos casos, as produções podem inadvertidamente glorificar os criminosos, levantando preocupações sobre a maneira como são retratados.

“Quem ¹glamouriza não é a obra, mas o indivíduo que a assiste. É preciso que a gente entenda primeiro a sociedade para identificar a forma como ela enxerga aquela figura. Ninguém ficará violento porque assistiu *Rambo* 400 vezes. Isso vale

¹ <https://rio2c.meioemensagem.com.br/noticias2022/2022/04/28/por-que-as-pessoas-gostam-tanto-de-historias-de-crimes/> Acesso: 05/04/2024

no sentido inverso: a pessoa pode ter lido a Bíblia inteira e ainda assim cometer um crime”.

As imagens a seguir mostram 2 exemplos desse tipo de entretenimento. Um documentário de um caso brasileiro e uma série sobre um caso americano.

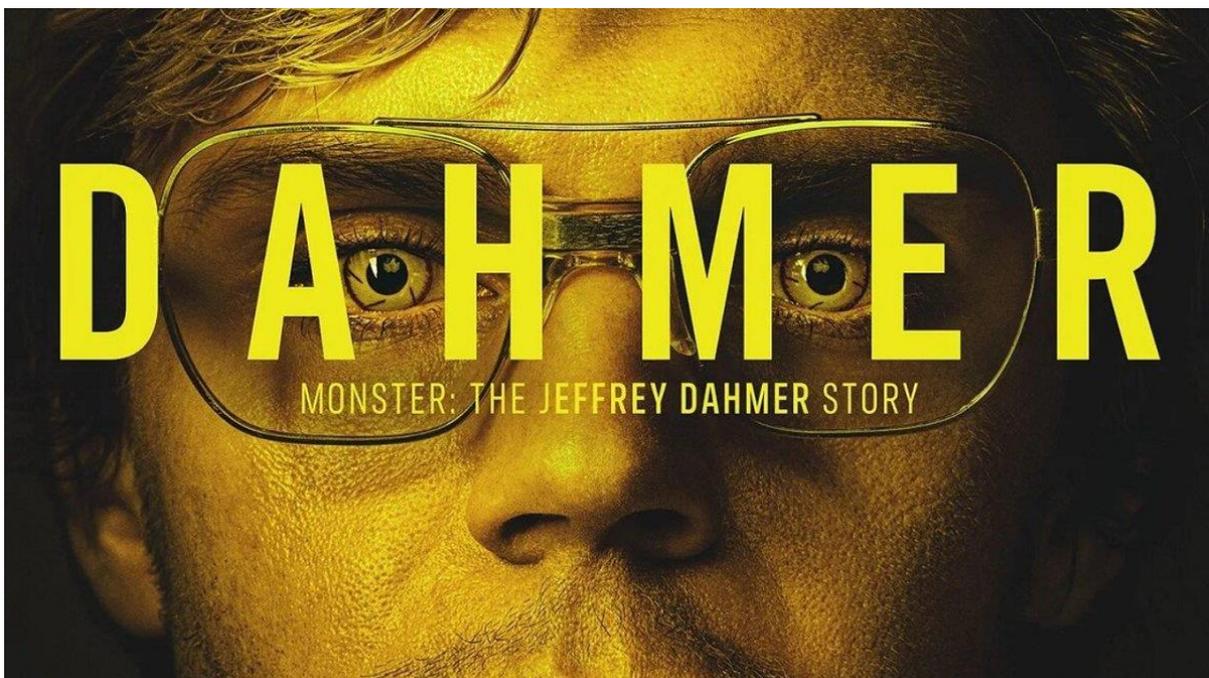
Figura 1: Documentário Isabella Nardoni



Fonte: <https://www.netflix.com/br/title/81506051> Acesso 01/04/2024

Uma tragédia abala o país quando uma criança de apenas 5 anos é lançada pela janela do apartamento do próprio pai. Movida pela busca por justiça, a mãe inicia uma jornada incansável, cativando a atenção de todo o Brasil. O caso desperta a comoção nacional e se torna objeto de intensa acompanhamento público.

Figura 2: Série *Dahmer: Um canibal americano*



Fonte: <https://www.netflix.com/br/title/81287562> Acesso: 01/04/2024

Mais de uma década, Jeffrey Dahmer conseguiu tirar a vida de 17 jovens rapazes sem levantar suspeitas da polícia. Como ele conseguiu evitar a prisão por tanto tempo permanece como um mistério intrigante.

O consumo de true crime atualmente é bastante diversificado e abrange uma ampla gama de pessoas de diferentes faixas etárias, gêneros e origens. Alguns dos grupos que são conhecidos por consumir conteúdo de true crime incluem:

. Mulheres Jovens: Este grupo é frequentemente destacado como um dos principais consumidores de conteúdo de true crime, especialmente em formatos como podcasts e documentários. ²No Spotify, entre 2018 e 2019, o interesse das mulheres em podcasts de crimes reais cresceu 16%. Há várias teorias sobre porque as mulheres jovens são particularmente atraídas por esse tipo de conteúdo, incluindo o interesse em narrativas complexas, o aspecto de resolução de mistérios e a sensação

² <https://www.plural.jor.br/noticias/cultura/mulheres-lideram-producao-e-audiencia-de-podcasts-sobre-crimes/#:~:text=Dentre%2016%20podcasts%20brasileiros%20sobre,o%20p%C3%BAblico%20feminino%20da%20plataforma>. Acesso: 01/04/2024

de conexão emocional com as histórias das vítimas. Várias destas mulheres, utilizam esses meios de entretenimento como uma forma de se proteger. A maneira que os criminosos agem nos filmes e documentários é uma forma de elas aprenderem a se proteger. É como se os true crimes dessem dicas práticas às mulheres do que não fazer.

. **Pessoas Interessadas em Justiça Criminal:** Aqueles que têm interesse em questões relacionadas à justiça criminal, como advogados, estudantes de direito, profissionais de justiça criminal e até mesmo membros das forças policiais, muitas vezes consomem true crime para aprender mais sobre casos reais e os detalhes intrincados envolvidos na investigação e julgamento de crimes.

. **Entusiastas de Histórias de Mistério e Suspense:** Pessoas que gostam de resolver quebra-cabeças e desvendar enigmas são atraídas pelo aspecto de mistério e suspense do true crime. Esses consumidores muitas vezes apreciam a sensação de tentar descobrir quem cometeu o crime antes que a verdade seja revelada na narrativa.

Interessados em Psicologia Criminal: Aqueles que estão interessados na mente criminosa e nos motivos por trás do comportamento criminoso podem consumir conteúdo de true crime para aprender mais sobre os perfis psicológicos dos criminosos, os fatores que os levaram a cometer crimes e os métodos utilizados pelos investigadores para capturá-los.

Pessoas que Buscam Entretenimento Sensacionalista: Algumas pessoas consomem true crime principalmente por seu valor de entretenimento, atraídas pelo aspecto sensacionalista das histórias de crimes reais. Este grupo pode incluir espectadores que gostam de acompanhar casos de alta repercussão na mídia ou histórias com reviravoltas dramáticas.

É importante notar que o público do true crime é plural e que as razões pelas quais as pessoas consomem esse tipo de conteúdo podem variar consideravelmente de uma pessoa para outra.

As mídias sociais são importantes em relação a esse tema, pois plataformas como Twitter, Reddit e podcasts especializados permitem que as pessoas discutam, compartilhem e consumam histórias de true crime de forma interativa e imersiva. Hashtags como #TrueCrime e #CrimePodcast são populares nessas redes. Grupos e Comunidades também apresentam uma vasta quantidade de pessoas interessadas no assunto.

Como exemplo de público feminino, a influenciadora Jaqueline Guerreiro é proprietária do principal canal de True Crime no Brasil. Em seu segmento "Quinta Misteriosa", ela apresenta histórias reais de crimes em vídeos mais extensos, alguns com até 40 minutos de duração. Ela revela que sua fascinação por esse gênero começou na infância, e desde então ela tem procurado por histórias intrigantes para compartilhar com seu público.

"Sempre ³gostei de documentários, qualquer coisa relacionada a esses casos, simplesmente por curiosidade. Queria entender por que que as pessoas cometiam crimes o que levou a isso." "Acredito que esse interesse vai além da curiosidade, porque quando a gente tem um caso que a vítima é mulher, inevitavelmente pensamos que poderia ser eu, minha mãe, irmã ou amiga. Ser mulher é estar em alerta o tempo todo, então eu sinto que saber dos detalhes é também quase um mecanismo de defesa, de você aprender o que não fazer para que isso aconteça comigo."

Já no TikTok, a influenciadora Giulia Carvalho, com mais de 1,7 milhões de seguidores, explica o porquê tem esse fascínio por esse assunto e porque o consome.

"Me ⁴intriga muito essas atrocidades que as pessoas são capazes de cometer. Tento destrinçar esses crimes e buscar entender a natureza deles, porque eles acontecem desde sempre. Sou mais desconfiada, então me ajuda a ficar mais atenta ao saber mais sobre esses casos."

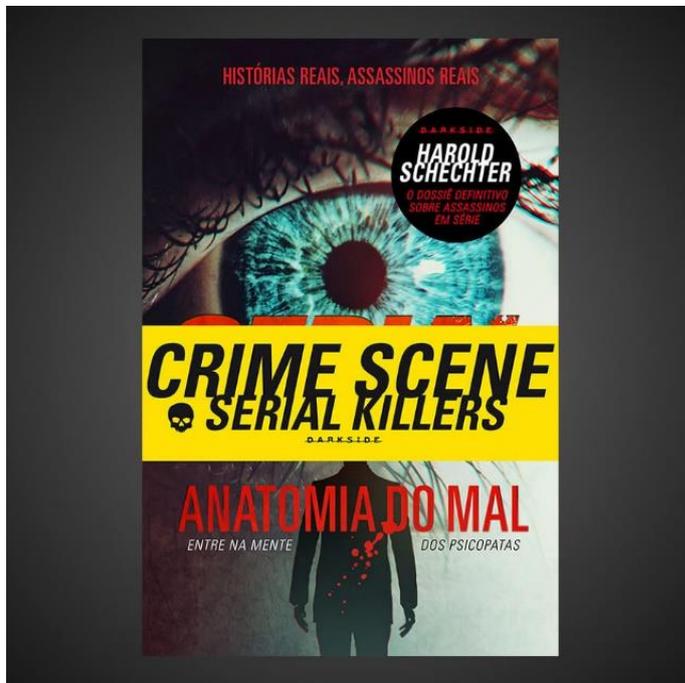
Com esse tema aumentando a proporção cada vez mais, principalmente pelas redes sociais, fica cada vez mais fácil o acesso a elas. Com criadores de conteúdos

³ <https://revistamarieclaire.globo.com/comportamento/noticia/2023/07/true-crime-por-que-mulheres-consomem-mais-conteudos-de-crimes-reais-do-que-homens.ghtml> Acesso: 07/04/2024

⁴ <https://revistamarieclaire.globo.com/comportamento/noticia/2023/07/true-crime-por-que-mulheres-consomem-mais-conteudos-de-crimes-reais-do-que-homens.ghtml> Acesso: 07/04/2024

motivo, meio e oportunidade do assassino para cometer o assassinato. Esse é apenas um de outros casos dessa mesma franquia de jogo.

Figura 4: Livro *Anatomia do Mal* (Harold Schechter)



Fonte: <https://loja.humanasebolivraria.com.br/livro/serial-killers-anatomia-do-mal>

Acesso: 01/04/2024

Um livro essencial para os entusiastas de MINDHUNTER, CSI, Dexter, Criminal Minds e para aqueles que acompanham o canal Discovery Investigation e desejam compreender os pensamentos dos assassinos mais temidos e cruéis de todos os tempos.

Figura 5: livros de casos criminais



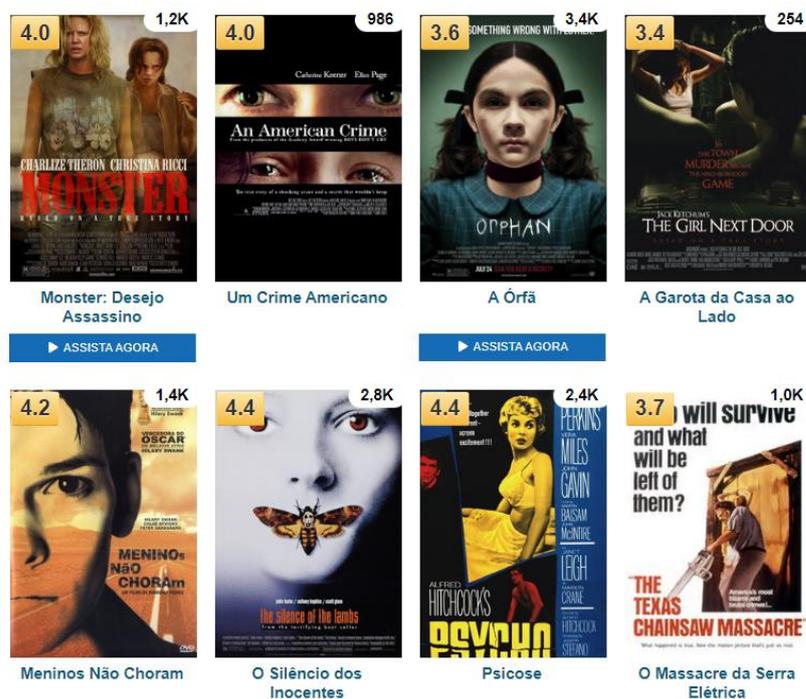
Fonte: <https://www.darksidebooks.com.br/livros/serial-killers?page=2>

Acesso:

01/04/2024

Outros livros que também trazem essa mesma temática são: Serial Killers: Made in Brazil, contando os casos mais famosos que aconteceram no Brasil, como Elize Matsunaga, Suzane Von Richthofen, etc.; Killer Clown Profile, contando a história do primeiro palhaço assassino, John Wayne Gacy, que originou a ideia para o filme It: a Coisa, obra de Stephen King.

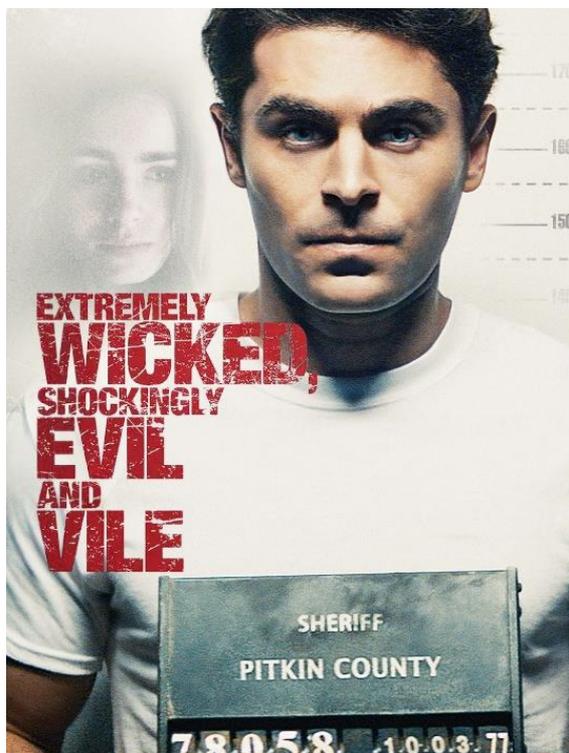
Figura 6: Filmes de serial killers baseados em casos reais



Fonte: <https://filmow.com/listas/filmes-de-serial-killer-assassinos-e-psicopatas-baseados-em-fatos-reais-l79590/> Acesso: 01/04/2024

Várias produções de cinema, como A Órfã, O Massacre da Serra Elétrica, Psicose, foram baseados em histórias de crimes reais.

Figura 7: Ted Bundy: A irresistível face do mal.



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Extremely_Wicked,_Shockingly_Evil_and_Vile
Acesso: 01/04/2024

"Ted Bundy: A Irresistível Face do Mal" constitui uma minuciosa análise da vida e dos crimes cometidos por um dos mais notórios serial killers da história. O livro adentra a mente complexa e perturbada de Ted Bundy, investigando sua infância, relacionamentos e o modus operandi empregado ao longo de uma série de assassinatos brutais. Embasado em extensa pesquisa e entrevistas, revela-se a habilidade de Bundy em manter uma fachada de normalidade enquanto cometia atos horrendos, ludibriando autoridades e a opinião pública. A obra lança luz sobre os eventos que culminaram na captura de Bundy e analisa seu impacto duradouro na sociedade, proporcionando uma visão fascinante e aterrorizante do lado mais obscuro da psique humana.

Com isso tudo apresentado, como então pode-se consumir e produzir o *True Crime* de maneira responsável? É fundamental considerar o contexto social, histórico, racial e legal em que o crime ocorreu, e mostrar sensibilidade às experiências e sentimentos das pessoas envolvidas. É importante evitar sensacionalismo e falta de respeito, priorizando uma investigação responsável, abertura para o diálogo e o respeito às vítimas e suas famílias.

A preocupação ética surge quando a exploração do sofrimento das vítimas e de suas famílias é feita sem consentimento ou sensibilidade. Algumas produções de true crime têm sido criticadas por glorificar o crime em detrimento das vítimas. O desafio ético aqui é encontrar um equilíbrio entre informar o público sobre a realidade do crime e evitar a glorificação ou exploração da violência puramente para entretenimento. A responsabilidade dos criadores de conteúdo em garantir a precisão dos fatos é fundamental para evitar disseminar desinformação ou difamar pessoas erroneamente acusadas. Algumas produções de true crime podem retratar homens e mulheres de maneira estereotipada, reforçando noções preconcebidas sobre papéis de gênero, como a ideia de que homens são mais propensos a cometer crimes violentos. A representação de vítimas de diferentes gêneros pode variar, com alguns casos recebendo mais atenção ou empatia do público com base no gênero das vítimas ou dos criminosos.

Então, com tudo isso em mãos, surge uma proposta de trabalho. Esta irá se basear nas possibilidades que o estudo e projeto de design pode contribuir para o consumo mais consciente desse conteúdo e o *true crime*. Em primeiro caso, será realizado levantamentos teóricos sobre os crimes e assassinos em si. Com isso, começará as buscas sobre os perfis desse público que consomem esses conteúdos, para que assim, possa definir o público-alvo. A partir disso, foram analisados os meios de entretenimento com a temática dos casos, a relação que pode se estabelecer entre casos criminais e o design. Finalmente, o projeto foi desenvolvido, com o objetivo de proporcionar uma experiência diferente e divertida a partir de um material informativo e um jogo, unindo assim, de uma maneira mais descontraída, o mórbido ao agradável.

1. TRUE CRIME – A ORIGEM

O conceito de "true crime" refere-se a uma categoria de mídia, seja literatura, filmes, séries de televisão, podcasts etc., que se baseia em eventos reais de crimes reais. O true crime tem ganhado cada vez mais fãs ao expor esses casos, detalhando os crimes e investigações passo a passo.

O gênero True Crime tem uma história rica e complexa que reflete a eterna fascinação da humanidade com o crime e a justiça. Desde os primeiros relatos de crimes em panfletos sensacionalistas até as produções sofisticadas de documentários e podcasts contemporâneos, o TC⁵ evoluiu significativamente, adaptando-se às mudanças tecnológicas e culturais ao longo dos séculos.

De acordo com a revista VEJA (14 de agosto de 2022⁶) ainda no século XVII, pastores puritanos ministravam sermões antes das execuções de infiéis, que eram posteriormente transformados em livros. Esses livros detalhavam os supostos crimes cometidos pelos condenados à força e frequentemente incluíam suas confissões. Os primeiros exemplos de TC podem ser encontrados nos panfletos e baladas do século XVIII, que narravam crimes sensacionais para um público ávido por histórias de mistério e horror. Esses relatos eram frequentemente exagerados e visavam entreter tanto quanto informar. Durante o século XIX, a Revolução Industrial e o aumento da alfabetização contribuíram para a proliferação de jornais e revistas que incluíam seções dedicadas a crimes notórios.

Com o surgimento da imprensa de massa no início do século XX, o TC encontrou um novo meio para alcançar um público ainda maior. Jornais sensacionalistas como o "New York Daily News" e o "San Francisco Chronicle" publicavam histórias detalhadas de crimes horrendos, muitas vezes com fotos gráficas e manchetes chocantes. A cobertura do sequestro e assassinato do bebê Lindbergh

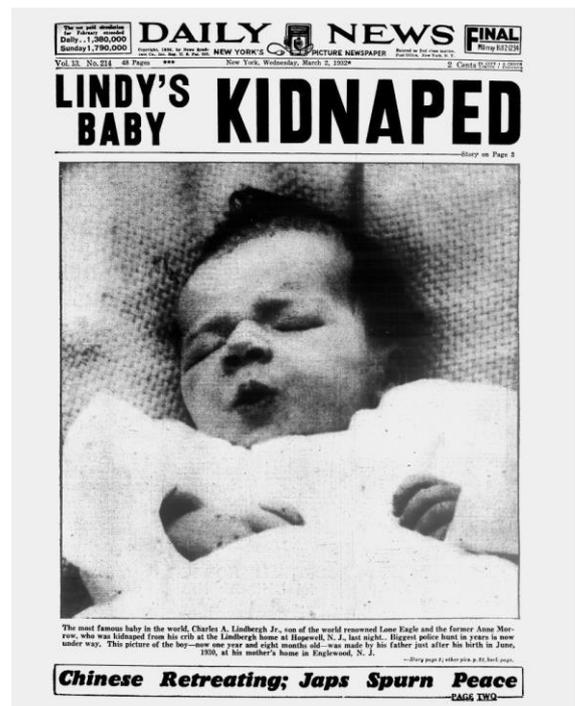
⁵ Devido ao uso frequente da expressão *True Crime*, a partir desse parágrafo será substituído a expressão por TC.

⁶ <https://veja.abril.com.br/comportamento/apetite-por-true-crime-tem-origens-ancestrais-dizem-autores>. Acesso: 15/05/2024

nos anos 1930 exemplifica como casos de grande notoriedade podiam cativar a nação inteira.

Figura 8: Foto do jornal San Francisco Chronicle 1932. Crime do bebê Lindbergh.

Figura 9: Foto do jornal New York Daily News 1932. Crime do bebê Lindbergh



Fonte 1: https://www.sfchronicle.com/chronicle_vault/article/Chronicle-Covers-The-discovery-of-the-Lindbergh-7456011.php Acesso:04/06/2024

Fonte 2: <https://www.popularmechanics.com/culture/a45716072/lindbergh-baby-kidnapping/> Acesso: 04/06/2024

Em março de 1932, o filho do primeiro aviador desapareceu de seu berço e deu início a uma vasta investigação comovente que terminou em tragédia há 92 anos. Até hoje o caso permanece sem solução.

A partir dos anos 1980, o TC começou a se expandir para outros meios além da imprensa escrita. Documentários e programas de televisão dedicados ao crime real se tornaram populares. Séries como "America's Most Wanted" e "Unsolved Mysteries" ajudaram a levar histórias de crimes reais para o público em geral, muitas vezes solicitando a ajuda do público para resolver casos não solucionados.

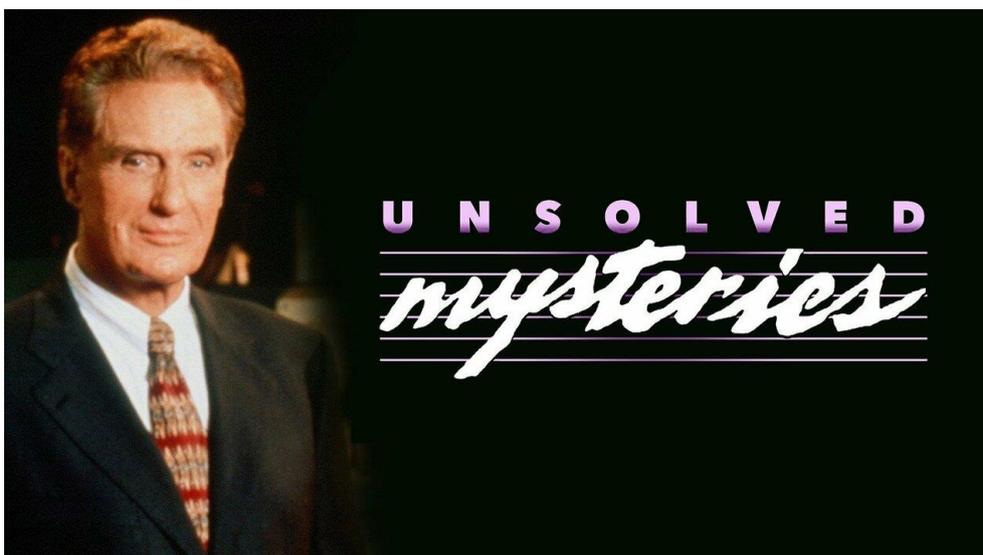
Figura 10: Programa "America's Most Wanted" em 1988



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/America%27s_Most_Wanted Acesso: 04/06/2024

O programa mostrava reconstituições de fugitivos perigosos interpretados por atores, alternadas com entrevistas filmadas, com narração em off feita por Walsh. Além disso, cada episódio incluía fotografias dos fugitivos perigosos.

Figura 11: Programa "Unsolved Mysteries" em 1987



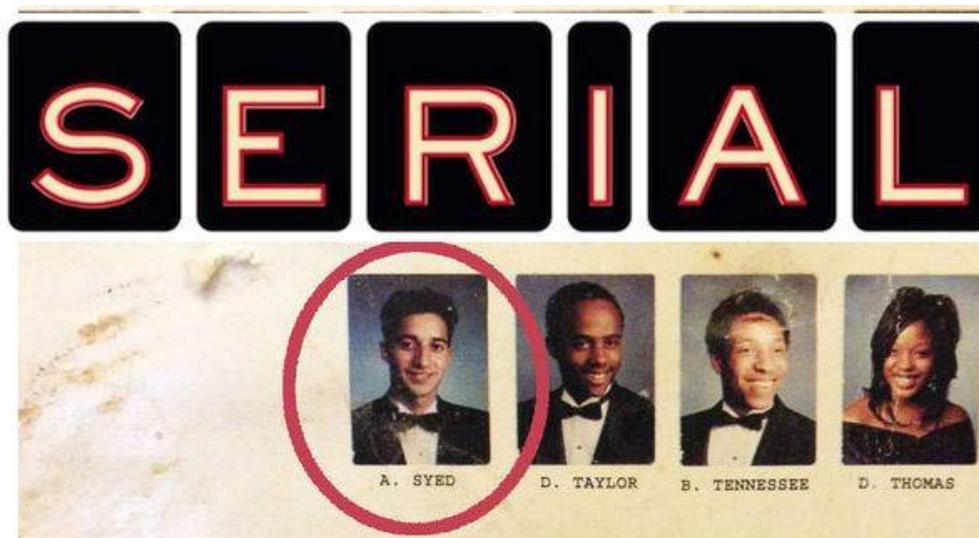
Fonte: <https://unsolved.com/> Acesso: 04/06/2024

Unsolved Mysteries adotou um formato de documentário para explorar mistérios da vida real e apresentava reconstituições de crimes não resolvidos, casos de pessoas desaparecidas, teorias da conspiração e fenômenos paranormais inexplicáveis.

1.1 SÉCULO XXI E O TRUE CRIME

O advento da internet e das plataformas de streaming no século XXI revolucionou o TC. Podcasts como "Serial" (2014) e "My Favorite Murder" (2016) permitiram que os criadores de conteúdo explorassem histórias de crimes em detalhes minuciosos, muitas vezes ao longo de várias horas de áudio. "Serial", em particular, foi um fenômeno que trouxe o TC para a vanguarda da cultura pop, atraindo milhões de ouvintes e renovando o interesse no gênero.

Figura 12: Podcast “Serial” 2014



Fonte: <https://serialpodcast.org/season-one> Acesso: 04/06/2024

‘Serial’ é um podcast de jornalismo investigativo apresentado por Sarah Koenig, que conta uma história de não ficção ao longo de vários episódios.

Figura 13: Podcast “My favorite Murder” 2016



Fonte: <https://www.myfavoritemurder.com/> Acesso: 04/06/2024

My Favorite Murder é um podcast semanal de comédia sobre crimes reais, apresentado pelas comediantes americanas Karen Kilgariff e Georgia Hardstark.

Serviços de streaming como Netflix e Hulu investiram pesado em documentários de TC. Séries como "Making a Murderer" (2015), "The Jinx" (2015) e "Tiger King" (2020) não só cativaram audiências globais, mas também geraram debates acalorados sobre justiça, ética e a natureza da verdade. Esses documentários frequentemente misturam entrevistas, imagens de arquivo e dramatizações para criar narrativas envolventes e provocativas.

Figura 14: Série da Netflix “*Making a Murderer*” 2015



Fonte: <https://oglobo.globo.com/kogut/critica/2023/03/making-a-murderer-sem-fim-caso-de-steven-avery-condenado-e-presos-nos-eua-volta-aos-noticiarios.ghtml>

Acesso: 04/06/2024

O programa *Making a Murderer*, narra a história de Steven Avery, um homem do condado de Manitowoc, Wisconsin, que passou 18 anos na prisão (1985–2003) após ser erroneamente condenado por agressão sexual e tentativa de homicídio contra Penny Beerntsen. Posteriormente, em 2005, ele foi acusado e condenado pelo assassinato de Teresa Halbach. A história também aborda a situação de seu sobrinho, Brendan Dassey, que foi acusado e condenado como cúmplice no assassinato de Halbach.

Figura 15: Documentário “The Jinx” 2015



Fonte: <https://www.max.com/br/pt/shows/jinx-the-life-and-deaths-of-robert-durst/2039343b-3fa2-400c-8342-bcb8d308ba14> Acesso: 04/06/2024

A série *The Jinx*, composta por seis episódios, é um documentário sobre Robert Durst, um rico empresário do setor imobiliário em Nova York. Aos 71 anos, ele era acusado de assassinar três pessoas: sua esposa, desaparecida desde 1982, sua melhor amiga e um vizinho.

As séries *Making a Murderer* e *The Jinx* desempenharam um papel importante na popularização do gênero true crime, explorando casos reais e oferecendo ao público um misto de investigação e drama. Ambos apresentam narrativas estruturadas de forma a manter o suspense e envolver emocionalmente os espectadores, evidenciando injustiças e lacunas nos sistemas legais.

Making a Murderer aborda o caso de Steven Avery, que cometeu condenações questionáveis, evidenciando preconceitos sociais e falhas no sistema judicial. Já a *The Jinx* explora os crimes associados a Robert Durst, destacando como o poder econômico pode moldar o desfecho das investigações.

Além disso, essas produções alimentam publicações sociais mais amplas, como desigualdades de classe e ética no uso de recursos legais. Essas características fazem com que o público não apenas assista, mas também participe ativamente, formulando teorias e discutindo os casos em redes sociais e fóruns. Assim, tais séries ultrapassam o entretenimento, consolidando o verdadeiro crime como um gênero que combina engajamento emocional, crítica social e apelo investigativo.

CAPÍTULO 2 – PÚBLICO INTERESSADO

2.1 – PRIMEIROS INTERESSADOS PELO TRUE CRIME

O interesse por histórias de TC tem raízes profundas e variadas ao longo da história, envolvendo diferentes grupos de pessoas por diferentes razões. A fascinação pelo TC é multifacetada, envolvendo tanto um desejo de entender o comportamento humano quanto um interesse pelo drama e pela justiça. Hoje, o gênero continua a crescer, alimentado pela proliferação de novas mídias e pela curiosidade incessante do público.

Os primeiros interessados que podem ser listados, são os **Jornalistas e Repórteres**. Desde o surgimento dos jornais, o crime tem sido um assunto de grande interesse. No séculos XIX e XX, especialmente, os jornais sensacionalistas cobriam crimes violentos com grande detalhe para atrair leitores.

De acordo com o Folha de S. Paulo (12 de janeiro de 2018⁷), no dia 8 de setembro de 1993, o jornal “Notícias Populares”, também chamado pela abreviação de NP, lançou uma série com 13 capítulos sobre os maiores crimes do século 20. Muitos casos que hoje são conhecidos, foram publicados na época. Um dos mais famosos, com certeza, foi o assassinato da atriz Sharon Tate, que chocou os Estados Unidos por ter sido cometido pela seita do Assassino Em Série: Charles Manson.

Existindo esses portais de notícia, tanto da época quanto atualmente, um público é alcançado. E é esse público que também se encaixa nas categorias dos apreciadores do TC. **Leitores de jornais e revistas:** O público em geral sempre teve uma curiosidade natural por histórias de crime, muitas vezes porque essas histórias envolvem drama, mistério e a luta entre o bem e o mal. Histórias de crimes notórios, como os assassinatos de Jack, o Estripador, em Londres, atraíam grande interesse do público.

Jack, o Estripador, é um dos assassinos em série mais infames da história. Ele aterrorizou o bairro de Whitechapel, em Londres, no final do século XIX, especialmente durante os meses de agosto a novembro de 1888. Suas vítimas

⁷ <https://www1.folha.uol.com.br/banco-de-dados/2018/01/1901420-jornal-publica-serie-sobre-os-maiores-crimes-do-seculo-20.shtml>. Acesso: 15/05/2024

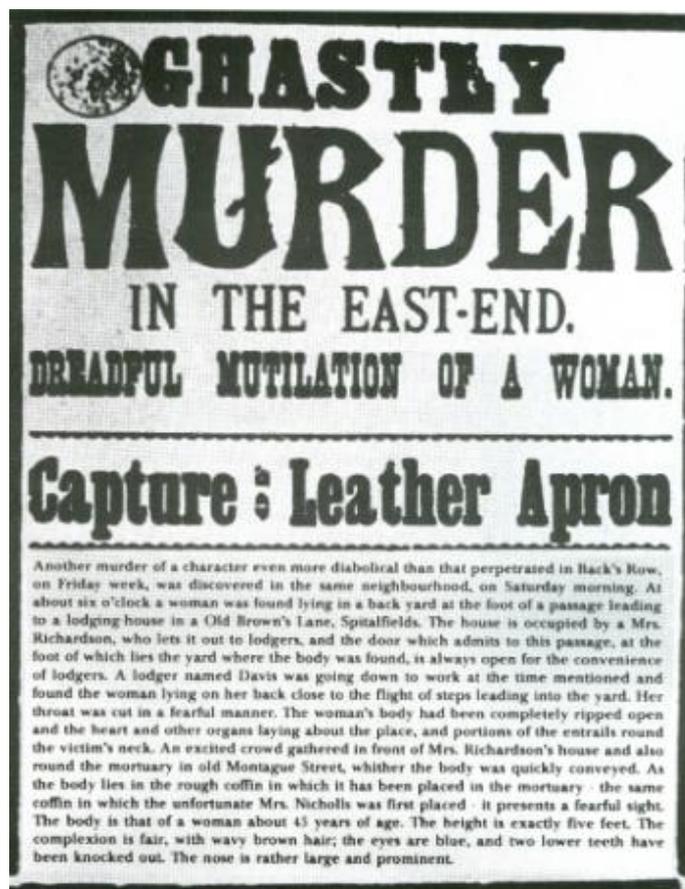
conhecidas eram mulheres, geralmente prostitutas, que ele matava e mutilava de maneira brutal. A identidade de Jack, o Estripador, nunca foi descoberta, o que alimentou inúmeras teorias e especulações ao longo dos anos.

Figura 16: Manchete do jornal Notícias Populares sobre o assassinato da atriz Sharon Tate



Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/banco-de-dados/2018/01/1901420-jornal-publica-serie-sobre-os-maiores-crimes-do-seculo-20.shtml#:~:text=Em%20%20de%20setembro%20de,%22mutilados%22%20em%20quatro%20semanas>. Acesso: 11/06/2024

Figura 17: Matéria da época (1888) sobre Jack, o Estripador



Fonte: <https://afflictor.com/2010/02/03/old-print-article-ghostly-murder-in-the-east-end-1888/> Acesso: 11/06/2024

Outros públicos que também podem ser citados são os **Escritores e Romancistas**, que no século XIX, autores como Edgar Allan Poe e Sir Arthur Conan Doyle (criador de Sherlock Holmes) começaram a escrever ficção policial, inspirados em casos de crimes reais. Suas histórias ajudaram a popularizar o gênero e a alimentar o interesse pelo true crime. **Advogados e profissionais do direito**: Casos criminais complexos sempre foram de grande interesse para advogados, promotores e outros profissionais do direito, tanto como estudos de caso quanto como entretenimento. **Psicólogos e criminologistas**: O estudo da mente criminoso e dos comportamentos desviantes tem sido uma área de interesse acadêmico e científico. Psicólogos e criminologistas estudam crimes reais para entender melhor os motivos e padrões de comportamento dos criminosos.

2.2 – PÚBLICO ATUAL

O público do TC atualmente continua bem diversificado, mas há algumas características comportamentais que ajudam a delinear quem são esses consumidores. O primeiro disparado é de **Predominância Feminina**. Estudos e pesquisas têm mostrado que as mulheres são as principais consumidoras de conteúdo de true crime. Este fenômeno pode ser atribuído a vários fatores, incluindo uma busca por compreender questões de segurança e autoproteção, bem como um interesse em psicologia criminal e narrativas emocionantes.

Para a empresária Tatiana Fanti, que se define como “Crimiseira” (termo utilizado para pessoas fãs do Podcast Café com Crime), o que a faz atraída por esse tipo de conteúdo, seria a possibilidade de compreender o comportamento humano.

“⁸[Entender] como uma mente doente funciona. Como muitos dos criminosos se sentem acima do bem e do mal. Acho que mais do que o crime em si, me interessam as análises psicológicas

Muitas dessas pessoas apreciam profundamente o aspecto investigativo e psicológico dos casos criminais, demonstrando um interesse particular em entender os detalhes legais e forenses das histórias. Esse grupo é frequentemente atraído por narrativas que não apenas relatam os eventos, mas também exploram os motivos e perfis dos criminosos de maneira detalhada e bem pesquisada.

Os fãs tendem a ter um forte interesse em psicologia e comportamento humano, especialmente no que diz respeito aos métodos de investigação criminal. Eles são fascinados por como os investigadores resolvem os crimes, desde a coleta de evidências até a análise de perfis psicológicos dos criminosos. Este público valoriza histórias que oferecem uma visão profunda e analítica dos casos, muitas vezes apreciando conteúdos que destacam as técnicas de investigação usadas para resolver crimes complexos.

Entrando no âmbito da internet, a interação em comunidades online é uma característica marcante desse público. Fóruns e redes sociais servem como

⁸ <https://gente.ig.com.br/2024-05-11/true-crime--mulheres.html?Foto1> Acesso: 16/06/2024

plataformas para discutir casos, teorias e novas evidências. Por exemplo, subreddits dedicados ao TC no Reddit são espaços onde os membros compartilham suas opiniões, análises e informações recentes sobre casos criminais. Nessas comunidades, as pessoas se engajam em debates detalhados, trocam ideias e colaboram na busca por novas perspectivas sobre crimes conhecidos.

Embora muitos consumam pelo aspecto de entretenimento, há um interesse significativo em aprender sobre o sistema de justiça criminal, técnicas de investigação e prevenção de crimes. Este público valoriza conteúdos que são não apenas envolventes, mas também informativos e educativos. Documentários, podcasts e séries que combinam entretenimento com educação tendem a ser particularmente populares, pois permitem aos espectadores entenderem melhor o funcionamento interno das investigações criminais e as complexidades do comportamento criminoso.

Em resumo, o público atual de TC é composto majoritariamente por mulheres adultas jovens e de meia-idade; indivíduos intelectualmente curiosos e bem-educados, com uma forte inclinação para a psicologia e a investigação criminal. Eles se envolvem ativamente em comunidades online para discutir e analisar casos, buscando conteúdos que ofereçam tanto entretenimento quanto educação sobre o sistema de justiça e técnicas investigativas.

2.3 – A EXPLICAÇÃO DA PSICOLOGIA

O interesse pelo TC pode ser explicado por várias teorias psicológicas e fatores que refletem a complexidade do comportamento humano. Os seres humanos têm uma curiosidade natural sobre o comportamento dos outros, especialmente quando se trata de desvios da norma. Crimes extremos oferecem um vislumbre do lado sombrio da natureza humana, que muitas pessoas acham irresistível.

As histórias de TC permitem que os espectadores sintam empatia pelas vítimas e seus familiares, o que pode fortalecer as conexões emocionais. Ao mesmo tempo, o medo gerado por essas histórias pode ser uma forma segura de explorar emoções intensas sem estar diretamente em perigo.

Em relação ao público feminino, especialistas em psicologia sugerem que o fato de as mulheres serem frequentemente vítimas pode explicar o interesse delas pelo gênero TC. Consumir esse tipo de conteúdo pode servir como uma maneira de se prepararem para sua própria segurança, entendendo as motivações e os comportamentos típicos de criminosos que atacam mulheres. Isso pode ajudá-las a reconhecer sinais de alerta mais rapidamente. Além disso, a identificação emocional com as vítimas é outro motivo importante para o interesse feminino nesse gênero. Para eles, assistir a TC permite que as mulheres confrontem e lidem com seus medos sobre sua própria vulnerabilidade. Outra teoria é que, em uma era onde muitos relacionamentos são formados online, o True Crime ajuda as mulheres a melhorarem suas habilidades de investigação para evitar armadilhas, como fraudes na internet.

Para a psicóloga Karen Scavacini, diz que as mulheres podem aprender a se proteger e precaver a partir dessas histórias, para não passarem pela mesma situação.

“⁹Ao consumirem esses conteúdos em casa, elas podem explorar essas histórias em um ambiente mais seguro e podem ajudar a mulheres que têm muito medo. Pode ser psicologicamente benéfico ao ter uma aproximação com o tema de uma maneira segura”

Além disso, Karen enfatiza o fator sociocultural, que abrange questões de justiça frequentemente ligadas ao gênero. Isso pode atrair muitas mulheres, servindo como uma maneira de se envolverem com temas de justiça social e direitos das mulheres.

“¹⁰Muitas vezes, esse tipo de conteúdo vai gerar uma comunidade, pessoas que compartilham interesses e podem se unir para falar, para ter opiniões. Para as mulheres, esse tipo de sentimento de comunidade, de pertencimento, é muito importante, Outro fator que pode fazer com que elas se sintam atraídas, e é muito complexo de uma maneira psicológica, são os mistérios de um caso de crime que podem fornecer um estímulo mental e emocional para a mulher pensar ‘quem foi?’, ‘como que foi? ela tentar solucionar, desvendar esse crime”

⁹ <https://gente.ig.com.br/2024-05-11/true-crime--mulheres.html?Foto6> Acesso: 14/06/2024

¹⁰ Idem

TC também ajuda a enfrentar e resolver ansiedades pessoais e sociais sobre crime e segurança, oferecendo uma sensação de controle ao ver crimes sendo resolvidos. Por fim, a psicologia dos criminosos fascina muitas pessoas, que buscam entender os motivos e comportamentos desses indivíduos, explorando a mente humana de uma perspectiva única e profunda. Esses fatores combinados explicam por que o TC continua a ser um gênero popular e intrigante para muitos. Ele aborda necessidades emocionais e cognitivas fundamentais, oferecendo uma mistura de entretenimento, educação e introspecção psicológica.

Consumir esse conteúdo pode ter efeitos variados na saúde mental das pessoas, e se é saudável ou não depende de vários fatores individuais e contextuais. A psicologia destaca alguns pontos sobre os potenciais benefícios e riscos associados ao seu consumo.

Os **benefícios** em questão, estão vinculados por exemplo, ao **Estímulo Intelectual e a Curiosidade**. Pode ser intelectualmente estimulante, ajudando a manter a mente ativa ao tentar entender e resolver casos complexos. Tem a relação da **Empatia e Conexão Emocional**, o qual pode aumentar a empatia pelas vítimas e seus familiares, promovendo uma compreensão mais profunda das consequências emocionais dos crimes. Citado algumas vezes, a **Autoproteção e Consciência**, ao aprender sobre crimes reais, as pessoas podem se tornar mais conscientes e vigilantes sobre a segurança pessoal e como evitar situações perigosas.

Para algumas pessoas, consumir TC pode ser uma forma de ¹¹catarse, ajudando a liberar medos e ansiedades de maneira controlada.

Já os **Riscos Potenciais**, está o **Aumento da Ansiedade e Medo**, onde a exposição constante a histórias de crimes violentos pode aumentar sentimentos de ansiedade, medo e paranoia, especialmente em indivíduos mais sensíveis. Uma comum a ser observada é a **Obsessão e Dependência**, que infelizmente pode acontecer com qualquer assunto, onde algumas pessoas podem desenvolver uma

¹¹ Em contextos psicológicos, a catarse pode ocorrer quando uma pessoa expressa sentimentos reprimidos, como raiva, tristeza ou medo, geralmente através de atividades como falar sobre experiências passadas, chorar, ou vivenciar novamente emoções durante uma terapia. Essa liberação emocional pode levar a uma sensação de alívio e bem-estar.

obsessão pouco saudável pelo gênero, negligenciando outras áreas de interesse e relacionamento pessoal.

A psicologia sugere que o consumo moderado de TC pode ser perfeitamente saudável para a maioria das pessoas, desde que não interfira negativamente na saúde mental e no bem-estar geral. Então para se ter um consumo equilibrado, é importante ter **Automonitoramento**, estar ciente de como o conteúdo de TC afeta suas emoções e comportamentos.

Capítulo 3: A INFLUÊNCIA DA INTERNET

3.1 – REPERCUSSÃO DO ASSUNTO

A internet tem um papel fundamental na divulgação de conteúdos de TC, permitindo que criadores alcancem um público global instantaneamente. Plataformas como YouTube, podcasts, blogs e redes sociais são acessíveis a milhões de pessoas ao redor do mundo, possibilitando a ampla disseminação de histórias de crimes reais. A diversidade de formatos disponíveis na internet, como vídeos, podcasts, artigos, documentários e até séries de ficção baseadas em fatos reais, atrai diferentes tipos de público e facilita o consumo de conteúdo de acordo com as preferências individuais.

Plataformas de mídia social como Twitter, Reddit e Facebook permitem que fãs formem comunidades onde podem discutir casos, teorias e novos desenvolvimentos, fortalecendo o engajamento do público e criando um senso de comunidade entre os entusiastas do gênero. Além disso, permite a rápida divulgação de atualizações sobre casos em andamento, o que é especialmente importante para desaparecimentos ou investigações criminais ativas. Blogs, sites de notícias e canais dedicados a TC frequentemente atualizam suas audiências com as últimas informações.

A digitalização de registros e arquivos possibilita que pesquisadores e criadores de conteúdo acessem documentos históricos, processos judiciais e outros materiais relevantes para a construção de narrativas detalhadas e precisas sobre crimes reais. Sites governamentais, bibliotecas digitais e bancos de dados online são fontes valiosas de informação.

A internet também oferece várias formas de monetização para criadores de conteúdo, como publicidade, parcerias, financiamento coletivo (*crowdfunding*)¹² e assinaturas, permitindo que muitos se profissionalizem e dediquem mais recursos e tempo à produção de conteúdo de alta qualidade. Além disso, muitos casos de true

¹² O crowdfunding, ou financiamento coletivo, é um método de arrecadação de fundos onde várias pessoas contribuem com pequenas quantias para apoiar um projeto, causa ou empreendimento. Em vez de buscar grandes somas de dinheiro de um número limitado de investidores ou doadores, o crowdfunding utiliza a internet para atingir um grande público que, coletivamente, pode fornecer os recursos necessários.

crime expostos na internet trazem à luz injustiças e falhas no sistema judicial, mobilizando audiências a exigir justiça e reformas.

3.2 – O SENSACIONALISMO E A CONSCIENTIZAÇÃO

A relação entre ética e sensacionalismo no gênero TC é complexa e muitas vezes controversa. Enquanto atrai grandes audiências e pode sensibilizar o público para questões de justiça, ele também levanta preocupações éticas significativas. Os criadores de conteúdo devem priorizar o respeito pela dignidade e privacidade das vítimas e de suas famílias, evitando a exploração de detalhes gráficos ou sensacionalistas que possam causar sofrimento adicional. No entanto, muitos conteúdos de TC exageram os detalhes macabros e chocantes dos crimes para atrair audiência, o que pode desumanizar as vítimas e transformar tragédias pessoais em entretenimento, desrespeitando a memória daqueles que sofreram.

A divulgação de informações precisas e verificadas é fundamental para manter a integridade do conteúdo de TC. Os criadores devem realizar pesquisas rigorosas e evitar a disseminação de rumores e especulações infundadas. Em busca de cliques e audiência, alguns criadores recorrem a exageros, distorções ou até mesmo falsas informações, prejudicando investigações em andamento e gerando percepções errôneas entre o público. Além disso, os criadores de conteúdo devem ser conscientes do impacto que suas produções podem ter nas investigações criminais, evitando a interferência em investigações em curso e respeitando as ordens judiciais. A cobertura excessiva e especulativa pode interferir nas investigações policiais, influenciar potenciais jurados e até prejudicar o processo judicial, atrapalhando a obtenção de um julgamento justo.

Obter consentimento das pessoas diretamente envolvidas nos casos, como familiares das vítimas e testemunhas, é um princípio ético importante. Respeitar a privacidade e os desejos daqueles que foram afetados pelo crime é essencial. Muitas vezes, a busca por histórias impactantes leva à invasão de privacidade e ao uso de informações pessoais sem consentimento, resultando em retraumatização das vítimas e de suas famílias. A monetização do conteúdo de TC deve ser feita de maneira responsável, sem explorar o sofrimento alheio exclusivamente para ganho financeiro. A transparência sobre os objetivos comerciais e a contribuição para causas

relevantes, como fundos de apoio a vítimas, pode ser uma prática ética. A pressão por lucro pode levar à criação de conteúdo cada vez mais sensacionalista, desrespeitando os limites éticos e focando apenas na obtenção de audiência e receita, sem considerar as consequências humanas.

Os criadores de conteúdo devem ser conscientes das implicações culturais e sociais dos casos que cobrem, evitando estereótipos e preconceitos que possam perpetuar injustiças. O sensacionalismo muitas vezes ignora o contexto cultural e social dos crimes, apresentando narrativas simplistas ou enviesadas que podem reforçar estigmas e discriminações.

O TC possui o potencial de educar e sensibilizar o público sobre questões de justiça e criminalidade, mas é necessário equilibrar o interesse do público com a responsabilidade ética. Os criadores de conteúdo devem constantemente avaliar suas práticas para garantir que estão respeitando as vítimas, sendo precisos em suas informações, não interferindo nas investigações e mantendo um respeito pela privacidade e dignidade das pessoas envolvidas. O sensacionalismo, por outro lado, tende a sacrificar esses princípios éticos em nome da audiência e do lucro, o que pode ter consequências negativas significativas.

CAPÍTULO 4 – INDICATIVOS DE PROJETO

A exposição constante à violência em conteúdos relacionados ao TC pode banalizar crimes, gerar dessensibilização e até romantizar criminosos. Para as vítimas e seus familiares, revisitar casos publicamente pode causar traumas secundários, enquanto o público pode desenvolver ansiedade, sensação de insegurança e uma visão distorcida da realidade.

Grande parte das produções nesses segmentos adota um caráter sensacionalista, desconsiderando a importância de preservar informações seguras, fundamentais para respeitar os familiares das vítimas. A exploração comercial de tragédias prioriza lucros em detrimento da ética, enquanto o sensacionalismo distorce fatos, reforça estereótipos e foca nos crimes, desviando a atenção das vítimas e, muitas vezes, violando a privacidade dos envolvidos.

Plataformas divulgam imagens e vídeos explícitos de acidentes e crimes, justificando a prática sob o pretexto de mostrar a "realidade". No entanto, tal abordagem ignora que, por trás das vítimas, existem familiares e amigos que não desejam ser expostos a essas cenas ou imaginar tais acontecimentos.

Apesar de a curiosidade humana ser um fator natural que alimenta o interesse por esses temas, a forma como esses conteúdos são produzidos e consumidos representam um problema ético e social que exige reflexão e responsabilidade.

Com essas informações, conteúdos estudados e levantamento de dados, algumas possibilidades de projeto foram listadas para compor uma possível solução da problematização. Produtos editoriais, plataformas digitais (site ou aplicativo) e jogos, foram as três melhores soluções para a produção do projeto, tendo em vista tudo o que foi abordado e que seriam mais coesos para serem trabalhados.

4.1 - A ESCOLHA DO PROJETO

Com estudos, que serão mencionados posteriormente, o jogo com um acréscimo de um material editorial, se apresentou como uma possibilidade mais adequada para resolver a problematização. Ele traz uma visão mais descontraída do tema, tendo em vista com o que foi citado que o tema é algo mais pesado e que com

ele, seria trabalhado de forma mais leve e descontraída, ao mesmo tempo que tem o objetivo de trazer informações para o jogador/consumidor.

Para Johan Huizinga, autor do livro *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura* (1938) (HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.) argumenta que o jogo transcende as necessidades imediatas da vida ao criar um espaço onde as regras e significados são estabelecidos de maneira autônoma, possibilitando uma experiência rica em simbolismo e criatividade. Esse espaço "a parte" da realidade é essencial para o desenvolvimento humano, tanto individual quanto cultural, pois promove a reflexão, a experimentação e a interação social. Para ele, toda a essência de um jogo reside no prazer de se tornar desejado, despertando fascínio e satisfação no ato de jogá-lo.

Ele ainda argumenta que os jogos são atividades voluntárias que ocorrem em um tempo e espaço determinados, sendo regidos por regras previamente condicionais. Esses jogos, ao promover a distração dos jogadores, os retiram da vida cotidiana e os colocam em situações extraordinárias, permitindo que suas ações e reações extrapolem os comportamentos comuns. Além disso, Huizinga observa que as narrativas, filmes e outras formas de histórias desempenham um papel semelhante aos jogos, ao envolver a imaginação do ouvinte e afastá-lo da realidade comum. Ao proporcionar essa fuga, as narrativas criam um espaço de experiência emocional e simbólica, onde é possível explorar novas realidades e refletir sobre o mundo de maneira diferente, assim como nos jogos.

Com isso, para esse projeto, como foi mencionado, tem-se o objetivo de desenvolver um jogo de tabuleiro para jovens adultos. A proposta visa oferecer uma alternativa lúdica e educativa que discuta temas relacionados a crimes de maneira ética e reflexiva, sem recorrer à exploração de tragédias reais ou à exposição desrespeitosa de vítimas e seus familiares. Ao contrário das produções sensacionalistas que priorizam lucros em detrimento da ética, o jogo de tabuleiro seria estruturado para simular investigações criminais fictícias. O desenvolvimento deste jogo visa, principalmente, oferecer uma experiência interativa onde os jogadores se tornam investigadores encarregados de resolver assassinatos que aconteceram em pontos turísticos da cidade de Goiânia. A concepção desse jogo foi elaborada para

proporcionar múltiplas narrativas e incentivar a participação rotativa dos jogadores, resultando em uma experiência de jogo dinâmica e desafiadora. Todos os pontos foram selecionados de maneira criteriosa, usando como base histórias e teorias que aconteceram por trás destes, há muitos anos atrás. Isso será trabalhado nos materiais editoriais, onde o jogador terá acesso a essas histórias e teorias que foram usadas de inspiração para a criação do jogo. Para futuras edições, outras cidades poderiam ser trabalhadas, utilizando pontos turísticos específicos destas.

5. PROJETO

5.1 METODOLOGIAS

Para uma melhor compreensão do assunto, é de suma importância citar o livro "Design de jogos Educativos: da ideia ao jogo" (FRAGELLI e SOUTO, 2016). A autora, logo no início, discorre sobre quatro tópicos, mas apenas os dois primeiros serão discutidos aqui, devido ao que se encaixa mais ao nosso objetivo. São eles: motivação para a criação do jogo; entendimento do contexto; o que é aprender e design de informação e interação do jogo.

Um aspecto fundamental na criação do jogo, que impactará todo o processo de design, é uma motivação para sua existência. Ela servirá como conexão entre todas as fases de desenvolvimento, orientando as decisões de forma consciente e criativa. A motivação é o guia que direciona o projeto, influenciando tanto as decisões iniciais quanto as etapas finais de produção de protótipos e aplicação de testes. Para este, a motivação está em criar um produto que possa ser consumido por jovens adultos, consumidores de TC, que não fira os direitos humanos e que não seja sensacionalista, usando o assunto para algo descontraído e menos pesado, para a diversão dessas pessoas.

Neste projeto, os jogadores serão jovens adultos, de uma faixa etária de 16 a 25 anos, podendo ser jogado em qualquer ambiente, sendo em casa, lugares abertos, e novamente citando, será em temática de casos criminais.

5.2 TÉCNICA MDA

A técnica MDA (Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas) é um framework utilizado no design de jogos para entender como as mecânicas (regras e sistemas do jogo), as dinâmicas (comportamentos emergentes dos jogadores) e as estéticas (emoções e experiências geradas) interagem entre si. Criado por Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek, o modelo ajuda os designers a criar jogos que proporcionem experiências emocionais e comportamentais coerentes e envolventes para os jogadores.

As mecânicas são as regras e sistemas baseados especificamente no funcionamento do jogo. Elas envolvem os componentes fundamentais do jogo, como o movimento dos personagens, a interação com objetos, os objetivos do jogo, e as limitações que os jogadores enfrentam (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004). Essas mecânicas são uma "espinha dorsal" do jogo, sendo permitida para que o jogo funcione de maneira estruturada.

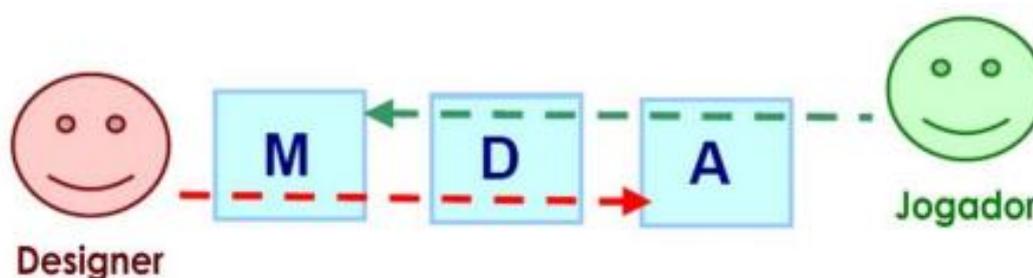
As dinâmicas surgem quando os jogadores interagem com as mecânicas do jogo. Eles se referem aos padrões de comportamento e às reações emergentes que acontecem durante o jogo, como a cooperação ou a competição entre os jogadores, a adaptação a diferentes situações e a evolução da estratégia (idem, 2004). Elas são moldadas pelas escolhas dos jogadores dentro dos limites definidos pelas mecânicas.

Já as estéticas referem-se às emoções e experiências que o jogo busca proporcionar aos jogadores. Elas incluem sensações como diversão, prazer, desafio, experimentação, surpresa, entre outras, e estão intimamente relacionadas ao impacto psicológico que o jogo provoca no jogador (ibidem, 2004). Estas são a parte emocional e protegida da experiência de jogo, sendo influenciadas por elementos como a narrativa, a arte, a música e o design visual.

No desenvolvimento do jogo, o método de análise de similares será empregado na fase inicial do MDA. Esse método envolve o estudo de jogos que possuem estruturas ou características semelhantes ao jogo em desenvolvimento. O objetivo é estabelecer uma relação entre mecânicas, dinâmicas e estéticas desses jogos e usá-las como referência para a criação do novo jogo. Dessa forma, é possível

integrar experiências e componentes que funcionam bem em jogos anteriores, adaptando-os e aprimorando-os na proposta final. Isso contribui para a criação de um jogo mais sólido e envolvente.

Figura 18 : Mechanics, Dynamics and Aesthetic - MDA framework



O designer e o jogador têm perspectivas diferentes.

Fonte: HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the Challenges in Game Design and Game Research*, 2004.

O jogador experimenta a emoção do jogo, que é desencadeada pela interação (dinâmica), gerada a partir das regras fundamentais (mecânicas). Por outro lado, o designer começa criando uma regra (mecânica), que provocará um comportamento durante a execução (dinâmica) e, eventualmente, resultará em uma emoção. Em outras palavras, o designer tem controle direto apenas sobre a mecânica e só poderá avaliar se as dinâmicas e emoções desejadas foram alcançadas por meio de testes.

5.3 ANÁLISE DE SIMILARES

Na realização de uma pesquisa sobre jogos de tabuleiro similares, é imprescindível considerar diversos critérios que possibilitem uma análise abrangente e relevante. Esses critérios ajudam a compreender as características que fazem um jogo bem-sucedido, possibilitando a identificação de pontos fortes e áreas para aprimoramento.

- **Gênero e Temática**
 - Identificação do gênero (mistério, estratégia, cooperativo, competitivo).
 - Análise da temática (investigação, fantasia, história) e sua influência no apelo junto ao público-alvo.

- **Mecânicas de Jogo**
 - Mecânicas utilizadas (cartas, dados, movimento de peças, tabuleiro modular).
 - Impacto das mecânicas na fluidez, interação e estratégia do jogo.

- **Complexidade e Duração das Partidas**
 - Avaliação da complexidade das regras e decisões estratégicas.
 - Análise da duração das partidas e sua acessibilidade a diferentes públicos.

- **Número de jogadores**
 - Consideração sobre a quantidade de jogadores que o jogo acomoda.
 - Influência do número de participantes na dinâmica e equilíbrio das mecânicas.

- **Interação Social**
 - Nível de interação social entre os jogadores.
 - Diferenças em jogos com alta interação social versus jogos mais independentes.

- **Rejogabilidade**
 - Capacidade do jogo de manter o interesse nas partidas subsequentes.
 - Diversidade de jogadas, cenários e estratégias que promovem a rejogabilidade.

- **Inovação**
 - Identificação de inovações no design, mecânicas ou experiência do jogo.
 - Capacidade de um jogo inovador se destaca no mercado.
- **Sentimentos que o Jogo Provoca no Participante**
 - Identificação dos sentimentos gerados, como desconfiança, rivalidade, apoio e competitividade.
 - Como esses sentimentos positivos para a experiência emocional do jogador e a motivação durante o jogo.

Para a nossa pesquisa, foram separados 5 jogos de tabuleiro, a maioria conhecidos por todos e que marcou, possivelmente, a infância de muitos. Dois desses foram escolhidos com a jogabilidade semelhante ao nosso projeto, com a investigação sendo o foco principal.

DETETIVE

Figura 19 : jogo Detetive (1943)





Fonte: AMAZON. Jogo - Detetive - Estrela. Disponível em <https://www.amazon.com.br/Brinquedos-Estrela-1201602900039-Aplicativo-Multicores/dp/B077PLGRBY>. Acesso em: 14/11/2024.

O jogo Detetive, criado em 1943 (também conhecido como Clue em inglês) é um clássico jogo de tabuleiro de dedução e mistério, no qual os jogadores assumem o papel de detetives tentando resolver um crime: descobrir quem cometeu o assassinato, qual arma foi usada e onde o crime ocorreu.

Detetive é um jogo de raciocínio e dedução que coloca os jogadores no papel de investigadores, desvendando um mistério por meio da eliminação de possibilidades. É um jogo que mistura sorte e lógica, oferecendo diversão em grupo e uma boa dose de suspense.

MODO DE JOGAR

- Os participantes escolhem um personagem (suspeito) para percorrer o tabuleiro.
- Seleção secreta de uma carta de assassino, uma de arma e uma de cena do crime, armazenada em um envelope.
- As cartas restantes são distribuídas igualmente entre os jogadores.

- Os jogadores percorrem o tabuleiro para entrar nos ambientes, coletar pistas e sugerir como o assassinato ocorreu.
- Após uma acusação, o jogador à direita deverá apresentar uma carta que refute a sugestão feita.
- Se o jogador da direita não possuir uma carta, o próximo jogador deverá apresentar.
- Se nenhum jogador tiver cartas que refutem, o acusador verifica o envelope:
- Se acertar, vença a partida.
- Se errar, é excluído e o jogo continua até que alguém acerte o palpite.

Pontos Positivos:

1. O jogo incentiva a dedução e o pensamento estratégico, pois os jogadores precisam reunir e processar informações para resolver o mistério.
2. As regras são relativamente simples, o que torna o jogo acessível a jogadores de todas as idades e níveis de experiência.
3. Com diferentes combinações de assassino, arma e local a cada partida, o jogo tem uma alta rejogabilidade, já que cada jogo será único.
4. Possui um tempo ideal de duração das partidas (entre 30 e 60 minutos).

Pontos Negativos:

1. Com muitos jogadores, o ritmo do jogo pode ficar mais lento, já que todos precisam esperar sua vez para jogar e fazer sugestões.
2. Jogadores que fazem uma acusação errada são eliminados do jogo, o que pode ser frustrante, especialmente se o jogo durar muito tempo e o jogador eliminado ficar de fora por várias rodadas.

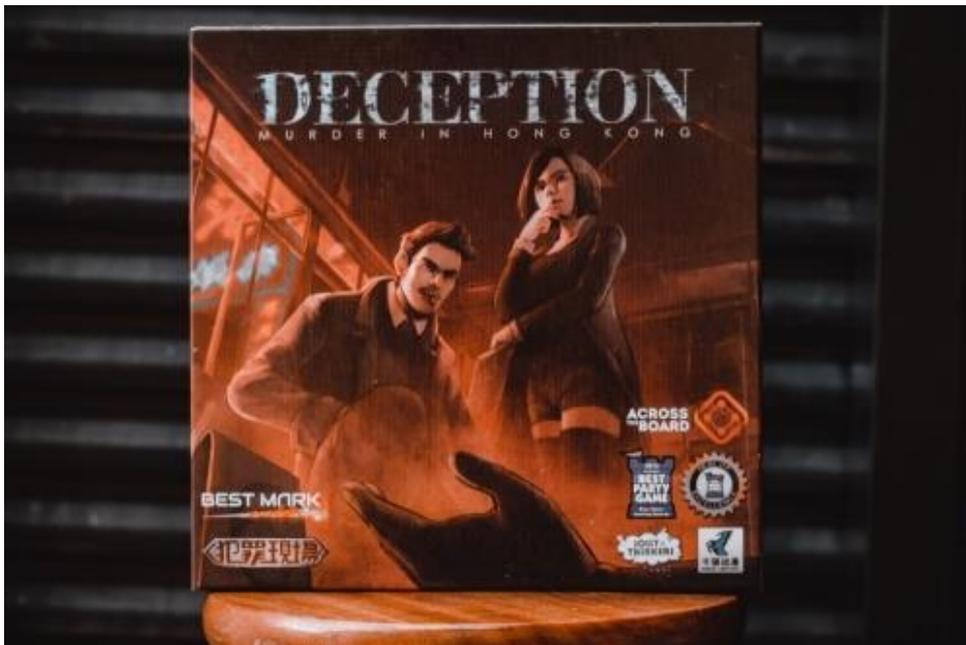
Itens Inclusos:

- 1 tabuleiro
- 27 cartas
- 8 peões
- 8 armas
- 1 dado

- 1 envelope
- 1 bloco de anotações
- 1 manual de instruções

DECEPTION

Figura 20 : Jogo Deception (2014)



Fonte: AMAZON. Jogo - Deception. Disponível em <https://www.amazon.com.br/Deception-Across-The-Board-Multicolor/dp/B07NQKWLXYPLGRBY>. Acesso em: 14/11/2024.

Deception: Murder in Hong Kong é um jogo de dedução social e investigação, que combina elementos de interpretação de papéis e dedução. Os jogadores tentam resolver um assassinato que ocorre no grupo, e a chave do jogo é a comunicação, engano e raciocínio lógico para descobrir o assassino.

O objetivo do jogo é descobrir quem é o assassino, qual arma ele usou e qual evidência ele deixou na cena do crime, enquanto o assassino tenta despistar os investigadores e ocultar sua identidade.

MODO DE JOGAR

- Objetivo : identificar o assassino entre os jogadores com base em pistas.
- Papeis : Um jogador é o "Assassino", outro é o "Cúmplice", um é o "Investigador Forense", e o resto são "Investigadores".
- Configuração : Cada jogador recebe cartas de "Meio" e "Causa da Morte". O assassino escolhe uma carta de cada para definir como o crime foi cometido.
- Investigador Forense : Revela pistas usando "Marcadores de Pistas", que detalham detalhes sobre o crime.
- Investigação : Os investigadores discutem as pistas e fazem acusações sobre quem é o assassino, o meio e a causa do crime.
- Condição de vitória :
- Os investigadores conseguem acertar o assassino, o meio e a causa do crime.
- O assassino e cúmplice ganha se não for descoberto até o fim.

Pontos Positivos:

1. O jogo envolve muita conversa, discussão e dedução em grupo, tornando-o ideal para festas ou encontros com amigos.
2. O jogo combina dedução lógica com a habilidade de enganar e blefar, criando uma dinâmica envolvente para ambos os lados (investigadores e assassinos).
3. Cada jogo tem uma duração razoavelmente curta (30 a 45 minutos), o que permite jogar várias rodadas em uma única sessão sem o jogo se tornar cansativo.

Pontos Negativos:

1. O papel de cientista forense pode ser frustrante para jogadores que preferem mais interação direta, já que ele apenas fornece pistas sem participar das discussões.
2. As pistas fornecidas pelo cientista forense podem ser interpretadas de várias formas, o que pode gerar frustração quando os jogadores não conseguem tirar conclusões claras.

3. Em alguns casos, se um jogador fizer uma acusação errada, ele pode se sentir menos envolvido no restante da partida, pois suas chances de ganhar diminuem drasticamente.

ITENS INCLUSOS

- 12 cartas de personagem (pretas),
- 200 cartas de pistas (marrons),
- 90 cartas de meios de crime (azuis),
- 6 marcadores de bala,
- 11 fichas de distintivo,
- 32 peças de cena do crime (incluindo 6 peças de evento).

JOGO DA VIDA

Figura 21: Jogo da Vida (1970)



Fonte: AMAZON. Jogo -Jogo da Vida. Disponível em <https://www.amazon.com.br/Brinquedos-Estrela-1201602900041-Jogo-Multicores/dp/B076X6CCGJ> Acesso em: 14/11/2024.

O Jogo da Vida (ou The Game of Life) é um jogo de tabuleiro clássico que simula o percurso da vida de uma pessoa, desde a escolha de uma carreira até a aposentadoria. O jogo é baseado em decisões que os jogadores tomam ao longo de suas jornadas, como escolher se casar, ter filhos, seguir uma carreira, comprar casas e outros eventos importantes da vida. O objetivo principal é acumular o máximo de dinheiro e ativos ao longo do caminho e se aposentar como o jogador mais rico.

O objetivo do **Jogo da Vida** é chegar à aposentadoria com o maior patrimônio possível, que inclui dinheiro e ativos, como propriedades e investimentos. O vencedor é o jogador que tiver a maior riqueza ao final da partida.

MODO DE JOGAR

- Objetivo : Percorrer o tabuleiro simulando a vida, acumulando riqueza e conquistas até a aposentadoria.
- Configuração : Cada jogador escolhe um carro e pega um pino, que representa seu personagem no jogo.
- Como : Os jogadores escolhem entre começar a carreira ou cursar uma faculdade (o que pode trazer mais opções de emprego).
- Movimento : Roda-se a roleta e avança pelo tabuleiro, parando em casas que simulam acontecimentos da vida (casamento, filhos, comprar casa, pagar impostos etc.).
- Emprego e salário : Os jogadores exercem uma profissão e salário, influenciando ganhos e pagamentos durante o jogo.
- Objetivos e ações : Ao longo do caminho, podemos fazer investimentos, tomar decisões, ganhar bônus ou enfrentar perdas financeiras.
- Aposentadoria : Chegando ao final do tabuleiro, os jogadores se aposentam e somam sua riqueza.
- Vitória : Quem acumula mais dinheiro ao final do jogo vence.

Pontos Positivos:

1. Oferece uma representação lúdica e divertida das escolhas e eventos da vida, o que pode ser educativo para jogadores de todas as idades.
2. As regras são simples e fáceis de entender, tornando o jogo acessível para jogadores novos e familiares.
3. Os jogadores enfrentam várias decisões ao longo do jogo, como escolher carreiras, casar, ter filhos e comprar propriedades, o que adiciona um elemento estratégico e de planejamento.
4. É utilizado uma roleta no lugar do dado, trazendo uma proposta mais diferente

Pontos Negativos:

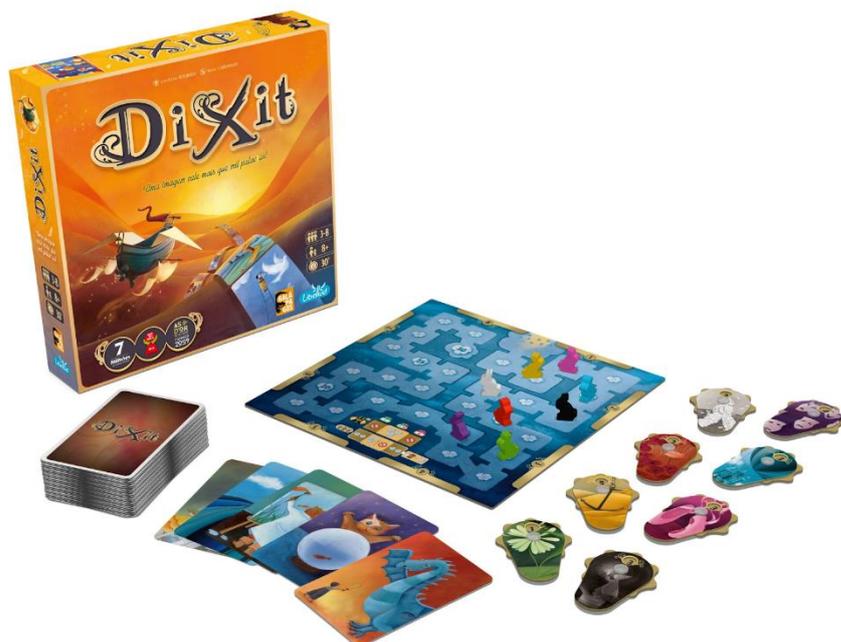
1. Com vários jogadores, o jogo pode se arrastar e ficar lento, especialmente se os jogadores não estiverem envolvidos ou se houver muitas interrupções.
2. A duração do jogo pode ser imprevisível, e alguns jogadores podem achar que ele se estende demais, especialmente se houver um grande número de participantes.

ITENS INCLUSOS:

- 01 tabuleiro
- 8 carrinhos
- 32 pinos azuis
- 32 pinos rosas
- 24 cartões de riqueza
- 24 apólices de seguro (8 casa, 8 carro e 8 vida)
- 360 notas de dinheiro
- 8 Certificados de ações
- 21 notas promissórias de \$20.000
- Roleta
- 1 faixa numerada

DIXIT

Figura 22 - Jogo Dixit (2008)



Fonte: GALÁPAGOS. Jogo - Dixit. Disponível em <https://www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-tabuleiro-criativo-dixit/produto/DIX301> Acesso em: 14/11/2024.

Dixit é um jogo de tabuleiro criativo e narrativo, centrado na interpretação de imagens e na imaginação dos jogadores. O jogo é conhecido por suas cartas ilustradas de forma abstrata e onírica, o que estimula a criação de histórias e interpretações subjetivas.

O objetivo principal do **Dixit** é adivinhar corretamente as cartas com base em pistas dadas pelos outros jogadores, enquanto tenta fazer com que sua própria pista seja interpretada de maneira não muito óbvia. O jogador que conseguir enganar os outros e também adivinhar as cartas dos outros ganha pontos.

MODO DE JOGAR

- Objetivo: Ser o primeiro a atingir 30 pontos contando histórias e adivinhando imagens.
- Setup: Cada jogador recebe 6 cartas com ilustrações abstratas.
- Turnos: Um jogador por rodada é o "Narrador". Ele escolhe uma carta da sua mão, descreve-a com uma frase, palavra ou som, sem mostrar a carta.
- Adivinhação: Os outros jogadores escolhem uma carta de suas mãos que mais combina com a descrição do narrador.
- Votação: As cartas escolhidas são misturadas e reveladas. Todos (exceto o narrador) votam em qual carta acham que é a do narrador.
- Pontuação:
- Se todos ou ninguém acertar a carta do narrador, ele não ganha pontos.
- Se alguns acertarem, o narrador e os que acertarem ganham pontos.
- Jogadores cujas cartas também receberam votos ganham pontos.
- Vitória: O jogador que alcançar 30 pontos primeiro vence o jogo.

Pontos Positivos:

1. O jogo incentiva a imaginação, permitindo que os jogadores criem histórias e pensem fora da caixa.
2. As regras são simples, tornando o jogo fácil de aprender e adequado para todas as idades.
3. As cartas são lindamente desenhadas e proporcionam uma experiência visual rica, aumentando o prazer de jogar.
4. Como as cartas são abstratas, cada partida é única, permitindo diferentes interpretações e mantendo o jogo interessante por muito tempo.

Pontos Negativos:

1. O nível de diversão pode variar de acordo com a criatividade do grupo. Se o grupo não for muito criativo, o jogo pode perder parte de seu encanto.
2. Às vezes, pode ser difícil encontrar um equilíbrio entre uma pista muito fácil ou muito difícil, o que pode frustrar alguns jogadores.

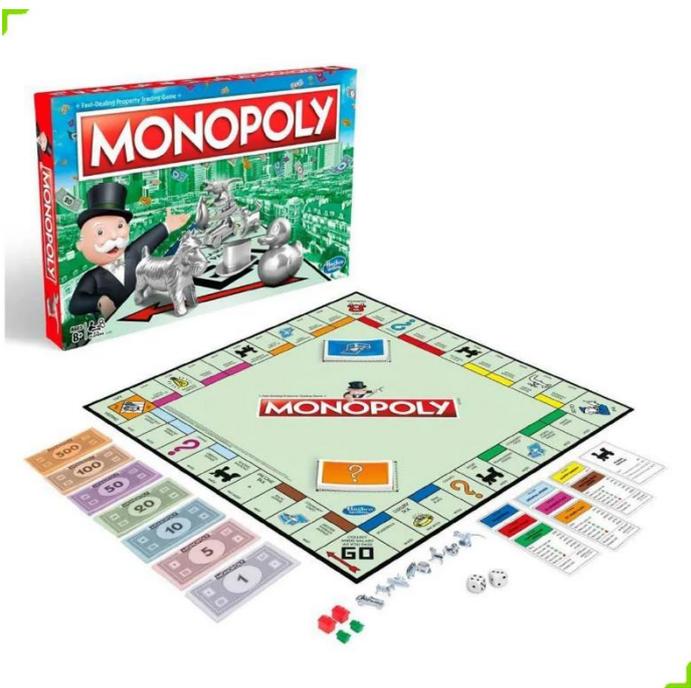
3. Para jogadores que preferem jogos mais competitivos, Dixit pode não ser tão atraente, já que foca mais na interação social e na imaginação.

ITENS INCLUSOS

- 84 Cartas
- 1 Livro de regras
- 8 coelhos marcadores de jogador
- 8 marcadores de ponto
- 1 tabuleiro

MONOPOLY

Figura 23 - Jogo Monopoly (1935)



Fonte: AMAZON. Jogo - Monopoly. Disponível em <https://www.amazon.com.br/Gaming-Monopoly-Hasbro-Verde-Vermelho/dp/B07DH86GB3> Acesso em: 14/11/2024.

O jogo Monopoly é um clássico jogo de tabuleiro que envolve estratégia, negociação e sorte. O objetivo principal é acumular o máximo de riqueza possível, comprando, desenvolvendo e administrando propriedades, enquanto se tenta levar os outros jogadores à falência.

No Monopoly, o objetivo é ser o último jogador restante, tendo adquirido todas as propriedades e dinheiro, enquanto os outros jogadores são eliminados por falência. Isso é alcançado comprando propriedades, cobrando aluguel dos adversários e desenvolvendo essas propriedades com casas e hotéis, tornando-as mais valiosas.

A chave para vencer no Monopoly envolve um bom equilíbrio entre sorte (rolar os dados, sorte com cartas) e estratégia (tomar boas decisões sobre compra de propriedades, construção e negociação). Ter monopólios de cores permite ao jogador construir, o que maximiza os aluguéis cobrados. A administração de dinheiro e a habilidade de negociar com outros jogadores são cruciais para evitar falência e dominar o tabuleiro.

Pontos Positivos:

1. O jogo exige planejamento, gestão de recursos e decisões estratégicas sobre onde investir e quando negociar.
2. Ensina noções básicas de economia, como compra, venda, negociação e gerenciamento de dinheiro.
3. É um jogo social que envolve negociação, trocas e interações entre os jogadores, proporcionando momentos divertidos e competitivos.
4. Existem muitas versões temáticas (de filmes, séries, cidades), o que mantém o jogo atrativo para diferentes públicos.
5. Cada partida é diferente, pois depende das decisões dos jogadores e da sorte nos dados, o que aumenta o valor de replay.

Pontos Negativos:

1. As partidas, assim como Banco Imobiliário, podem ser extremamente longas e demoradas, o que pode desmotivar alguns jogadores.

2. Para quem nunca jogou, as regras podem parecer confusas e a mecânica de gerenciamento de propriedades e negociações pode ser difícil de entender inicialmente.

ITENS INCLUSOS

- Tabuleiro
- 8 Peças
- 28 Títulos de posse
- 16 Cartas sorte
- 16 Cartas cofre
- 32 Casas
- 12 Hoteis
- 2 Dados
- Dinheiro monopoly

5.4 ESTUDOS DOS COMPONENTES DO JOGO

Com todos os exemplos citados e os estudos sobre a metodologia, chegou-se o momento de determinar e desenvolver os componentes que farão parte do jogo. Todos os elementos foram pensados e separados de acordo com a estética que a temática pedia. Por ser voltado para um público jovem adulto e por apresentar um tema mais pesado, as cores e todo o conjunto da obra, incluindo o conteúdo trabalhado, irão condizer com todos esses fatores.

5.4.1 ESCOLHA DOS PONTOS TURÍSTICOS

A escolha dos pontos turísticos, foi baseada nas histórias e teorias que aconteceram nesses lugares. Houve uma pesquisa para de fato escolher quais seriam os melhores lugares para serem retratados e que houvesse interesse nos jogadores e os interessados em casos criminais. Havia muitos lugares em Goiânia com histórias curiosas e complexas e que não poderiam ser retratados aqui, devido ao conteúdo gráfico e como o nosso objetivo é fugir do conteúdo sensacionalista, buscamos por lugares com histórias que são mais como teorias. Foram eles:

Edifício Parthenon Center

O nome "Parthenon" tem origem na deusa grega Atena Parthenos e no templo construído em sua homenagem no século V a.C., que fazia referência a uma câmara no interior do edifício. Apesar do nome clássico, o Edifício Parthenon Center, em Goiânia, apresenta traços modernistas em sua arquitetura. O projeto foi concebido pelo arquiteto mineiro Antônio Lúcio Ferrari Pinheiro, que chegou à cidade em 1967 para atuar na Superintendência das Obras do Plano de Desenvolvimento (SUPLAN).

Localizado no centro da capital, o edifício-garagem ocupa um quarteirão inteiro com acessos pelas ruas 4, 7, 17 e 6. Atualmente, é ocupado por profissionais liberais, como advogados, odontólogos e contadores. Além disso, abriga a Rede Mob., a Orquestra Sinfônica de Goiânia e o Centro Cultural Octo Marques, fundado em 1988.

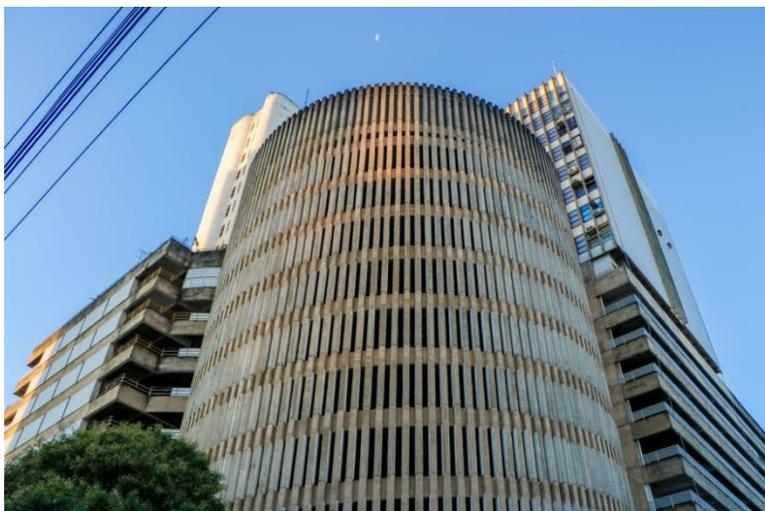
O edifício possui raízes históricas significativas. Antes de sua construção, o local abrigava o primeiro mercado público de Goiânia, um espaço movimentado e essencial para a nova capital. Durante a década de 1970, influenciado pelo modernismo de Brasília e por arquitetos formados na PUC-GO, o Parthenon Center emergiu como um marco modernista da cidade. Sua construção, contudo, resultou na demolição do mercado público e na transferência dos comerciantes para o Camelódromo Central. Posteriormente, em 1986, foi inaugurado o novo Mercado Central.

Apesar de sua importância arquitetônica e cultural, o edifício é envolto por mistérios e lendas urbanas. Relatos sugerem que, em 1976, um homem teria se jogado do 8º andar. Anos depois, a esposa do proprietário do empreendimento também teria cometido suicídio no mesmo local. Em decorrência desses eventos, o andar foi interditado, com a numeração passando diretamente do 7º para o 9º. O 8º andar foi isolado com grades e cadeados.

Além disso, em 2017, um novo episódio trágico ocorreu quando um homem se jogou do 14º andar em plena tarde. Freqüentadores do prédio relatam a presença de sons estranhos e de uma voz pedindo água, que teria cessado somente após a colocação de um copo d'água no corredor do 8º andar. Esses eventos reforçam o

imaginário popular em torno do Parthenon Center, consolidando-o como um marco tanto da arquitetura modernista quanto das lendas urbanas de Goiânia.

Figura 24: Edifício Parthenon Center



Fonte: <https://empreenderemgoias.com.br/2023/09/18/prefeitura-estuda-privatizar-espacos-em-goiania/> Acesso: 15/11/2024

Centro Cultural Martim Cererê

Inaugurado em 1988, o Centro Cultural Martim Cererê acumula mais de três décadas de história, consolidando-se como um símbolo da cultura em Goiânia. Apesar de sua relevância, o local enfrentou e ainda enfrenta desafios significativos, como a paralisação de suas atividades em 2011, devido a uma reforma que deveria durar apenas 90 dias, mas acabou sendo prolongada.

O centro cultural é composto por três teatros com características distintas. O teatro Yguá, que em xavante significa “lugar de economizar água”, possui poltronas fixas e comporta até 190 pessoas. O Pyguá, ou “caverna de água”, oferece cadeiras móveis e tem capacidade para 300 pessoas. Já o Ytakuá, que significa “buraco na pedra”, é um teatro de arena com capacidade para 500 espectadores.

O projeto foi idealizado pelo então secretário de Cultura, Kleber Adorno, durante a década de 1980, com o objetivo de transformar as antigas caixas d'água da Saneago (Companhia de Abastecimento de Goiás), localizadas no Setor Sul, em um espaço

cultural inovador. O arquiteto e músico Gustavo Veiga ficou responsável pela adaptação das estruturas, convertendo os antigos reservatórios de água em teatros e criando áreas para eventos culturais.

O nome do centro cultural foi inspirado na peça *Martim Cererê*, de Cassiano Ricardo, considerada uma obra que sintetiza a essência do Brasil.

Além de sua importância cultural, o Centro Cultural Martim Cererê carrega histórias controversas e envoltas em mistério. Relatos indicam que, durante a Ditadura Militar, as instalações das caixas d'água teriam sido utilizadas como locais de tortura. Embora essa informação seja negada pelas autoridades, moradores da região e ativistas da memória confirmam tais narrativas. A questão chegou a ser investigada pela Comissão da Verdade em Goiás, intensificando a aura de mistério que cerca o local.

O Martim Cererê também é conhecido por relatos de fenômenos paranormais. Funcionários e visitantes afirmam ter presenciado aparições de sombras, ruídos inexplicáveis e a sensação de serem observados, especialmente no período noturno, quando o espaço cultural está vazio. Essas histórias contribuíram para a construção do imaginário popular, tornando o local um ponto de encontro entre cultura e folclore urbano em Goiânia.

Figura 25: Centro Cultural Martim Cererê



Fonte: <https://diaonline.ig.com.br/aproveite/cidades/martim-cerere-historia/>

Acesso: 15/11/2024

Lago das Rosas

O Parque Lago das Rosas, inaugurado na década de 1940, foi o primeiro parque da cidade de Goiânia e é considerado um importante marco histórico e cultural da capital. Localizado onde antes existia o córrego Capim Puba, o parque preserva o nome da fazenda e de seu antigo proprietário, Urias Magalhães, que também dá nome a um bairro da cidade. Em 1941, foi fundado o Balneário Lago das Rosas com o objetivo de oferecer opções de lazer à população.

O local tornou-se um ponto de encontro popular e um cartão-postal da cidade, caracterizado por um lago central cercado por roseiras, que inspiraram o nome do parque. Inicialmente, o espaço funcionava como um clube recreativo, atraindo moradores e visitantes.

O Parque Lago das Rosas abriga duas estruturas tombadas pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN): o trampolim, amplamente utilizado para competições e atividades recreativas, e a mureta com cerca de 150 metros de extensão. Os pilares da mureta são ornamentados com a figura de uma flor, simbolizando a Rosa dos Ventos. Ambas as estruturas foram construídas no estilo Art Déco, uma característica marcante da arquitetura de Goiânia.

Ao longo dos anos, o lago do parque foi cenário de diversos casos de afogamento, geralmente ocorridos durante atividades recreativas. Apesar de ser uma atração muito apreciada, o lago apresenta riscos devido à ausência de supervisão contínua, à presença de correntes inesperadas e às variações de profundidade.

Figura 26: Lago das Rosas



Fonte: <https://curtamais.com.br/goiania/lago-das-rosas-conheca-a-historia-do-parque-mais-antigo-de-goiania/> Acesso: 15/11/2024

Parque Mutirama

Em 2024, o Parque Mutirama, um dos símbolos culturais de Goiânia, celebra 55 anos de existência, marcando décadas de diversão, transformações e lembranças compartilhadas pela população. Inaugurado em 1969, durante a gestão do então prefeito Iris Rezende Machado, o parque consolidou-se como um espaço de lazer acessível, tornando-se um ponto de referência para a comunidade local.

Localizado no Centro de Goiânia, ao lado do Parque Botafogo, o Mutirama ocupa uma área planejada desde a fundação da cidade, destacando-se como um patrimônio histórico e afetivo para gerações. Com suas 21 atrações em funcionamento, o parque é frequentado por pessoas de todas as idades e recebe até 10 mil visitantes por dia, promovendo um ambiente inclusivo e de lazer. Atualmente, a entrada no parque é gratuita, como parte da gestão da Prefeitura de Goiânia, reforçando seu compromisso com a acessibilidade e o bem-estar das famílias.

No entanto, a história do Mutirama também é marcada por momentos de tragédia. Em 2017, uma falha mecânica no brinquedo "Twister" resultou na morte de uma pessoa e

em ferimentos graves em outras 11. O acidente gerou grande comoção na cidade e levou ao fechamento temporário do parque, além de investigações rigorosas sobre as condições de segurança de suas atrações.

Atualmente, o Parque Mutirama funciona gratuitamente de quarta-feira a domingo, oferecendo uma experiência ilimitada de diversão para os visitantes. Além das atrações, o espaço conta com uma ampla área verde, proporcionando um ambiente propício para convivência familiar e atividades ao ar livre.

Figura 27: Parque Mutirama



Fonte: <https://www.aredacao.com.br/colunas/151212/com-52-anos-mutirama-e-parte-da-memoria-afetiva-dos-goianienses> Acesso:15/11/2024

5.5 CRIAÇÃO DO NOME

O processo de escolha do título do jogo foi extenso e criterioso, usando como base a metodologia do *Naming*, sempre com a ideia de um nome marcante e com forte significado. Inicialmente, as propostas envolviam o uso de "GYN" ou "Goiânia" no título, mas essa ideia foi descartada, considerando-se o planejamento de futuras edições ambientadas em outras cidades, o que tornaria o título incoerente.

Dessa forma, foi elaborada uma lista inicial com sugestões que poderiam conter o título e o subtítulo, sendo elas:

- "Eco de um Crime";
- "A Cidade do Medo";
- "Sombras da Metrópole";
- "O Último Suspeito";
- "Códigos do Passado".

Posteriormente, decidiu-se que o título deveria ser mais breve e direto, conectando-se à ideia central do jogo. Além disso, buscou-se despertar a curiosidade do usuário, instigando uma reflexão sobre o tema. Uma certeza era a inclusão de elementos relacionados ao tempo, uma vez que todos os casos apresentados no jogo são baseados em histórias antigas. Com isso, uma nova lista foi elaborada:

- "Cicatrizes";
- "Ruínas";
- "Silêncio";
- "Sombras";
- "Segredo".

Dentre essas opções, "Cicatrizes" mostrou-se a mais adequada à proposta da obra, pois crimes e casos criminais sempre deixam marcas nas histórias e nos envolvidos, seja de forma direta ou indireta. "Cicatrizes" representam as marcas deixadas, seja na pele, seja nos lugares, simbolizando memórias que podem ser boas ou ruins.

Para tornar o título mais marcante e de fácil reconhecimento, optou-se por traduzi-lo para o inglês, ficando como "Scars" . Já para o subtítulo, foi escolhido algo que remetesse ao tempo e às marcas deixadas no passado, resultando em: "Memórias de uma Cidade" .

O título final, "Scars: Memórias de uma Cidade" , apresenta-se como uma escolha que combina simplicidade, sonoridade e abrangência, além de gerar curiosidade no jogador sobre o tema do jogo.

5.6 CRIAÇÃO DOS ELEMENTOS

O jogo será composto por diversos elementos. Serão eles: 1 tabuleiro, 4 peões, 12 arquivos contendo a resolução dos crimes, 12 envelopes histórias, 12 cartas de pistas extras, 20 cartas suspeitos, 20 cartas armas, 4 cartas de sorteio, 4 bloquinhos de nota, 1 dado, 5 folders de informações e um Kit em branco: crie você mesmo.

Este kit em branco será trabalhado da seguinte maneira: é um extra para os fãs de casos criminais. Será possível criar sua própria cena de crime, baseando se no modelo do jogo. Tudo o que é preciso de material, será disponibilizado neste kit em branco. Esse método é uma maneira de fazer com que o jogador estude mais sobre casos criminais e sobre a história de Goiânia. A ideia é criar uma nova cena de crime, utilizando um novo ponto turístico que o jogador desejar. Após a escolha, ele irá buscar as histórias por trás e criar suas próprias cenas. Mesmo que o kit seja completamente utilizado, o jogador tem o livre arbítrio de fazer quantas cenas ele desejar, mesmo com materiais de casa.

Ele irá conter: 1 Bloco de anotações, 3 Cartas de Dicas Extras, 5 Cartas Suspeitos, 5 Cartas Armas, 3 Folhas para escrever as histórias e 3 Arquivos de resolução das cenas.

Apesar de utilizar formas e elementos mais simples, a proposta gráfica condiz com a temática do jogo e o público-alvo, uma vez que o foco principal está nas histórias. O objetivo é estimular os jogadores a anotarem o máximo de informações possíveis sobre os casos apresentados. A simplicidade das formas e elementos

gráficos, combinada com a utilização de núcleos mais fechados, é um dos pontos fortes do projeto. Essa escolha contribui para criar uma atmosfera sombria e misteriosa, correspondendo com a proposta investigativa do jogo.

Para a criação das cartas, foi pensado em seguir um modelo mais simples e direto visualmente, sendo a frente com uma cor sólida e a representação de um desenho que esta será destinada e no verso será uma descrição breve do que ela propõe para o jogador. O tabuleiro será numerado com as cartas correspondentes: Casas com número 1 (o jogador tirará do deck de cartas de suspeitos), casas com número 2 (o jogador tirará do deck de cartas de armas) e casas com número 3 (o jogador tirará do deck de cartas de pistas extras). Cada ponto turístico terá sua cor, então quando o jogador for sorteado, verá qual cor da carta é, pegando assim o deck de cartas correspondente com sua cor.

Os envelopes dos arquivos das respostas, das histórias e até mesmo do material editorial, serão todos feitos com papel craft, utilizando referências da internet e de filmes, para ser o mais parecido possível com os arquivos reais. Cada um terá sua estética única, apesar da similaridade entre eles, contaram com detalhes únicos, para distinguir na hora do jogo.

A embalagem foi projetada com um design tradicional para jogos, mas funcional, incorporando divisões internas para organizar os principais elementos do jogo de forma prática e visualmente agradável. Cada compartimento será destinado a itens específicos, como cartas, fichas e acessórios, garantindo fácil acesso e proteção dos componentes.

No fundo da caixa, oculto sob as divisórias internas, estará o material editorial. Essa disposição não apenas otimiza o espaço, mas também adiciona uma camada de interação ao ato de abrir a embalagem, criando um momento de descoberta adjacente ao espírito investigativo do jogo

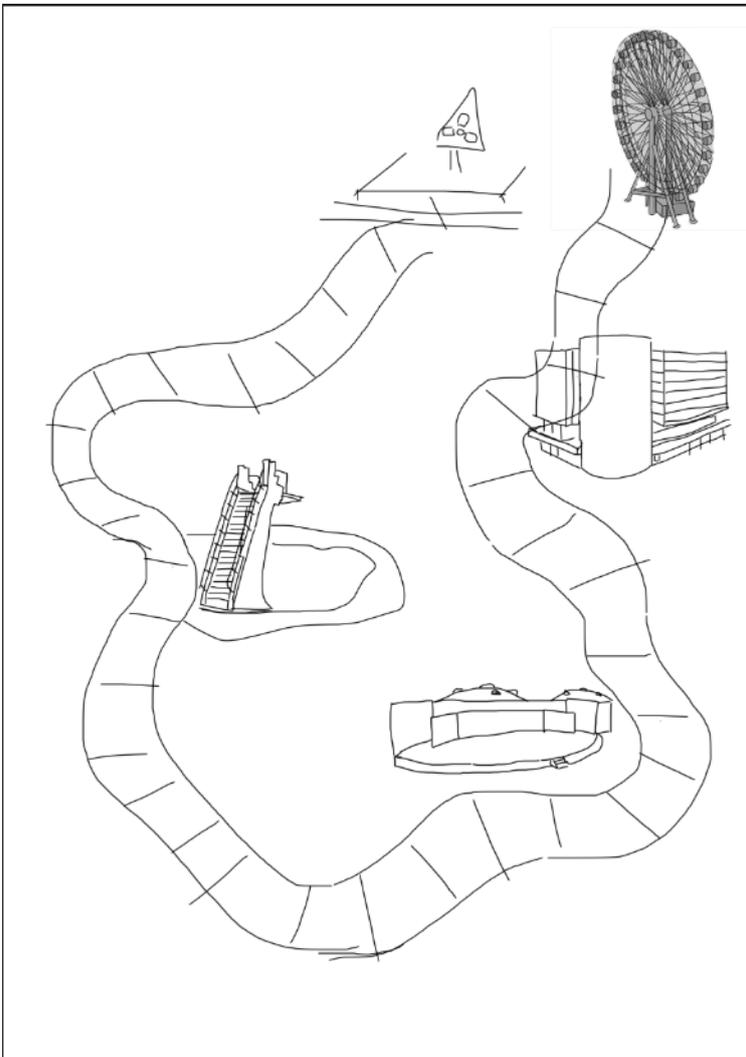
5.6.1 CRIAÇÃO DO TABULEIRO

Nada que foi pensado, independente do que seja, é criado em um primeiro momento. Sempre haverá testes e falhas ao decorrer do caminho, e com esse capítulo em questão, não foi diferente. Houve algumas tentativas, mas todas elas tiveram elementos que, ao final da idealização do projeto, foram utilizadas.

IDEIAS DESCARTADAS E ESBOÇOS

- Jogo de tabuleiro “tradicional”

Figura 28: - Primeiro rascunho do tabuleiro



Fonte: Elaborado pela autora

A proposta inicial era um jogo de tabuleiro com formato tradicional, no qual os jogadores seguiam um percurso com início e fim. Ao lançar um dado, avançariam pelo número de casas correspondentes, parando eventualmente em pontos turísticos que representariam cenas de crime. A cada parada, os jogadores receberiam pistas e precisariam desvendar o crime ocorrido naquele local, identificando o assassino, a arma e a dinâmica dos eventos.

A resolução de cada cena teria um tempo limite, e, caso o mistério não fosse solucionado dentro do prazo, o jogador permaneceria na mesma posição até que conseguisse encerrar a investigação. O objetivo do jogo era concluir a trajetória até a última cena, acumulando o maior número de acertos ao longo do caminho.

Porém, ao longo do desenvolvimento, a ideia foi descartada. A estrutura original implicava em partidas muito longas e potencialmente cansativas para os jogadores, e não teria uma possibilidade de jogar novamente, para ter uma experiência nova em um jogo futuro, além de não proporcionar uma inovação esperada. Dessa forma, decidimos buscar uma abordagem menos tradicional, focada em oferecer uma experiência diferenciada de investigação.

- Jogo Rotativo

Figura 29: Segundo rascunho do tabuleiro/mecânica

Tabuleiro (1)

- 5 jogadores vão sorteados com os locais escolhidos
- Cada 1 tem um tempo para resolver sua cena
- terão cartas de pistas de cada cena. (suspeitos, crimes, vítimas...)
- blocos de anotações para ir anotando as pistas
- ampulheta de tempo blurz.
- um jogo cooperativo
- sorteia números para cada cena.
- pega as pistas e anota
- acaba o tempo, sorteia de novo e vai para a próxima ~~próxima~~ cena
- assim até concluir todas as cenas ~~com~~

Fonte: Elaborado pela autora

A proposta consistia em um jogo colaborativo, no qual os jogadores seriam distribuídos entre cinco pontos turísticos, cada um representando uma cena de crime. Ao serem nomeados para um local, os jogadores devem permanecer cinco minutos para observar e anotar pistas relacionadas ao crime ocorrido naquela cena. Após esse tempo, o jogo exigiria para a próxima fase, onde cada jogador trocava de ponto turístico, revisaria as anotações deixadas pelo jogador anterior e registraria suas próprias descobertas, contribuindo para a investigação coletiva daquela cena. Esse processo de troca seria repetido até que os jogadores retornassem ao seu ponto de partida inicial.

Ao final da rodada, todos os jogadores analisaram as anotações feitas em cada cena, verificando se os mistérios fornecidos foram solucionados corretamente.

Diferentemente dos jogos competitivos, esta proposta buscava focar o trabalho em equipe, onde o objetivo principal era explorar e desvendar coletivamente todas as cenas de crime, sem a presença de um único vencedor.

Contudo, a proposta foi descartada devido à sua baixa capacidade de rejogabilidade. Por se tratar de um jogo focado na descoberta e resolução de mistérios, uma eventual repetição do jogo poderia comprometer o elemento surpresa e o desafio, já que os jogadores que já participaram conheceriam previamente os cenários das cenas, trazendo a experiência investigativa e o interesse em novas partidas.

- Tabuleiro Final

Figura 30 - Anotações da escolha da estética final do tabuleiro/mecânica

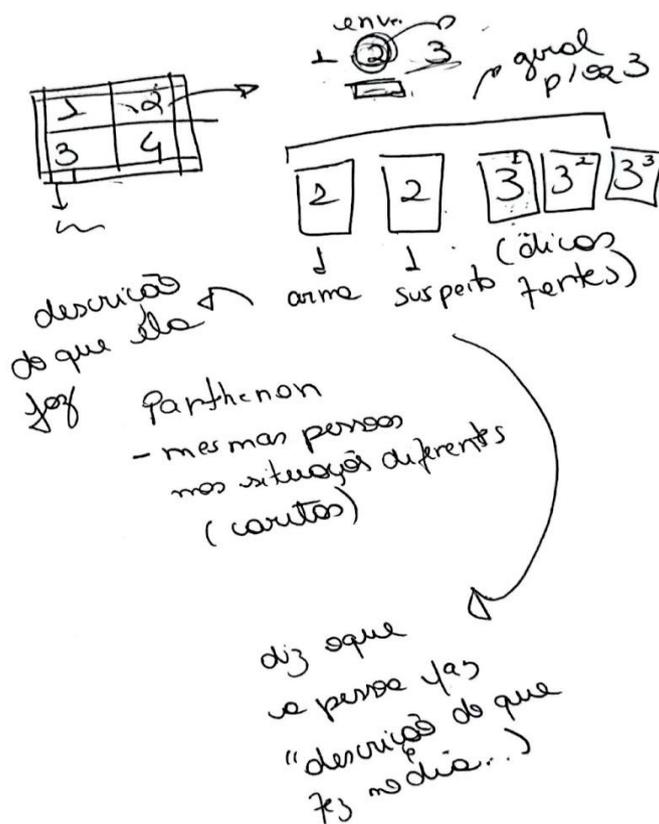


Figura 31: Anotações e rascunhos do projeto do tabuleiro final

- verdade - em t entred
 - tab mundo partcipe - umto muito
 - confiança - gostamo de usar
 un roso

peças
 1 - Detetive Martins
 2 - Detetive Carvalho
 3 - Detetive Nascimento
 4 - Detetive Guimarães

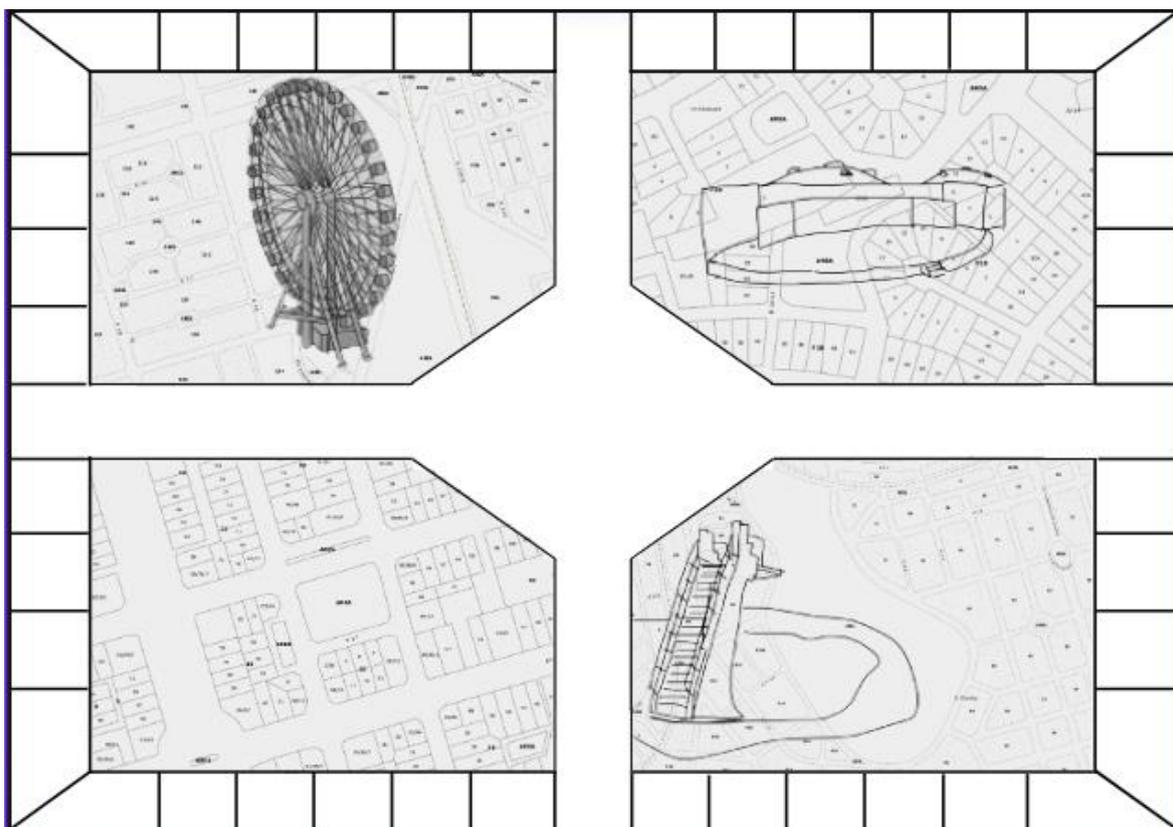
- fato
 - procurar - de usar e usar
 - sentu

materiais

1 - tabuleiro com 4 pontos turísticos
 4 - peças (detetivos)
 12 varqueros (3 p/cada ponto)
 12 "cartões" com histórias
 12 cartas com pintas extras (n°3 na carta e no tabuleiro)
 ↳ 3 p/cada ponto
 20 cartas com vespentes (n°2 na carta e no tabuleiro)
 ↳ 5 p/cada ponto
 20 cartas com arcos (n°1 na carta e no tabuleiro)
 ↳ 5 p/cada ponto
 4 cartas p/o sentido dos pontos
 1 dado
 caixa do jogo
~~12 cartas~~
 4 folders
 ↳ 5 folders → 4 contando a história dos pontos turísticos
 ↳ material extra → manual do jogo, manual p' melhoras

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 32: Modelo final do tabuleiro



Fonte: Elaborado pela autora

Após todos os modelos e testes anteriores, foi feito esse último modelo de tabuleiro, o qual ficou decidido o partido adotado. Cada partida terá entre 30/40 minutos, dependendo do andar de cada rodada. Como o objetivo do jogo é focar mais nas histórias, o tamanho do tabuleiro ficou definido como sendo de um tamanho de uma folha A3 (297 x 420 milímetros), será dobrável, de uma maneira bem tradicional. Ele não foi pensado para ser algo grande, mas sim para ser prático e que dê para ser colocado facilmente em uma superfície plana. A sua estética será trabalhada na divisão de 4 imagens de 4 pontos turísticos de Goiânia, tendo uma separação de 4 ruas, que serão onde os peões ficarão posicionados para começar as partidas. As casas serão ao redor de todo o tabuleiro, mas sem uma demarcação de final.

A escolha final foi determinada pela melhor jogabilidade apresentada, mostrando que o jogo seria fluido, mesmo dependendo da sorte.

Estrutura e Funcionamento do Jogo

Cada jogador é sorteado com um ponto turístico, utilizando um conjunto de cartas numeradas de 1 a 4, que representam os locais onde os crimes ocorreram. Os pontos turísticos apresentados no tabuleiro são os cenários das narrativas de crimes, cada um contendo três histórias diferentes, o que possibilita a rejogabilidade do jogo, uma vez que os jogadores podem ter experiências diversas nas outras partidas.

Após o sorteio do ponto turístico, o jogador seleciona três envelopes, numerados de 1 a 3, que contêm as informações-chave para o desfecho do mistério de cada narrativa. Esses envelopes incluem respostas para os enigmas presentes no local específico do crime e não devem ser abertos até que o jogador sinta que já desvendou todos os aspectos do crime. Esse método incentiva a coleta e interpretação cuidadosa das pistas durante o andamento da partida.

Envelopes e Histórias

Cada ponto turístico do jogo contém três histórias distintas, cada uma representada pelos três envelopes mencionados acima. Por exemplo, ao escolher o envelope de número 2, o jogador deverá ler a narrativa correspondente a esse número e manter o envelope fechado até o fim do jogo. Só então ele será aberto, quando o jogador tiver certeza de que conseguiu desvendar o crime corretamente. Esse elemento contribui para o fator de suspense e estratégia do jogo.

Sistema de Pistas e Pilhas de Cartas

Para prevenir uma excessiva quantidade de cartas e evitar confusões durante o jogo, foram criadas três pilhas distintas de cartas para cada ponto turístico, que estão ligadas aos diversos aspectos do crime que precisam ser resolvidos. As pilhas são organizadas da seguinte maneira:

Primeira Pilha: Suspeitos

Esta pilha contém cartas com os principais suspeitos de cada crime, permitindo que os jogadores se identifiquem com possíveis danos.

Segunda Pilha: Armas

Nessa pilha, os jogadores encontrarão cartas que indicam as possíveis armas usadas nos assassinatos, um elemento crucial para desvendar o mistério.

Terceira Pilha: Dica Extra

Composta por apenas três cartas (uma para cada história de cada ponto turístico), essa pilha oferece uma dica especial para auxiliar os jogadores na resolução dos enigmas, funcionando como um recurso estratégico adicional.

Essas cartas serão retiradas conforme o jogador se movimentar pelo tabuleiro. Algumas casas no tabuleiro são numeradas, e quando o jogador cai em uma dessas casas, ele deve retirar uma carta da pilha correspondente ao número da casa, como por exemplo, a casa número 1, que indica a retirada de uma carta da primeira pilha.

Mecânica do Jogo

O movimento dos jogadores pelo tabuleiro é determinado pela sorte, através das jogadas do dado. Assim, alguns jogadores podem cair mais vezes em casas numeradas, ganhando acesso a mais pistas, enquanto outros podem cair em casas comuns, retardando o progresso na coleta de informações. Dessa forma, a aleatoriedade apresentada no jogo confere dinamismo e equilíbrio às oportunidades de todos os participantes.

Durante o andamento do jogo, os jogadores coletarão pistas sobre os suspeitos, as armas do crime e outros elementos pertinentes à história. Cada participante conta com um bloco de notas para registrar as informações obtidas, como pistas coletadas e deduções feitas ao longo da partida. Esse recurso é fundamental para ajudar os jogadores a processarem as evidências e organizarem suas ideias a fim de resolver o mistério.

Desfecho e Vencedor

O objetivo final do jogo é acertar o assassino e a arma utilizada no crime. O jogador que acredita ter desvendado o mistério corretamente deve indicar o nome do assassino e a arma do crime, conforme as pistas coletadas. Ao final, o envelope selecionado no início do jogo é aberto, e as respostas nele contidas confirmarão ou

refutarão a dedução do jogador. Aquele que obtiver a identidade correta da arma e do suspeito, será o vencedor da partida.

Vale ressaltar que, para complementar, o jogo proporciona 5 folders de fatos e curiosidades. Sendo 4 deles sobre verdadeiras histórias sobre esses pontos turísticos e 1 extra, tendo incluso: o manual do jogo, guia de proteção para mulheres e um guia de como funciona o material branco extra. Esse extra, permite que você crie uma nova fase personalizada do jogo, escolhendo um ponto turístico de Goiânia e desenvolvendo sua própria história com suspeitos, armas do crime e dicas, tendo a liberdade de criação usando as fases originais como base. Esse material tem como principal objetivo, não apenas fazer com que o jogo seja apenas jogado, mas trazer informação e conhecimento para os jogadores sobre esses lugares da cidade.

Peças do Jogo

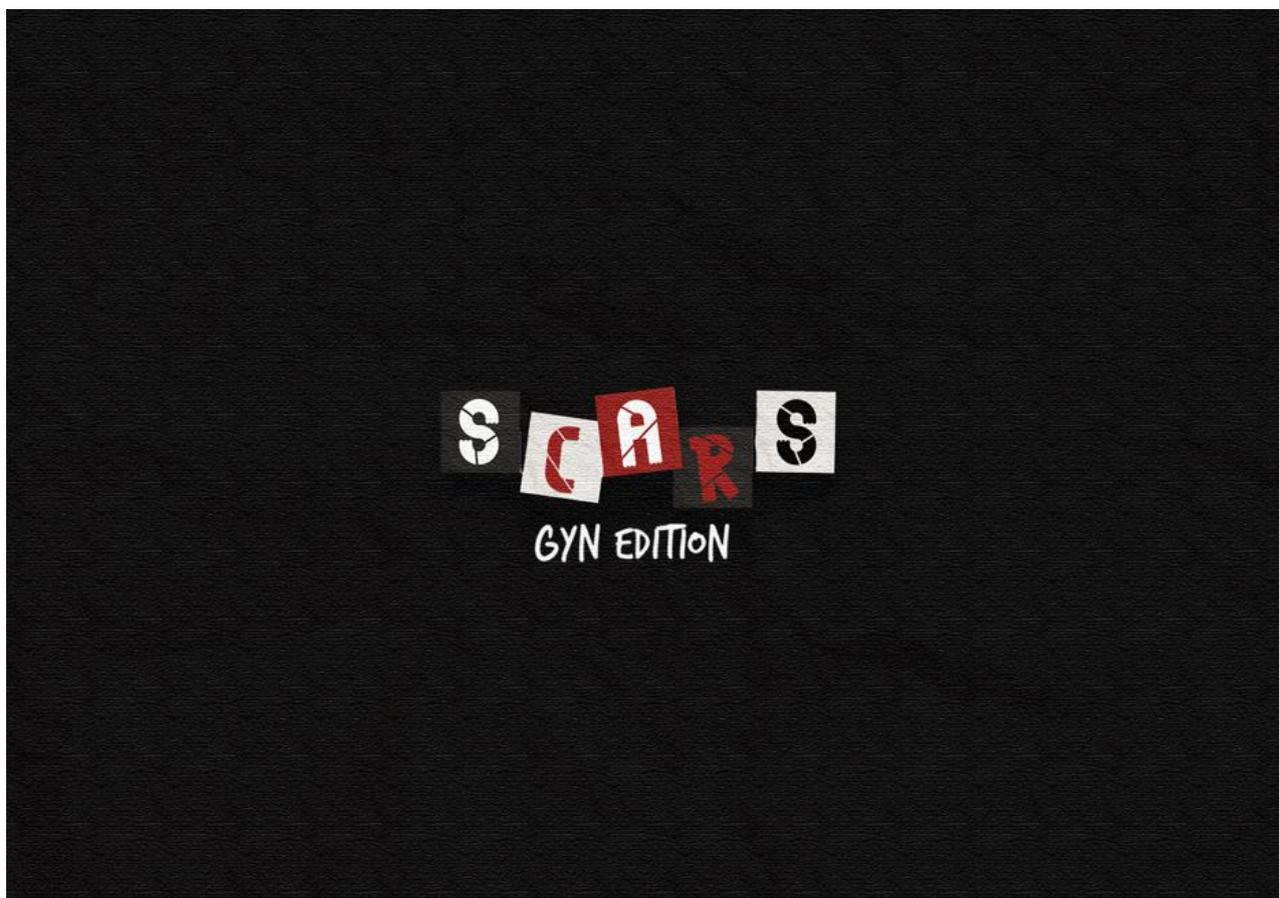
- 1 tabuleiro
- 4 peões
- 12 arquivos
- 12 cartas das histórias
- 12 cartas de pistas extras
- 20 cartas suspeitos
- 20 cartas armas
- 4 cartas de sorteio
- 4 bloquinhos de nota
- 1 dado
- Kit em branco: crie você mesmo
- 5 folders de informações

Figura 33: Tabuleiro Final (frente)



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 34: Tabuleiro (posterior)

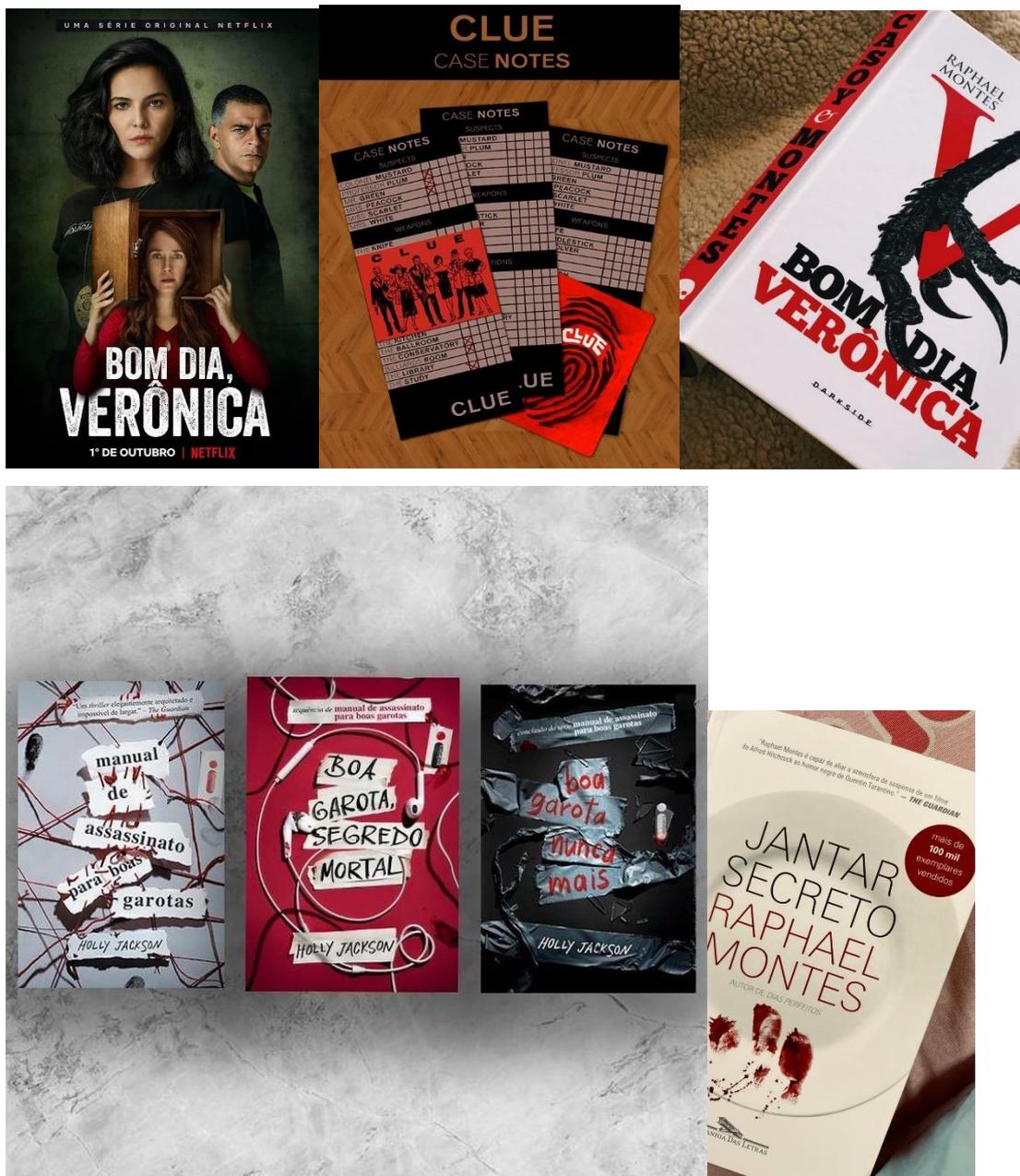


Fonte: Elaborado pela autora

5.7 ESTÉTICA

Para a identidade visual, foram usados muitos materiais de referência, mas todos os escolhidos seguem a mesma paleta de cores, que também foi usada nesse projeto. A escolha de manter essa mesma referência visual, foi proposital para se encaixar nos materiais e produtos de casos criminais, e não fugir da estética, fazendo com que os jogadores e consumidores desse tipo de conteúdo, logo saibam do que se trata, só de olhar a paleta e a identidade visual.

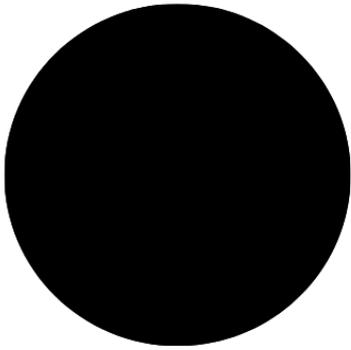
Figura 35: Inspiração para a paleta de cores



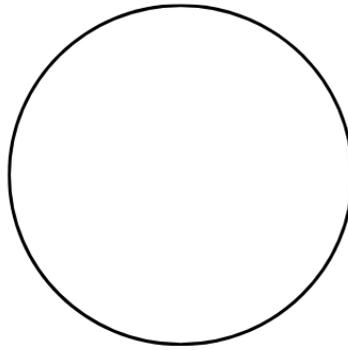
Fonte: Compilação da autora

(Montagem de fotos coletadas do site Pinterest via google.com)

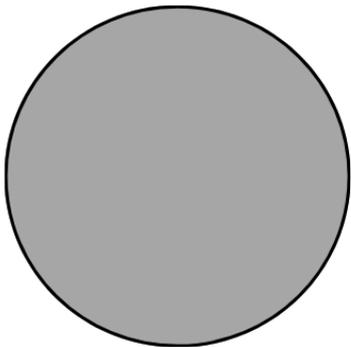
Figura 36: Paleta de cores CMYK



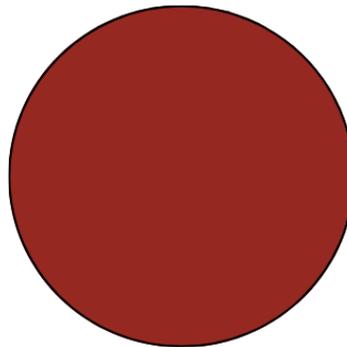
cmyk(0%, 0%, 0%, 100%)



cmyk(0%, 0%, 0%, 0%)



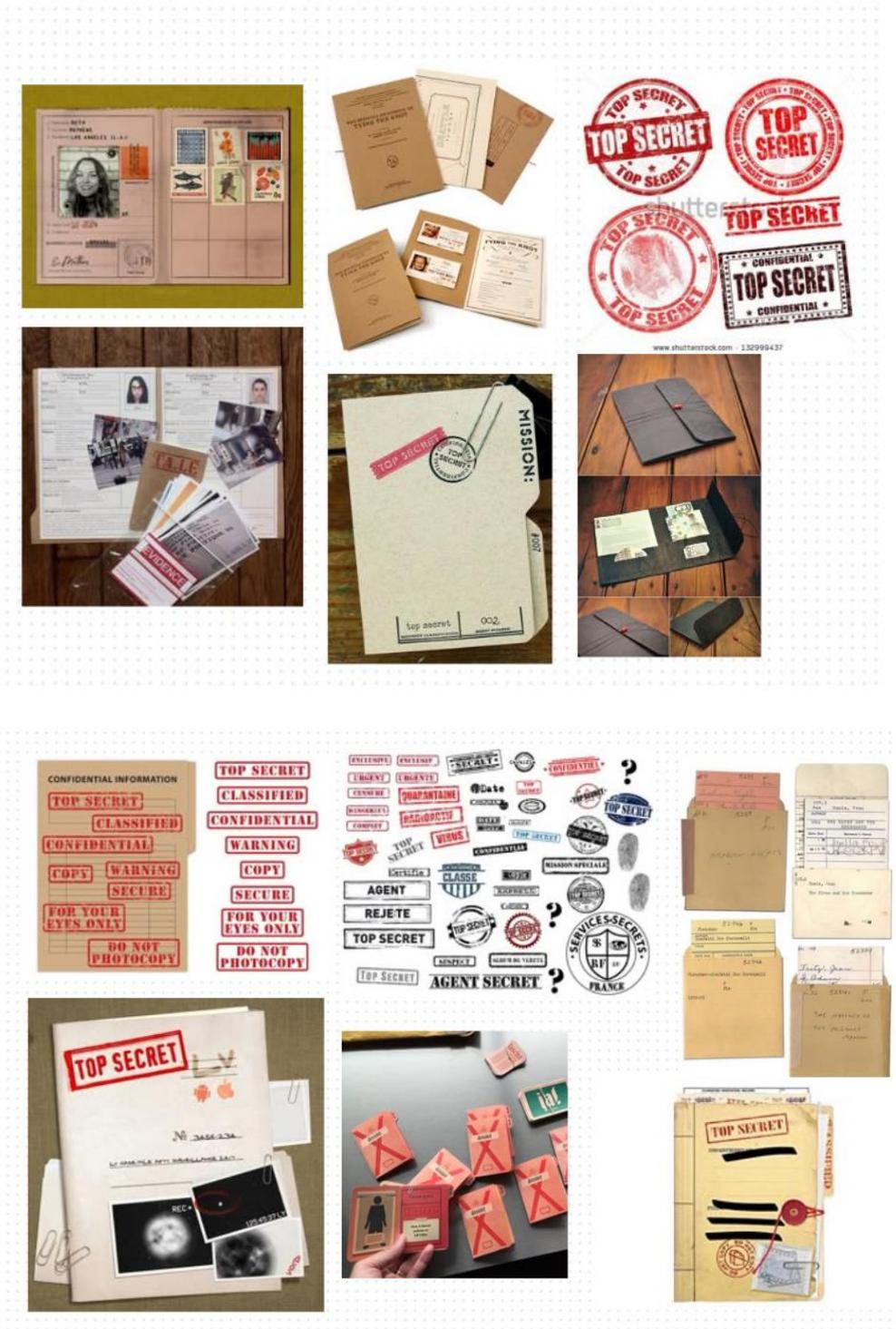
cmyk(0%, 0%, 0%, 35%)



cmyk(0%, 43%, 45%, 41%)

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 37: Painel semântico para os arquivos



Fonte: Compilação da autora)

(Montagem de fotos coletadas do site Pinterest via google.com)

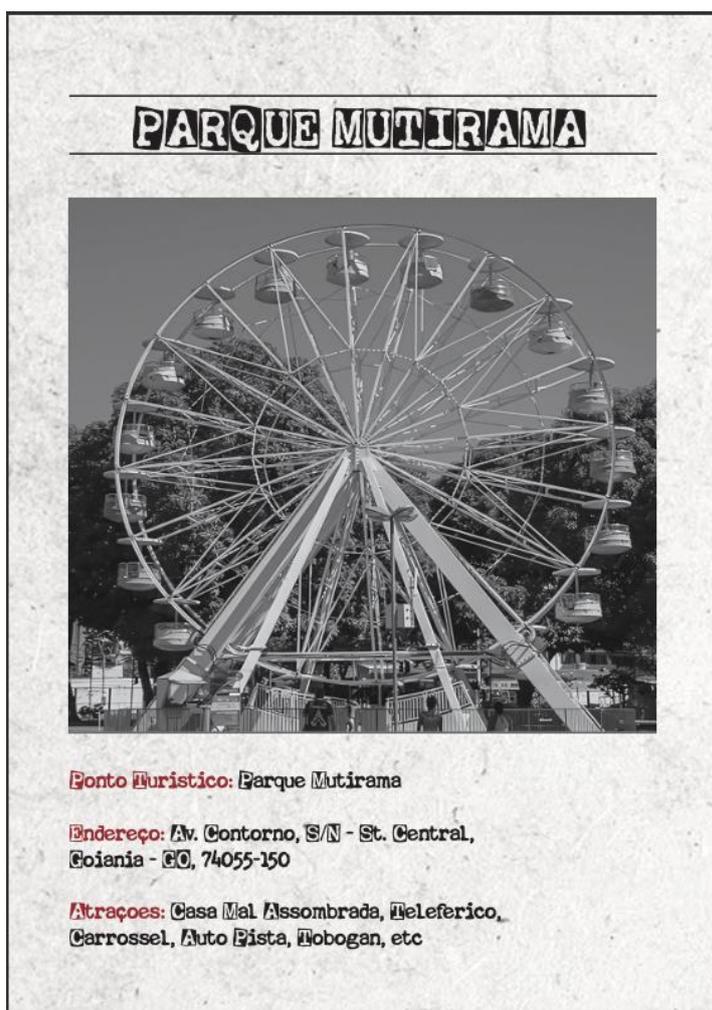
Fonte: Compilação da autora

(Montagem de fotos coletadas do site Pinterest via google.com)

5.8 MATERIAL EDITORIAL

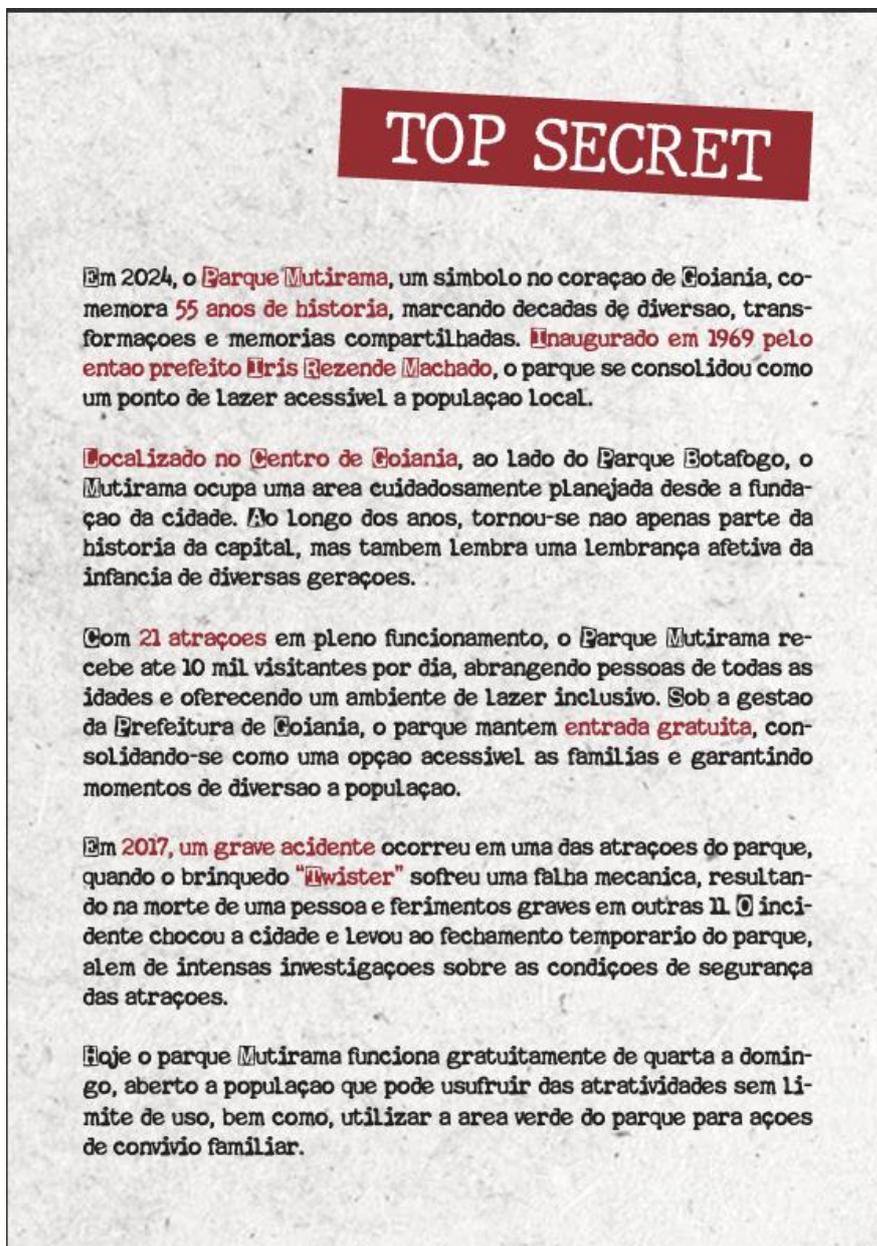
Para os materiais editoriais, foi decidido colocá-los em cinco pastas, estilo arquivo, para melhor separá-los. Os quatro primeiros vão contar histórias dos pontos turísticos, separados. O último terá o manual de instruções, guia para mulheres e o guia do funcionamento do kit em branco. O guia para as mulheres, será focado no que foi citado no início desse trabalho, tendo em vista que as principais vítimas do TC, são mulheres. Então, esse material, será uma ajuda extra para dar suporte à elas, para saber como agir em determinadas situações.

Figura 40: História do Parque Mutirama (frente)



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 41: História Parque Mutirama (atrás)



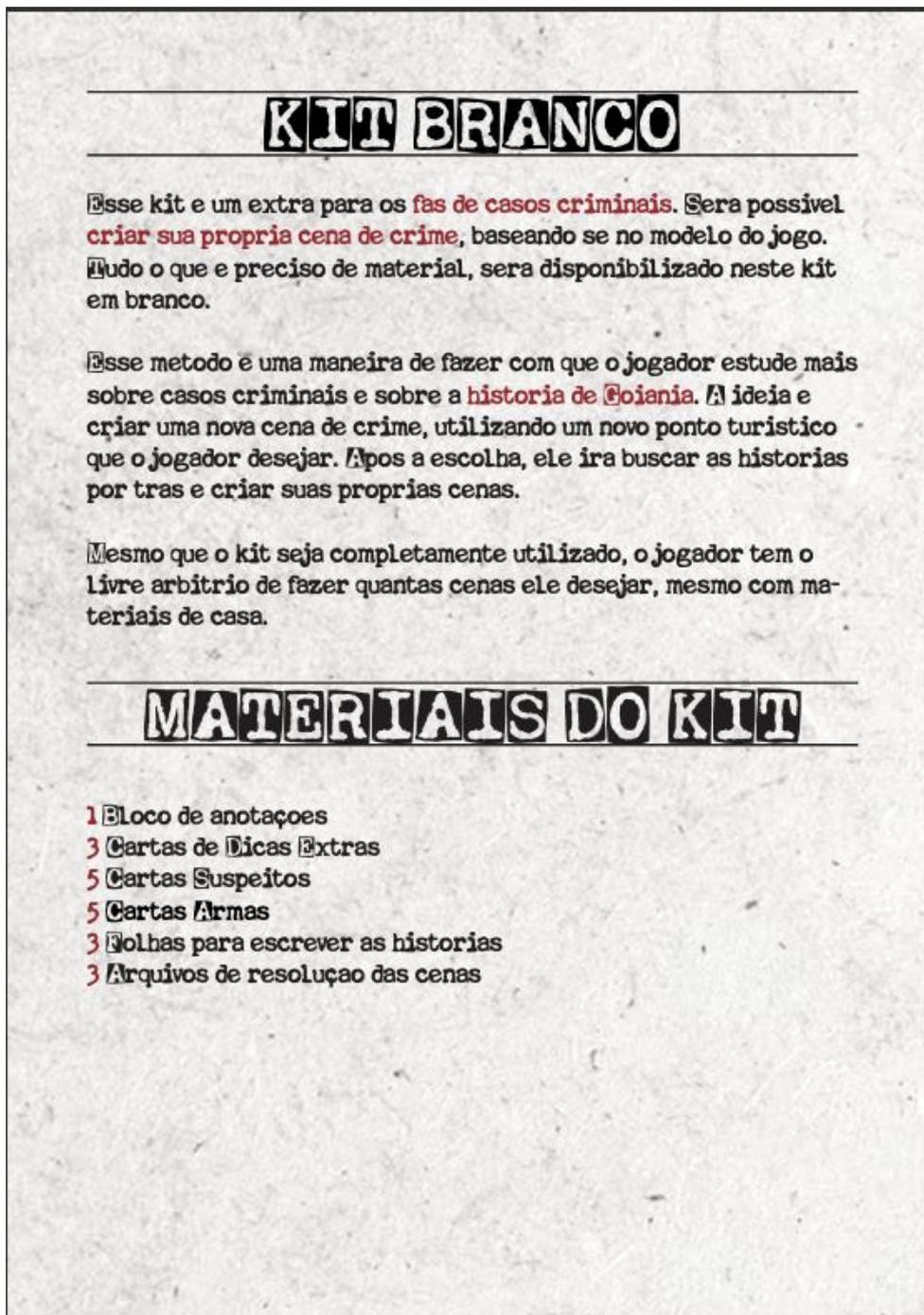
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 42: Manual do Jogo



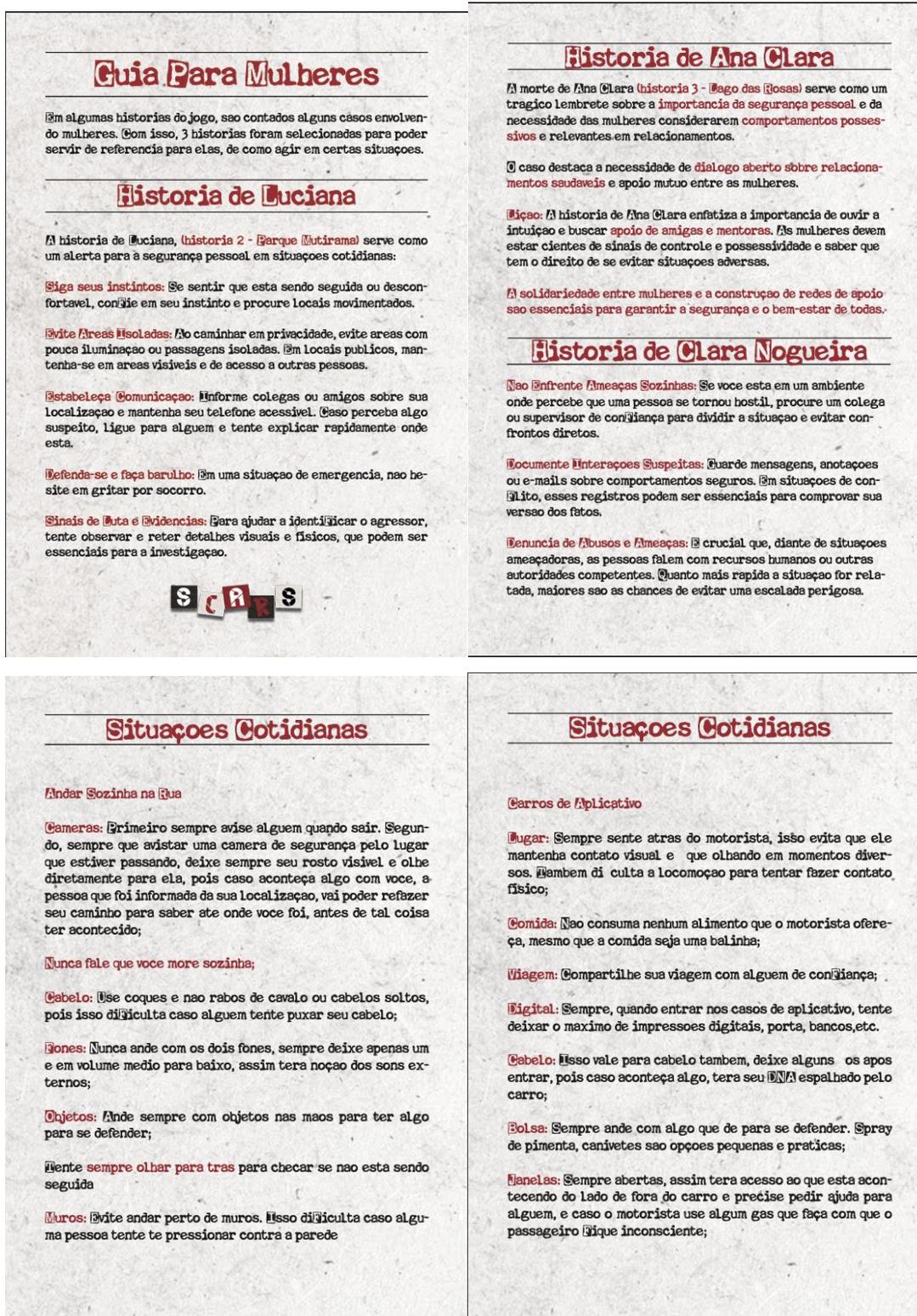
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 43: Kit em Branco



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 44: Guia para Mulheres



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 45: Desenhos dos arquivos para o material editorial (histórias dos pontos turísticos, histórias das cenas dos crimes e respostas das cenas)



Fonte: Elaborado pela autora

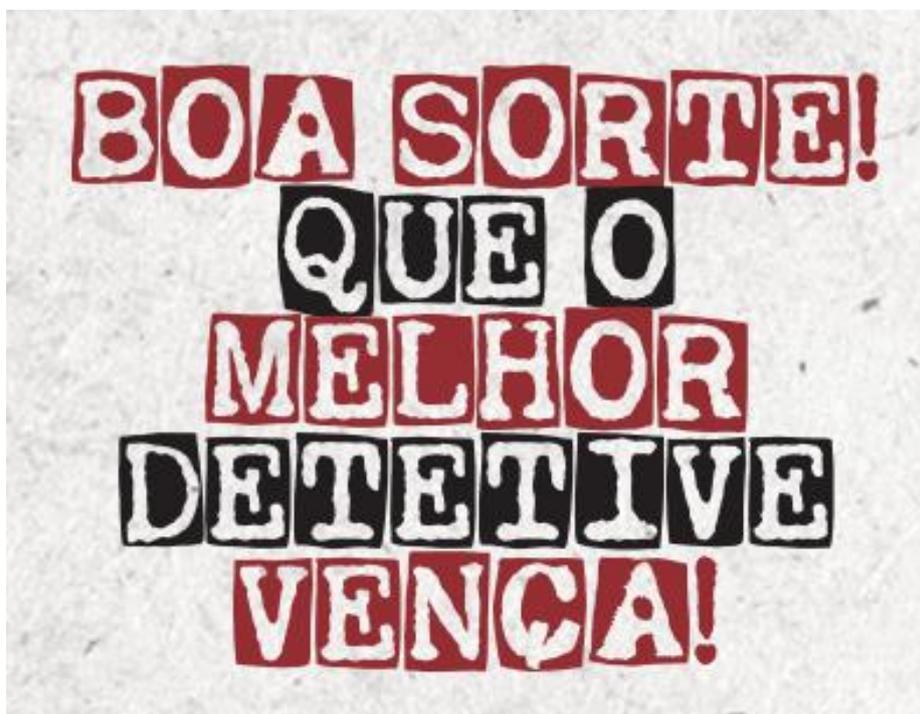
5.8.1 TIPOGRAFIA

Em relação a tipografia, foram escolhidas 3 para serem utilizadas. Uma principal, que será usada nos textos e todas as escritas, uma secundária para o nome do projeto e uma terciária, que será usada para informações adicionais na embalagem.

As fontes utilizadas foram:

- La Machine Company - utilizada nos arquivos, cartas, histórias e todos os documentos presentes na obra. Sua escolha foi devido a sua aparência voltada para a escrita similar a máquina de escrever e a similaridade com colagens feitas em papeis, que aparecem em filmes e séries. Essa fonte não apresenta acento e foi escolhida propositalmente, pois nessas cartas feitas com colagem, normalmente são achadas não acentuadas, tornando a mais experimental e ligada ao registro policial, que tem uma atmosfera mais arcaica, adicionando ao jogo o teor de mistério.

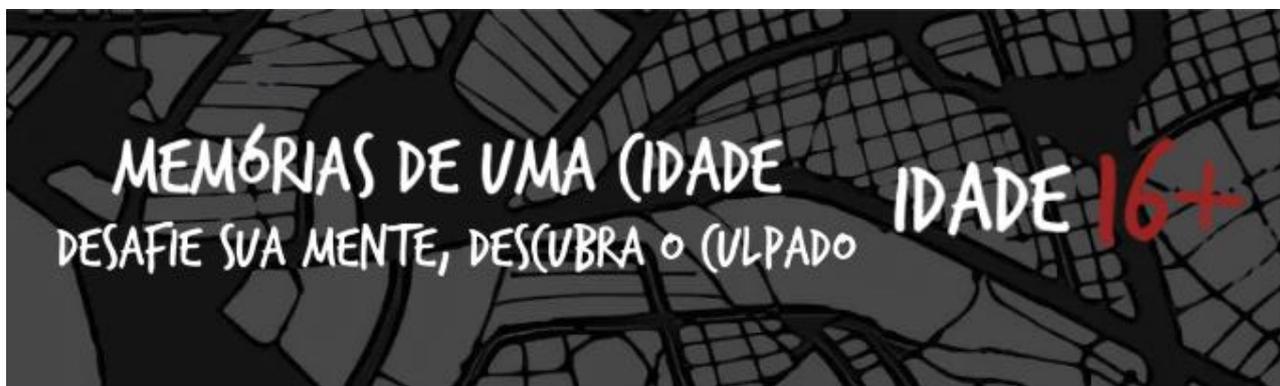
Figura 46: Exemplo da tipografia sendo utilizada



Fonte: Elaborado pela autora

- Trashhand: Usada nas informações adicionais na embalagem

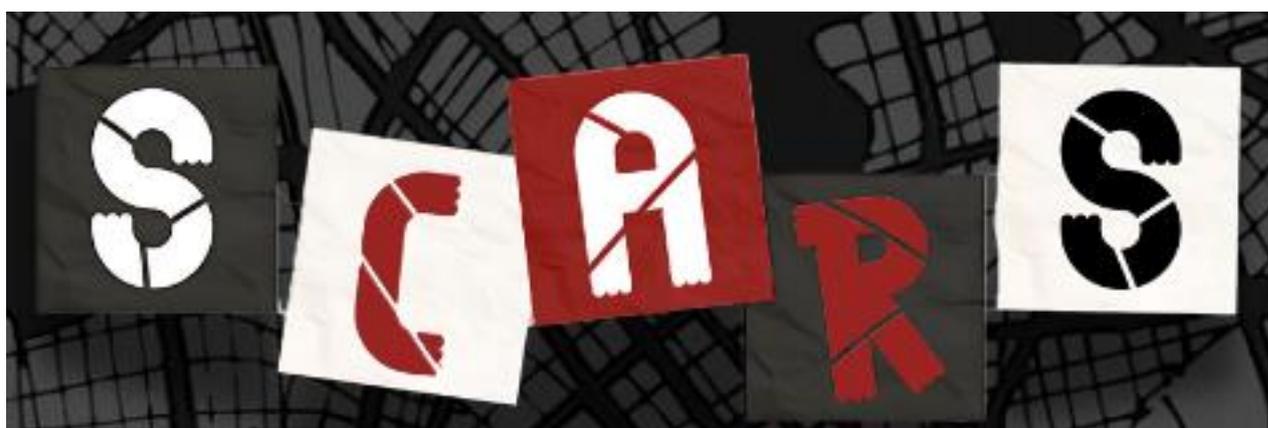
Figura 47: Exemplo da tipografia sendo utilizada



Fonte: Elaborado pela autora

- Hello Duckies: Usada na logo do projeto. Foi modificada para se assimilar mais a proposta que o jogo pedia. A modificação veio dos cortes em torno desta, fazendo com que tenha a aparência de cicatriz

Figura 48: Exemplo da tipografia sendo usada



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 49: Desenho da estética da caixa, com a tipografia aplicada

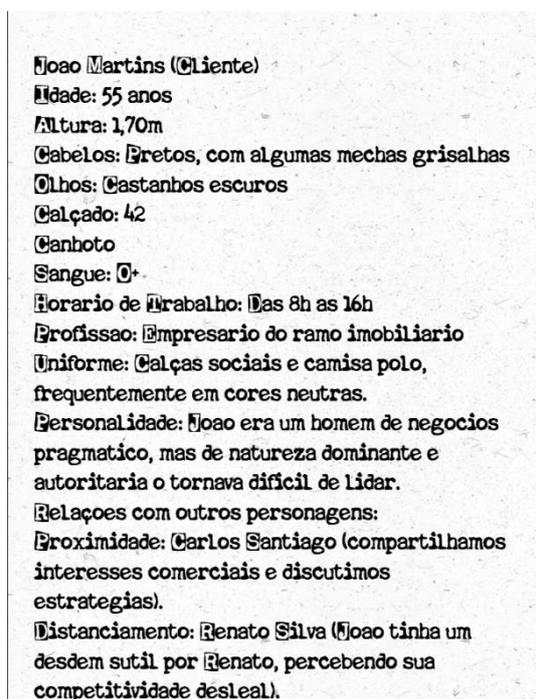


Fonte: Elaborada pela autora

5.9 MECÂNICAS DO JOGO

O jogo, como foi mencionado, não terá um fim pelo próprio tabuleiro. Será a partir da resolução das cenas dos crimes que o jogador for sorteado. Ele andará pelo tabuleiro, caindo nas casas numeradas de 1 a 3, que indicarão quais cartas ele terá que pegar. Alguns jogadores podem cair mais vezes em casas numeradas, ganhando acesso a mais pistas, enquanto outros podem cair em casas comuns, retardando o progresso na coleta de informações. Dessa forma, a aleatoriedade apresentada no jogo confere dinamismo e equilíbrio às oportunidades de todos os participantes. Quando todas as pistas forem coletadas e o jogador tiver a certeza do assassino e da arma utilizada, poderá então abrir o envelope da resolução, para confirmar suas teorias. Se acertar tudo/ou metade do crime, ganha ponto, se não for o caso, é eliminado da partida.

Figura 50 - Modelo da carta de suspeitos (atrás)



Fonte: Elaborado pela autora

Para melhor aproveitamento das partidas, foi definido que serão entre 2 à 4 quatro jogadores. Os peões não apresentam uma história ou significado por trás. Eles serão da mesma cor da paleta de cores do jogo, em formato de mini pessoas, das cores vermelho, preto, cinza e branco.

6. PROPOSTA FINAL

O presente trabalho tem como proposta final um jogo de tabuleiro, com o objetivo de fornecer um meio lúdico, abordando casos criminais de forma respeitosa e isenta de sensacionalismo. Pretende-se, com isso, fomentar a conscientização sobre a importância de consumir conteúdos relacionados a tais assuntos de maneira crítica e responsável.

Nesse contexto, a narrativa e as mecânicas do jogo buscarão criar uma experiência que possibilite aos jovens adultos, público-alvo do projeto e consumidores de conteúdos de TC, explorar de maneira diferenciada e divertida as histórias de pontos turísticos de Goiânia. Além disso, o jogo visa integrar o interesse por crimes reais com o aprendizado cultural, respeitando as vítimas e evitando práticas sensacionalistas. Todo o material que faz parte do projeto, foi escolhido

critérios, com o objetivo de trazer a melhor imersão para o jogo e para os jogadores. Com isso, segue uma lista de todo o material gráfico presente e seus significados.

CARTAS

Cartas do Sorteio

Figura 51: Carta do Sorteio (frente e verso)

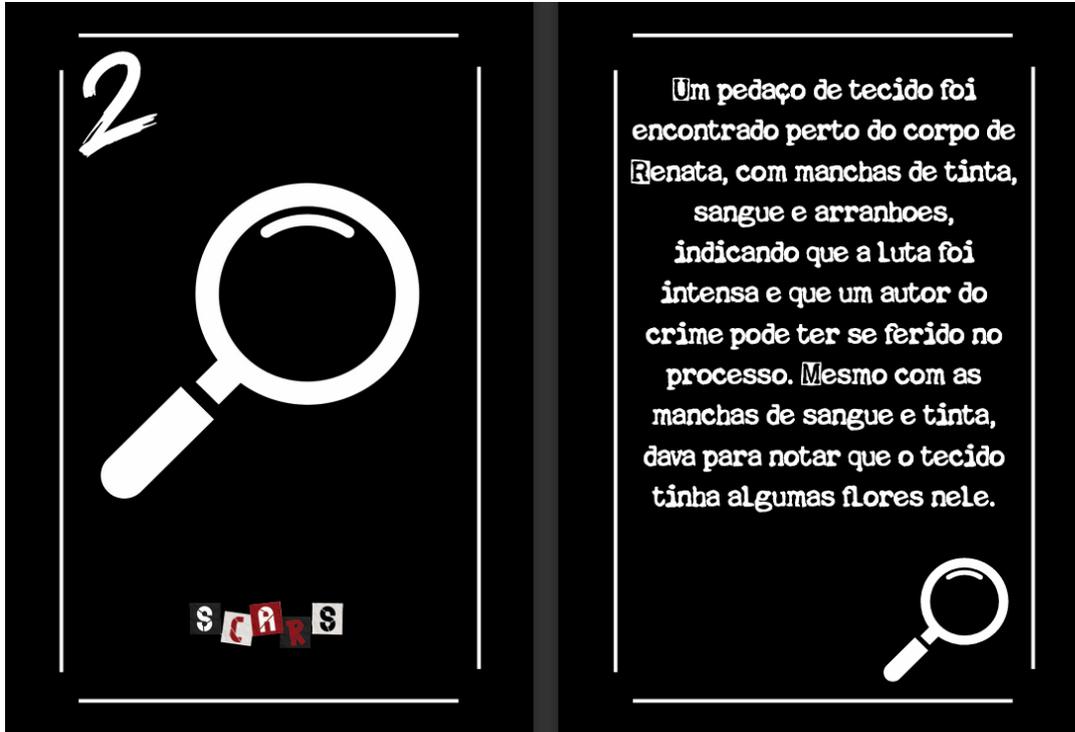


Fonte: Elaborado pela autora

- Número: Todas as 4 cartas sorteadas terão um número grande na frente, para demonstrar qual ponto turístico o jogador irá resolver o mistério.
- Conteúdo: No verso terá o nome correspondente ao ponto turístico que o jogador for sorteado.
- Cor: A cor representada na carta corresponde ao deck do baralho que o jogador irá pegar.

- Cartas Dicas Extras

Figura 52: Carta dica extra (frente e verso)



Fonte: Elaborado pela autora

- Número: Todas as 3 cartas serão numeradas de 1 a 3, para o jogador, quando escolher a cena de crime que quer investigar, saber qual das 3 cartas pegar. Se escolher o crime de número 2, quando jogar o dado e parar na casa correspondente a carta sorteio, pegará a de número 2.
- Conteúdo: No verso terá a descrição de algo importante, que ajudará muito o desenrolar da história. Por ser uma carta extra, terão apenas duas casas no tabuleiro, referente a essa carta. Será indicada no tabuleiro pelo número 3.
- Cor: A cor representada na carta corresponde ao deck do baralho que o jogador irá pegar.

- Cartas Suspeitos

Figura 53: Carta Suspeitos (frente e verso)

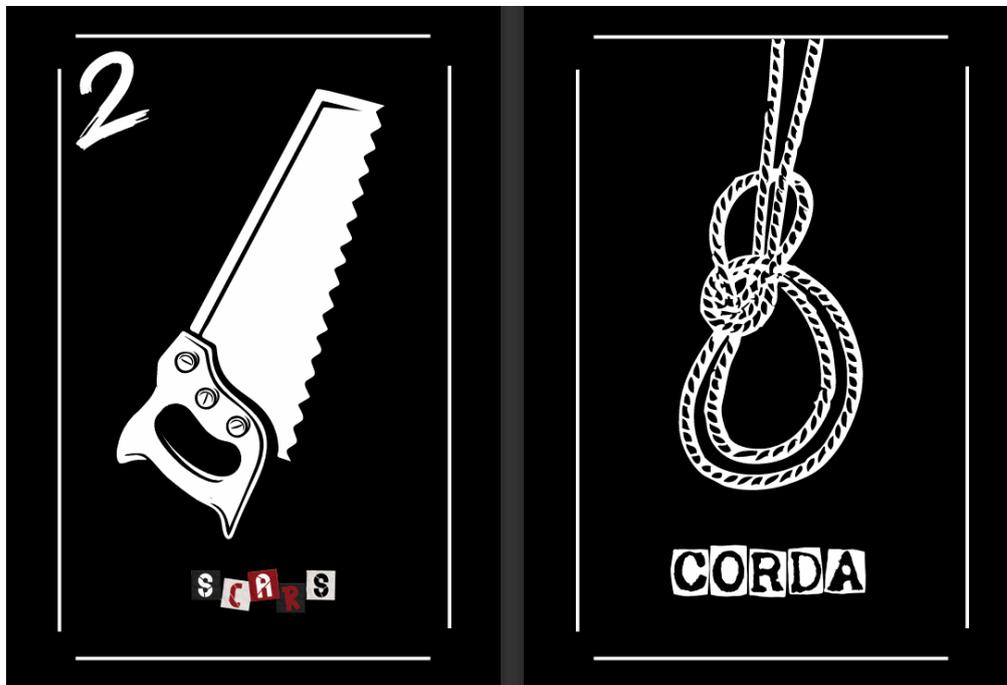


Fonte: Elaborado pela autora

- Número: Todas as 5 cartas serão numeradas com o número 1, pois o deck de cartas dos suspeitos e no tabuleiro, será representado pelo número 1. Quando o personagem for masculino, terá uma forma masculina na frente, da mesma forma irá funcionar para a forma feminina.
- Conteúdo: No verso terá a descrição dos suspeitos da cena representada. Ela será representada pelo número 1 no tabuleiro.
- Cor: A cor representada na carta corresponde ao deck do baralho que o jogador irá pegar.

- Cartas Armas

Figura 54: Carta Armas (frente e verso)

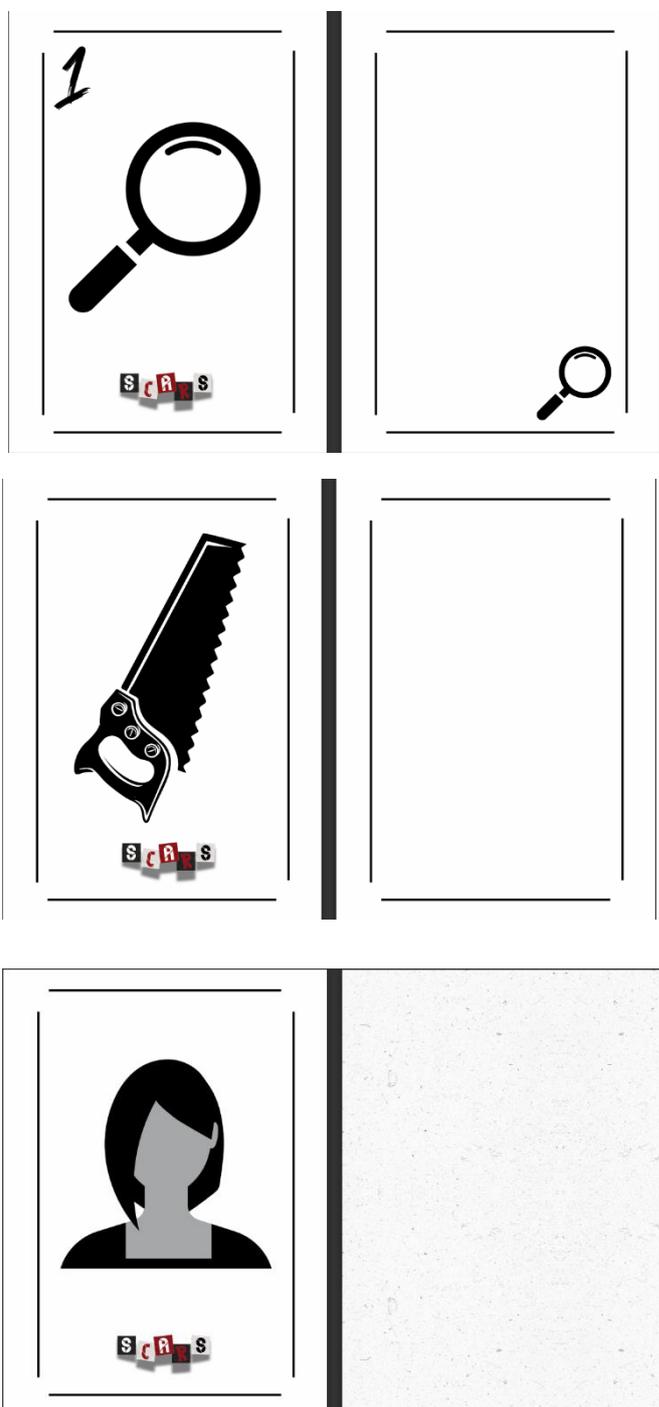


Fonte: Elaborado pela autora

- Número: Todas as 5 cartas serão numeradas com o número 2, pois o deck de cartas das armas e no tabuleiro, será representado pelo número 2. O desenho da frente ficou sendo um serrote, para representar as armas, já no verso, terá desenhos e o nome de algumas armas que possivelmente foram usadas nas cenas dos crimes.
- Conteúdo: O desenho da frente ficou sendo um serrote, para representar as armas, já no verso, terá desenhos e o nome de algumas armas que possivelmente foram usadas nas cenas dos crimes. Ela será representada pelo número 2 no tabuleiro.
- Cor: A cor representada na carta corresponde ao deck do baralho que o jogador irá pegar.

- Material em branco

Figura 55: Cartas que serão usadas no kit em branco



Fonte: Elaborado pela autora

- Esse material, só terá a separação das cartas: suspeitos, armas e dicas extras. Não terá mais nenhuma informação, para o próprio jogador escrever tudo o que ele precisar.
- O verso das cartas será em branco, justamente para esse propósito.

6.1 MATERIAL COMPLETO E MONTADO

Figura 56: Projeto Final







Fonte: Elaborado pela autora

Para ter uma visão melhor de todo o material e como funciona, foi criado uma pequena demonstração, a partir de um vídeo, para melhor visualização do projeto.

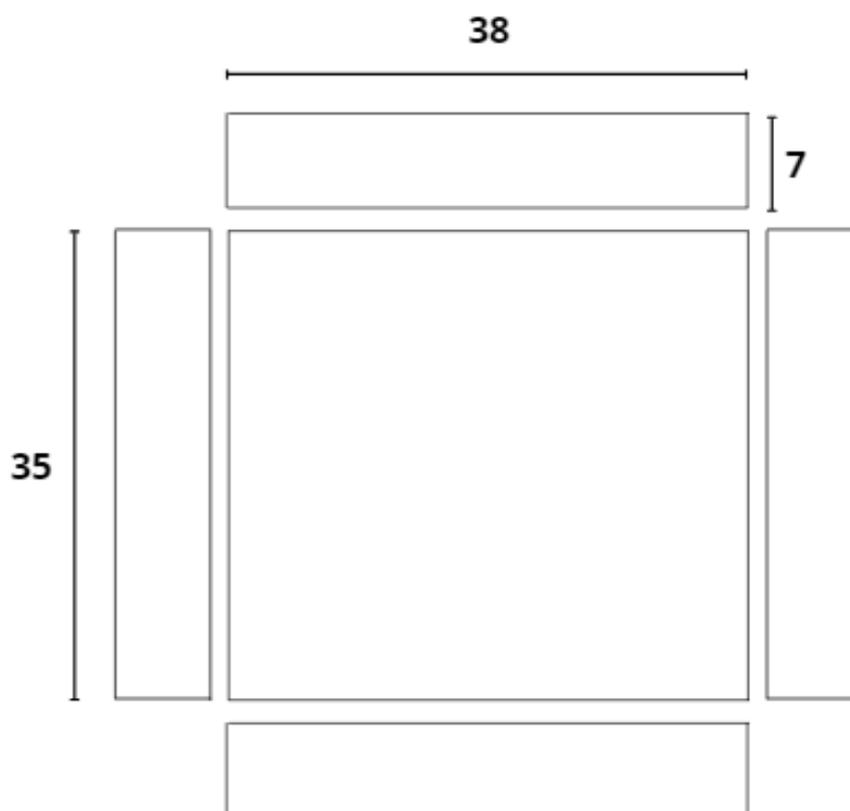
https://drive.google.com/file/d/1522nJsgPdSZm-CwH7bJLezGwHrQ_Shv8/view?usp=sharing

6.2 PRODUÇÃO GRÁFICA

- **Caixa**

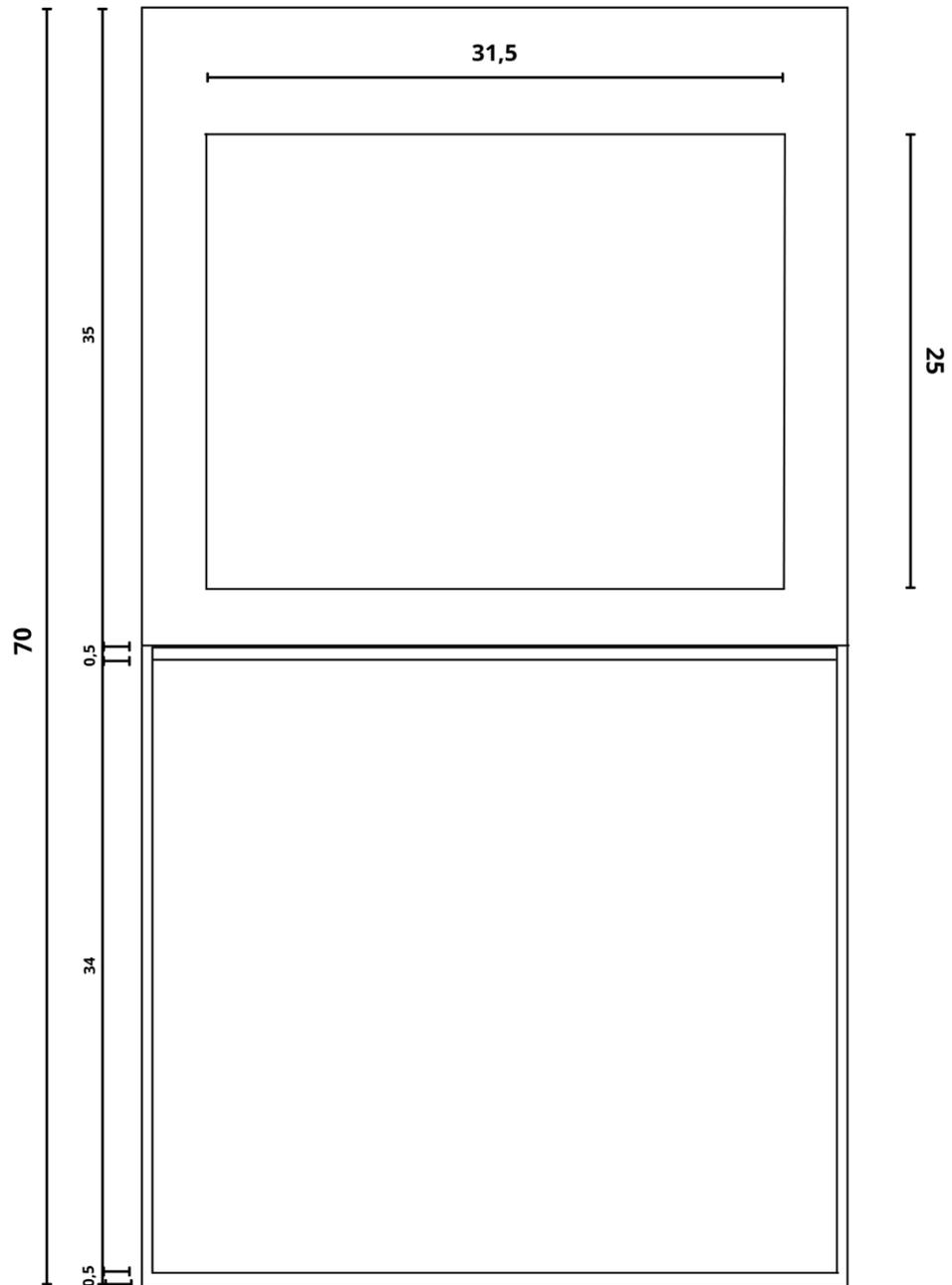
- Material: Papelão cinza (espessura 2.3mm), revestido com adesivo vinil com impressão em policromia (Cores: Preto, branco e bordô)
- Formato aberto – caixa aberta (70cmx38cmx7);
- Formato fechado – caixa fechada (35cmx38cmx7cm);
- Obs 1: A caixa possui divisórias internas para separar e acomodar todos os itens do jogo
- Obs 2: A caixa abre de maneira tradicional, acomodando na tampa interna, um bolso (25cmx31,5cm), para acomodar o tabuleiro (42cmx29,7cm). Possui uma parte móvel, com 9 pequenas separações, que pode ser retirada puxando as fitas dos dois lados, onde ficam a maioria dos itens. A parte interna acomoda uma divisória central, onde ficará o material editorial

Figura 57: Cotas da Caixa (laterais e vista superior)



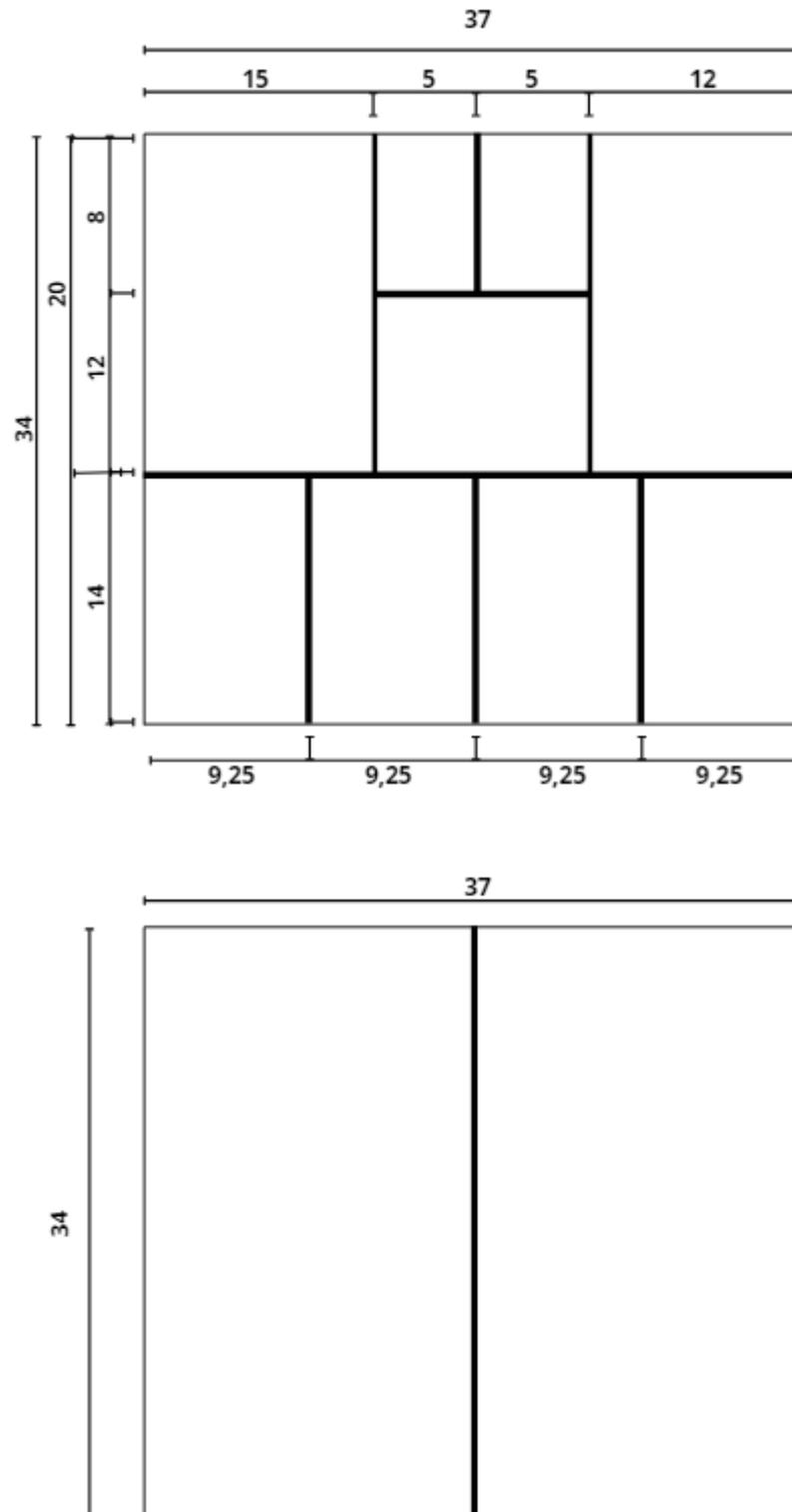
Fonte: Elaborado pela autora

Figura 58: Cotas da Caixa (vista superior das medidas internas)



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 59: Cotas das divisórias da Caixa

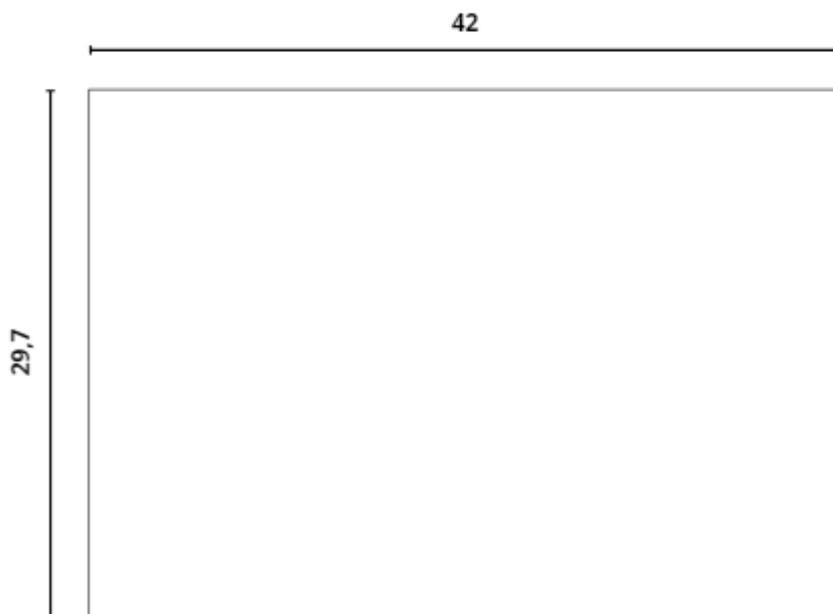


Fonte: Elaborado pela autora

- **Tabuleiro**

- Material: Papelão cinza (espessura 1.7mm), revestido com adesivo vinil com impressão em policromia (Cores: Preto, branco e bordô)
- Dimensões: 42 cm x 29,7 cm

Figura 60: Cotas do Tabuleiro



Fonte: Elaborado pela autora

- **Cartas**

- Material: Papel Couché, laminado. Impressão em policromia (frente e verso)
- Dimensões: 10,7 cm x 7,5 cm.

- **Material Editorial (histórias, respostas, manual de instruções, guia para as mulheres, material editorial dos pontos turísticos)**

- Material: Papel sulfite 180g. Impressão em policromia (frente e verso)
- Dimensões respectivamente: (10,5x14,8), (10,5x7,5), (21x14,8), (21x14,8), (21x14,8).

- **Peões**

- Material: plástico polipropileno

- Dimensões: (5x1,5)
- **Dado**
 - Material: poliestireno de alto impacto
 - Dimensões: (2,6x2,6)
- **Bloco de Notas**
 - Material: capa (papelão horlle), folhas(sulfite 180g)
 - Obs: A decoração foi feita com adesivo vinil com impressão em policromia
 - Dimensões: (10,5x16,8x1,5)
- **Pastas do Material Editorial**
 - Material: Papel Kraft 75g.
 - Obs: A personalização foi feita com adesivo vinil com impressão em policromia
 - Dimensões: (16,8x12,5), (11,5x8), (16,5x23).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Peço licença aos leitores para compartilhar em primeira pessoa como foi minha experiência ao longo desse projeto acadêmico.

Desde o início, a escolha do tema parecia um desafio. Havia inúmeras possibilidades, mas nenhuma delas parecia ter um potencial que realmente me conectasse. Foi então que percebi que poderia unir meu interesse de longos anos por True Crime e casos criminais a um trabalho de conclusão de curso. Descobrir que esse universo, que sempre estudei e admirei, poderia ser transformado em um projeto acadêmico foi um momento de realização pessoal e profissional.

Esse projeto não foi apenas um jogo, mas o resultado de um ano intenso de pesquisa, reflexão e aprendizado. Durante esse período, mergulhei profundamente em estudos sobre narrativas investigativas, dinâmicas de jogos e as especificidades culturais e históricas de Goiânia. Cada decisão de design, desde a criação dos personagens até a construção dos cenários, foi embasada em leituras e análises que trouxeram uma base sólida ao trabalho.

As aulas de material editorial foram cruciais para a elaboração das cartas, enquanto o conhecimento em Photoshop e o desenvolvimento de design de produtos me ajudaram a criar a identidade visual do jogo, incluindo a caixa e seus elementos gráficos. Esse processo não foi apenas técnico, mas reflexivo. Trabalhar com um tema tão sensível, com responsabilidade, empatia e o compromisso de não transformar os crimes em entretenimento, mas sim em uma oportunidade de aprendizado e conscientização.

Apesar dos desafios e momentos de frustração, o resultado final superou minhas expectativas. Olho para o projeto como um reflexo não apenas do meu aprendizado ao longo do curso, mas também do meu crescimento enquanto pesquisadora e designer. Foi um trabalho que tem um padrão de rigor acadêmico, mas também criatividade para construir algo que, ao mesmo tempo, homenageie a cidade de Goiânia e envolva os amantes de True Crime.

Sei que é um assunto que pode não ser do interesse de todos e que por acaso, não é algo que será resolvido de uma hora para outra, mas já tendo essa possibilidade de trazer algo não sensacionalista, já é um início de uma mudança. Meu objetivo foi

criar um material que fosse respeitoso, reflexivo e que mostrasse que, por trás de histórias pesadas, há sempre lições a serem aprendidas. Tenho esperança de que, com esse projeto, contribuo para abrir espaço para discussões que vão além do sensacionalismo e que reforcem o valor de olharmos para esses temas com empatia e profundidade.

REFERÊNCIAS

Jornal Prédio 3. O fascínio humano por casos criminais. Disponível em:

<<https://jornalpredio3.com/2023/09/05/o-fascinio-humano-por-casos-criminais/>>

Acesso em 05/04/2024

Rio 2c. Por que as pessoas gostam tanto de histórias de crimes? Disponível em:

<<https://rio2c.meioemensagem.com.br/noticias2022/2022/04/28/por-que-as-pessoas-gostam-tanto-de-historias-de-crimes/>> Acesso em 05/04/2024

Revista Marie Claire. Crime: Por que mulheres consomem mais conteúdos de crimes reais do que homens? Disponível em:

<<https://revistamarieclaire.globo.com/comportamento/noticia/2023/07/true-crime-por-que-mulheres-consomem-mais-conteudos-de-crimes-reais-do-que-homens.ghtml>>

Acesso em 06/04/2024

Canal ciências criminais. Fascinação por True Crime: desvendando a obsessão por casos reais e seu impacto na sociedade. Disponível em:

<<https://canalcienciascriminais.com.br/fascinacao-por-true-crime/>> Acesso em 05/04/2024

Jornal Correio. Por que histórias sobre crimes nos atraem tanto? Disponível em:

<<https://www.correio24horas.com.br/entretenimento/variedades/por-que-historias-sobre-crimes-nos-atraem-tanto-0919>> Acesso em 08/04/2024

Viva saúde digital. Jeffrey Dahmer: como funciona a mente de um serial killer? Disponível em:

<<https://vivasaudedigital.com.br/saude/jeffrey-dahmer-como-funciona-a-mente-de-um-serial-killer.phtml>> Acesso em 01/04/2024

Veja. Parentes das vítimas de Jeffrey Dahmer enfim falam sobre polêmica série.

Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/coluna/veja-gente/parentes-das-vitimas-de-jeffrey-dahmer-enfim-falam-sobre-polemica-serie>> Acesso em 01/04/2024

Uol. O 'Linha Direta' dos jovens de hoje é no TikTok” Disponível em:

<<https://www.uol.com.br/splash/noticias/2023/05/02/o-linha-direta-dos-jovens-de-hoje-e-no-tiktok.htm>> Acesso em 07/04/2024

Techtudo. O que é true crime? Entenda o gênero e veja séries e filmes para assistir. Disponível em:

<https://www.techtudo.com.br/guia/2023/08/o-que-e-true-crime-entenda-o-genero-e-veja-series-e-filmes-para-assistir-streaming.ghtml>> Acesso em 01/04/2024

Inova social. É possível consumir conteúdos de “True Crime” de forma ética? Disponível em:

<<https://inovasocial.com.br/inova/true-crime/>> Acesso em 13/04/2024

Canal ciências criminais. O impacto do true crime na sociedade: a fascinação pelo macabro e sua influência na cultura pop. Disponível em:

<<https://canalcienciascriminais.com.br/o-impacto-de-true-crime-na-sociedade/>>

Acesso em 05/04/2024

VEJA. Apetite por “true crime” tem origens ancestrais, dizem autores.

Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/comportamento/apetite-por-true-crime-tem-origens-ancestrais-dizem-autores>> Acesso em: 04/06/2024

Canal ciências criminais. True crime: O fascínio feminino que intriga – Por que mulheres DEVORAM histórias de crimes reais?

Disponível em: <https://canalcienciascriminais.com.br/facinio-feminino-por-true-crime/>

Acesso: 04/06/2024

Gente. Crimes Reais: por que True Crime atrai tanto as mulheres? Disponível em:

<<https://gente.ig.com.br/2024-05-11/true-crime--mulheres.html?Foto1>> Acesso em: 14/06/2024

Diário da manhã: Goiânia assombrada e suas lendas urbanas. Disponível em:

<<https://www.dm.com.br/cultura/2019/10/goiania-assombrada-e-suas-lendas-urbanas>> Acesso em: 12/10/2024

Curta Mais: Edifício no Centro é um verdadeiro templo da modernidade que desafia o passado e encanta Goiânia. Disponível em:

<https://curtamais.com.br/goiania/parthenon-edificio-modernismo-goiania/> Acesso em: 12/10/2024

Sagres. Parthenon Center: símbolo do modernismo em Goiânia. Disponível em:

<https://sagresonline.com.br/parthenon-center-simbolo-do-modernismo-em->

[goiania/#:~:text=O%20edif%C3%ADcio%20foi%20constru%C3%ADdo%20em,tra%C3%A7os%20do%20pr%C3%A9dio%20s%C3%A3o%20modernistas](#) Acesso em: 12/10/2024

Curta Mais. Lago das Rosas: conheça a história do parque mais antigo de Goiânia. Disponível em: <https://curtamais.com.br/goiania/lago-das-rosas-conheca-a-historia-do-parque-mais-antigo-de-goiania/> Acesso em: 11/10/2024

A Redação. Com 52 anos, Mutirama é parte da memória afetiva dos goianienses. Disponível em: <https://www.aredacao.com.br/colunas/151212/com-52-anos-mutirama-e-parte-da-memoria-afetiva-dos-goianienses> Acesso em: 15/10/2024

HUIZINGA, J.

Homo Ludens.

6. ed. São Paulo:

Editora Perspectiva, 2010.

SOUTO, V. T.; FRAGELLI, R. R.

Design de jogos Educativos: da ideia ao jogo.

1. ed. Brasília:

Ediciones Ciespal, 2016.

SCHECHTER, HAROLD.

Serial killers, anatomia do mal/ Harold Schechter;

Tradução de Lucas Magdiel. - - Rio de Janeiro :

DarkSide BOOKS, 2013.



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
GABINETE DO REITOR

Av. Universitária, 1069 • Setor Universitário
Caixa Postal 86 • CEP 74605-010
Goiânia • Goiás • Brasil
Fone: (62) 3946.1000
www.pucgoias.edu.br • reitoria@pucgoias.edu.br

RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Anna Luiza Oliveira Alves dos Santos do Curso de Design, matrícula 20211004200079, telefone: (62)984575514 e-mail annaluizaoliveira99@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado SCARS MÉMORIAS DE UMA CIDADE, DESIGN PARA UM JOGO DE TABULEIRO, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 15 de dezembro de 2024.

Assinatura do autor: _____

Nome completo do autor: Anna Luiza Oliveira Alves dos Santos

Assinatura do professor-orientador: _____

Nome completo do professor-orientador: Genilda da Silva Alexandria Sousa