

Design, materialidade e cosmopolítica em *Spirit Island*: relação entre linguagem gráfica e imersão no jogo de tabuleiro

Palavras-chave: linguagem gráfica, jogo de tabuleiro, design, materialidade, cosmopolítica.

Átila Souza Oliveira; PPGDES - UNESP Bauru; Bauru, São Paulo, Brasil;
atila.oliveira@unesp.br;

Fernanda Henriques; PPGDES - UNESP Bauru; Bauru, São Paulo, Brasil;
fernanda.henriques@unesp.br;

1. A visão cosmopolítica no jogo de tabuleiro *Spirit Island*

Para Carrara e Henriques (2016), o design é uma ferramenta também política que pode promover sensações de pertencimento, abrigar reivindicações de minorias, fazer visível e transformar situações de desigualdades, atuar em prol de causas ecológicas e sociais ou mesmo promover espaços de discussões em prol do bem-estar social. Assim, questiona-se a potencialidade que os jogos de tabuleiro, como objetos de design, possuem para atuarem como ferramenta cosmopolítica para discutir narrativas que subvertem e questionam as estruturas de pensamentos majoritariamente estabelecidas.

Na visão cosmopolítica de Stengers (2018), a realidade é co-construída por múltiplos agentes que interagem mutuamente e são sensíveis aos seus contextos históricos e às narrativas que perpetuam. (Blaser, 2016) Em seus trabalhos, a autora questiona e desencoraja perspectivas hierárquicas e imperiais, substituindo-as por abordagens que valorizam a negociação entre partes e na busca por sintonia mútua.

Tais aspectos de pluralidade e construção coletiva também podem ser encontrados nos jogos de tabuleiro, cujas propriedades imersivas, lúdicas, narrativas e materiais podem ser usadas na transmissão de mensagens com diferentes camadas de interpretação (Woods, 2012). Ou seja, apresentam um potencial pouco investigado no design, de serem usados para tratar de assuntos e temas mais complexos e contemporâneos.

Atualmente, o cenário de jogos de tabuleiro vive um momento de expansão e popularização, ao passo que existe um anseio na comunidade por novas abordagens temáticas e lúdicas. Nesse contexto, emergem jogos de tabuleiro que desafiam perspectivas tradicionais como é o caso de *Spirit Island*. O presente artigo propõe uma análise dos componentes (a caixa, o manual de regras, os meeples, as cartas, o tabuleiro, as miniaturas, player-aids, etc.) do jogo de tabuleiro *Spirit Island* a partir das funções do design (estética, prática e simbólica). O objetivo da pesquisa é dissecar como a narrativa do jogo é apresentada visualmente, para então estabelecer uma relação direta entre as decisões de design e os conflitos, questões e temática do jogo. Ao final, espera-se compreender como esses elementos gráficos contribuem para a experiência imersiva dos jogadores na discussão anticolonialista e multi-espécie proposta.

2. Intersecções entre Jogo, Imersão, Design e Mensagem

Para fundamentar esta investigação, o estudo articula uma base teórica que transita por diferentes campos do conhecimento. O estudo foi dividido em 3 etapas: 1) Conceituação; 2) Função e; 3) Relação. A etapa 1 (Conceituação) busca estabelecer correlações entre os conceitos de mensagem, design, jogo e imersão, tendo como ponto de partida os seguintes autores:

- **O Círculo Mágico e a Convenção Lúdica para Imersão.** Os estudos de Roger Caillois (2017) e Johan Huizinga (2019) convergem na compreensão do jogo como uma atividade regulamentada, sujeita a convenções que instauram momentaneamente uma legislação nova. Huizinga (2019) estabelece o conceito de "Círculo Mágico" como um domínio temporário e voluntário, separado da "vida real" cotidiana, onde regras específicas são aceitas pelos participantes, permitindo o pleno desenvolvimento da atividade lúdica imersiva. Aqui, o termo 'imersão' será abordado pela perspectiva de Gilles Deleuze (1968, 1969) que compreende o virtual como uma realidade em potência, não oposto do real, que pode ou não ser atualizada. A imersão em uma "realidade imaginativa" pode ser vista como um

mergulho nesse plano do virtual, onde novas conexões e possibilidades emergem, efeito presente ao jogar jogos de tabuleiro.

- **Design, Interface e Materialidade.** Gui Bonsiepe (1997) interpreta o ‘design’ como um domínio no qual a interação entre usuários e objetos é estruturada, tanto objetos físicos instrumentais na forma de produtos como também os objetos semióticos na forma de signos. As ideias do autor oferecem suporte para compreender como as escolhas de design em *Spirit Island* não são neutras, mas ativamente mediam a relação do jogador com a mensagem do jogo. A materialidade do objeto-jogo ainda é um tópico pouco investigado, Rogerson et al, (2016) contribui com essa discussão ao evidenciar a relevância dos aspectos estético-formais dos componentes para a experiência dos jogadores.
- **O Jogo como meio e mensagem:** As ideias de McLuhan sugerem que, para a compreensão plena da mensagem, é fundamental analisar como a forma do design — a materialidade, a interatividade, a maneira e o ritmo de apresentação das informações, e a imersão sensorial — molda a percepção e o comportamento do usuário (McLuhan e Fiore, 2018). Em *Spirit Island*, o jogador é quem fica encarregado de questionar e também ser questionado na esfera cosmopolítica do jogo.

A etapa 2 (Função) busca atribuir às características de configuração do jogo de tabuleiro, propriedades estético-funcionais. Já a etapa 3 (Relação) diz respeito ao estabelecimento de vínculos semânticos entre as propriedades visuais do jogo com a mensagem e desafios do mesmo, numa relação de Causa-Efeito-Compreensão.

2. *Spirit Island*: um jogo prestigiado, anticolonialista e com visão cosmopolítica

Spirit Island é um jogo de tabuleiro cooperativo de estilo eurogame estratégico que reformula narrativas coloniais, muito presentes nos jogos de mesa modernos. Projetado por R. Eric Reuss e publicado no Brasil pela Ace Studios em 2019 com uma classificação

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

de "peso" no BoardGameGeek (BGG)¹ em torno de 4.08/5, *Spirit Island* é considerado um jogo de alta complexidade, exigindo planejamento intrincado e colaboração aprofundada.

O designer R. Eric Reuss concebeu *Spirit Island* como uma resposta direta às abordagens colonialistas prevalentes nos jogos de tabuleiro. Em vez de os jogadores conquistarem e explorarem os recursos de um território, eles assumem o papel dos espíritos da ilha, aliando-se aos povos originários, os *Dahan*, e defendendo-a contra forças coloniais invasoras. Cada espírito é único, dotado de poderes elementares e estratégias que refletem sua profunda conexão com a terra e seu povo indígena. A narrativa é urgente, multifacetada e explicitamente anticolonial.



Imagem 1 – Elementos visuais do jogos *Spirit Island* dispostos na mesa
Fonte: Editora Greater than Games (2017). Disponível em
www.greaterthangames.com/products/spirit-island

¹ Spirit Island, game profile page – In: BoardGameGeek. Disponível em:
<https://boardgamegeek.com/boardgame/162886/spirit-island> Acesso em: 28 de julho de 2025.

Hannah Fair (2022), analisa como *Spirit Island* dramatiza o conflito entre as tentativas modernas de controlar e "purificar" a Natureza (representadas pelos colonizadores) e os vínculos relacionais multiespécies (pessoas, espíritos, seres e a própria terra) que resistem às tentativas de submissão e exploração. *Spirit Island* pode ser reconhecido, nas palavras da autora, como uma intervenção política deliberada no formato de um Eurogame. *Spirit Island* faz com que o jogador reconheça de forma imersiva e cooperativa a multiplicidade de entidades e a necessidade de articular conexões entre humanos e não-humanos diante das crises ambientais e sociopolíticas contemporâneas, ou, na visão de Stengers (2018), a articulação de um mundo sempre "em construção", aberto a novos atores, novas alianças e formas emergentes de coexistência que nunca reduzem a complexidade à certeza.

3. Metodologia e Análise

A metodologia empregada neste trabalho foi a exploratória de caráter investigativo, utilizando uma abordagem qualitativa para descrever a complexidade dos problemas e hipóteses em detrimento do emprego de dados estatísticos para numerar ou medir (Henriques et al, 2016) . Na etapa 1 (Conceituação) será empregada a revisão de literatura e pesquisa bibliográfica. Para a etapa 2 e 3 optou-se por utilizar um modelo adaptado de análise da linguagem gráfica a partir das funções do design em Braida e Nojima (2014) integrando-as com os estudos de Moura e Castilho (2013) sobre os 10 aspectos que compõem a linguagem do design.

A segunda etapa deste trabalho, (Função) diz respeito à análise gráfica e visual. E, para isso, serão utilizados os aspectos 2 e 3 de Moura e Castilho (2013), sendo eles: 2. Aspectos Sensíveis: estéticas, formais, verbo-visuais, dimensionais, espaciais; 3. Aspectos Funcionais: multifuncionalidade, acessibilidade, customização, personalização; Faz-se necessário para tal, adotar a segmentação dos componentes do jogo em categorias de acordo com Solis (2025) no livro *Graphic Design for Board Games*. Uma vez categorizados e agrupados, os elementos do jogo passarão por uma etapa de descrição das suas propriedades estético-formais.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

A terceira etapa (Relação) se utilizará dos aspectos, 5, 6 e 7 (Moura e Castilo, 2013), sendo eles: 5. Aspectos Psicológicos: subjetividades, construção de identidades, emoção; 6. Aspectos Sociológicos: sistemas políticos, econômicos e simbólicos (interferências contextuais); 7. Aspectos Culturais: ideológicos, filosóficos (interferências contextuais); A partir dos resultados, será proposto um quadro integrando as funções estéticas, práticas e simbólicas com seus respectivos significados.

Dentro do recorte desta pesquisa, experimentos e intervenções com jogadores reais não serão contemplados. Dessa maneira, durante a etapa 3 serão utilizadas entrevistas públicas e falas do designer de *Spirit Island* a respeito do projeto do jogo e ideias por trás do desenvolvimento da narrativa, bem como as definições presentes no manual do jogo, este levantamento formará as diretrizes semânticas.



Imagem 2 – Componentes do jogo *Spirit Island* durante uma partida
Fonte: Usuário treeonwheels (2023). Disponível em
www.reddit.com/r/spiritisland/comments/17yrwhh/i_did_it_15_hours_of_spirit_island

As decisões de design presentes em *Spirit Island* criam uma sensação de lugar que é ao mesmo tempo mágico e ameaçado. O uso de cores vibrantes e ilustrações orgânicas para os espíritos, poderes e tabuleiros da ilha posiciona o jogador dentro de um ecossistema de outro mundo, animista. A iconografia simplificada — com símbolos

elementares, bordas claras e tokens diferenciados — garante que a informação esteja sempre acessível sem desviar a atenção da atmosfera temática.

Cada componente, desde os tabuleiros pintados à mão e ícones evocativos até as diferenças táteis entre os tokens de "invasor" (plástico) e "espírito" (madeira), estabelece limites e relações que convidam, sustentam e aprofundam o ato de jogar. Por meio de projeto de produto cuidadosamente elaborado, *Spirit Island* promove que os jogadores não apenas observem, mas coabitem, modifiquem e reconfigurem sua paisagem mítica ameaçada.

4. Considerações Finais

Esta investigação é parte integrante de uma pesquisa mais ampla sobre Design Contemporâneo e Jogos de Tabuleiro, e busca oferecer uma contribuição multidisciplinar para estes campos na proposição de novos modelos de análise do objeto-jogo a partir da adaptação da literatura existente com o intuito de suprir a lacuna de estudos sobre materialidade, design e interfaces lúdicas. Ao compreender como as escolhas estéticas e materiais de um jogo atuam como veículos poderosos para mensagens complexas, atuais e urgentes, além da promoção de uma visão de mundo mais plural e interdependente, espera-se fomentar novas discussões sobre o papel do design na construção de experiências lúdicas significativas que provoquem debates críticos e imersivos.

REFERÊNCIAS

BLASER, Mario. **Is Another Cosmopolitics Possible?** *Cultural Anthropology* 31. v4. P. 545–570. 2016 DOI: 10.14506/ca31.4.05. Disponível em: <https://journal.culanth.org/index.php/ca/article/view/ca31.4.05>. Acesso em: 20 jul. 2025

BONSIEPE, Gui. **Design - the blind spot of theory or Visuality** | *Discursivity or Theory - the blind spot of design*. 1997. Disponível em: <www.guibonsiepe.com/pdffiles/visudisc.pdf> . Acesso em: 12 Julho 2025.

_____. **Design: do material ao digital**. São Paulo: Blucher. 2015

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

BRAIDA, Frederico ; NOJIMA, Vera Lúcia. **Tríades do design: um olhar semiótico sobre a forma, o significado e a função.** Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem.** 2ª reimpressão. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2017.

CARRARA, Cássia; HENRIQUES, Fernanda. **Design para pessoas: O caráter social e inclusivo do Design Gráfico por meio de experiências em pesquisa e projetos.** In: CARRARA, C.; HENRIQUES, F. *Ensaio em Design: Ações Inovadoras.* Bauru: Canal 6, 2013. p. 239-263.

DELEUZE, Gilles. (1968). **Diferença e repetição.** Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 2018.

_____. (1969). **Lógica do sentido.** São Paulo: Ed. Perspectiva, 2020.

FAIR, Hannah. **Playing With the Anthropocene: Board Game Imaginaries of Islands, Nature, and Empire.** *Island Studies Journal*, 17(1), 85–101. 2022. <https://doi.org/10.24043/isj.165>

HENRIQUES, Fernanda; MARGADONA, Laís Akemi; GADOTTI, Marcella. **O pensar híbrido contemporâneo no design e na fotografia: diálogos entre o artesanal e o digital.** *Revista Educação Gráfica*, v.21, n.1, abr. 2017. Disponível em: <<https://doi.org/10.5151/desproped2016-0299>>. Acesso em 20 set. 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 9ª Ed. Rev. Atual. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 2012.

_____, FIORI, Quentin. **O meio é a mensagem.** São Paulo: Ubu. 2018.

MOURA, Monica; CASTILLO, Káthia. **“Moda e Design: Linguagens Contemporâneas na Construção Teórica e Crítica.”** In: *Revista Contemporânea*, v. 11, n. 2, p. 8-18, 2013. doi:10.12957/CONTEMPORANEA.2013.7658.

ROGERSON MJ., GIBBS M., SMITH W. **‘I love all the bits’: The materiality of boardgames.** In: *Proceedings of the 2016 CHI conference on human factors in computing systems*, San Jose, CA, 7–12 May, pp. 3956–3969. New York: Association for Computing Machinery. 2016

STENGERS, Isabelle. **A proposição cosmopolítica.** *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, São Paulo, Brasil, n. 69, p. 442–464, 2018. DOI: 10.11606/issn.2316-901X.v0i69p442-464. Disponível em: <https://revistas.usp.br/rieb/article/view/145663>.. Acesso em: 20 jul. 2025.

WOODS, S. **Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games;** McFarland & Company, Inc.: Jefferson, NC, USA; London, UK, 2012.