



## DESIGN DE UM JOGO DE TABULEIRO ORIENTADO A PREVENÇÃO DA DEPENDENCIA EM JOGOS DIGITAIS.

Wendell de Oliveira Motta, acadêmico.  
Universidade do Extremo Sul Catarinense  
e-mail: wendellmotta1@gmail.com

Giovani Simão de Luca, especialista.  
Universidade do Extremo Sul Catarinense  
e-mail: giovanideluca@unesc.net

### Resumo

O seguinte trabalho realizou um levantamento bibliográfico acerca do transtorno de dependência em jogos digitais. Durante o processo foram levantadas informações sobre os recursos que os jogos digitais apresentam que podem resultar no desenvolvimento do transtorno. A pesquisa também buscou levantar informações sobre o distúrbio, como sintomas, grupos de risco, tratamentos, entre outros aspectos. Esses dados foram utilizados para desenvolver um jogo de tabuleiro, através de metodologias e ferramentas de design de produto, que apresentassem elementos lúdicos de prevenção ao vício em jogos digitais. O jogo desenvolvido pode ser usado para conscientizar sobre o uso patológico das mídias utilizadas para jogar os jogos digitais. Porém, ainda é necessário validar a receptividade da mensagem, e sua compreensão, através de aplicações futuras com os usuários.

**Palavras-chave:** Design de produto, vício em jogos digitais, prevenção, jogo de tabuleiro.

### Abstract

The following work carried out a bibliographic survey about the dependence disorder in digital games. During the process were raised information about the features that digital games present that can result in the development of the disorder. The research also sought to gather information about the disorder, such as symptoms, risk group, treatment, among other aspects. These data were used to develop a game board, through methodologies and tools of product design that presented playful elements of addiction prevention in digital games. The game developed can be used to awareness about the pathological use of the media used to play

digital games. However, it is still necessary to validate the message receptivity and its comprehension through future applications with the users.

**Keywords:** Product design, digital games addiction, prevention, board game.

## 1. Introdução.

De acordo com dados oferecidos pela Pesquisa Game Brasil (2018), 75,5% do público brasileiro joga algum tipo de jogo eletrônico. A pesquisa mostra ainda que tanto o computador quanto os consoles estão entre as três plataformas mais utilizadas, sendo que os computadores são usados por 45% dos entrevistados na pesquisa, enquanto os videogames representam 46% dos usuários.

Por se tratar de um comportamento de uso crescente, diversas pesquisas têm sido realizadas acerca do uso destas mídias. Um exemplo de linha de pesquisa inclui estudos que mostram que existem diversos benefícios para os jogadores. Os jogos são capazes de ensinar aos usuários habilidades como: trabalho em equipe; tomada de decisões críticas; ajudam a desenvolver o raciocínio lógico; e dependendo da dinâmica do jogo podem estimular até a coordenação motora do usuário. Podemos destacar ainda o uso de jogos na solução de problemas do contexto social atual, como apontam as pesquisas acerca do uso psicoterapêutico de jogos digitais para o tratamento de estresse (LOPES, et al. 2015).

Entretanto, não são somente benefícios que podem surgir do uso destas mídias. Cada vez mais problemas de ordem patológica têm sido diagnosticados em usuários de videogames e/ou computadores. O problema em questão é o vício em jogos digitais, que devido a grande recorrência será incluído como um distúrbio mental na edição do ano de 2019 da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados a Saúde (CID), pois foi reconhecido pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como um distúrbio

comportamental de dependência. A doença já vem sendo considerada um problema de saúde pública em alguns países há algum tempo, como é o caso da China, Coreia e Singapura, onde os níveis de usuários com desordem são quase epidêmicos (GREENFIELD, 2011). Na China, a situação foi considerada tão grave, que diversos estabelecimentos que disponibilizavam acesso à internet foram fechados. Além disso, eles desenvolveram leis que limitavam o tempo que adolescentes podiam passar jogando online (YONG, 2011).

Mesmo a oficialização tendo acontecido no ano de 2018, o vício em jogos já está há muito em rodas de discussão e de pesquisa. Esta dependência, diferente de outras como o vício em substâncias químicas (álcool, drogas, etc...) é muito delicada, pois como já apresentado, há uma linha tênue entre a busca por lazer e benefícios e uso excessivo e patológico (YONG, 2011).

Buscando entender e amenizar tal fenômeno, por meio de um produto, é que esta pesquisa foi construída e estruturada. A pesquisa se voltou para o levantamento e especificação dos fatores que levam tais usuários ao uso extremo e nocivo destas plataformas, bem como para definir suas consequências. Estes dados foram levantados visando embasar o processo de desenvolvimento de um produto, através da metodologia de Design, que traga uma alternativa para o uso excessivo destas mídias.

## **2. Revisão bibliográfica.**

A revisão foi iniciada buscando levantar as características dos jogos digitais, na tentativa de entender quais recursos de lazer são oferecidos aos usuários. Também foram abordados os fatores de experiência de usuário, fazendo a conexão entre que jogos apresentam esse recurso, e como eles podem ajudar no fator de dependência. Depois, buscou-se apresentar um conteúdo acerca dos transtornos gerados pelo uso excessivo dos jogos, seguido por uma revisão acerca dos tratamentos sugeridos.

### **2.1. A relação entre jogos digitais e o vício.**

O vício em jogos digitais já vem sendo estudado há algum tempo, mesmo que de maneira indireta. Young (2011) acabou se deparando com o problema quando deu início aos seus estudos e pesquisas acerca do vício em internet.

Para ela, o comportamento problemático com os *games* era uma das vertentes que o uso abusivo da internet causava.

É preciso então identificar quais recursos oferecidos pelos jogos digitais são responsáveis por causar a dependência nos usuários. De acordo com McGonigal (2012, p.14) os jogos são capazes de oferecer recompensas que a realidade não está conseguindo. Ela diz que isso ocorre porque os jogos ensinam, inspiram e envolvem as pessoas de maneira que a sociedade não consegue. Para exemplificar esse fenômeno, será utilizado um estilo de jogo que melhor ilustra as características dos jogos que podem levar ao vício: o *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG).

Blinka e Smahel realizaram alguns estudos acerca deste tipo de jogo. De acordo com eles “os MMORPGs são apresentados como potencialmente perigosos devido a possível dependência e por isso atraem muita atenção da comunidade científica” (BLINKA; SMAHEL, 2011, p. 99). Os MMORPGs por se tratarem de jogos atrativos que apresentam baixo índice de frustração, juntamente com os avanços tecnológicos em imagens com qualidade digital, cenas realistas e propícias aos desejos e realizações humanas, tornam-se ainda mais expressivos para as pessoas que “precisam” desta suspensão da realidade.

Eles definem o jogo da seguinte maneira:

Os MMORPGs normalmente são jogos em que a pessoa desempenha um papel na internet, na fantasia, nos quais vários milhares de jogadores de todo mundo estão presentes ao mesmo tempo. Cada jogador controla seu personagem, que podem realizar diversas tarefas, desenvolver capacidades e interagir com o personagem de outras pessoas. O jogador pode realizar uma variedade muito ampla de atividades e construir seu personagem, seu avatar, para interagir com outros jogadores de maneira positiva (conversar) ou negativa (agredir).[...] A pessoa pode explorar um vasto mundo, que tem um caráter constante – ele continua existindo mesmo quando o jogador se desconecta.

Seus estudos visaram levantar o perfil dos que se dizem viciados e quais os motivos que os levaram ao vício. A partir desta definição geral do que é um MMORPG é possível observar alguns elementos do jogo que estimulam o seu uso excessivo. Como salientado pelos autores, o primeiro fato a ser observado é que o mundo fictício do jogo não para de se desenvolver, mesmo sem o player estar online, o que gera uma necessidade de uso constante para se manter atualizado e não perder nenhum status dentro do jogo (BLINKA;

SMAHEL, 2011). Eles salientam que os MMORPGs apresentam motivações mais complexas que outros jogos, e que é por isso que possuem características aditivas tão altas. Por conta disso, os autores foram capazes de identificar três componentes do jogo que foram considerados responsáveis por esse uso compulsivo.

O primeiro componente apresentado é a realização. Esta se trata do componente de avanço apresentada pelo jogo. A possibilidade de aprender habilidades com seu avatar, e de obter equipamentos melhores, aliado ao fator de competição entre os jogadores, servem de estímulo para se continuar jogando (BLINKA; SMAHEL, 2011).

O segundo componente é a dimensão social. Dentro do jogo, você é estimulado a jogar em grupos, podendo inclusive criar comunidades para atingir objetivos em conjunto. Os autores dizem que “jogar com outros leva a um certo compromisso social” (BLINKA; SMAHEL, 2011, p. 103) que acaba por estimular o jogador a continuar jogando. Outro fator é a possibilidade de uso de *chats* dentro do game, que muitas vezes é uma forma que muitos dos *players* utilizam para estabelecer laços afetivos com outras pessoas, quando estas não são capazes de fazê-lo no mundo real. Caplan e High (2011, p. 58-59) afirmam que “as dificuldades psicossociais predispõe algumas pessoas a desenvolver uma preferência pela interação social na internet em comparação com o contato face a face”.

O terceiro, e último componente citado por Blinka e Smahel (2011) é a imersão. Este componente está relacionado a todo universo lúdico apresentado pela temática do jogo. Esse fator influencia no transtorno, pois muitos dos jogadores veem nos jogos um ambiente de fuga: seja de sua realidade estressante, ou dos problemas que precisam ser enfrentados, ou até mesmo como o único lugar onde podem se expressar, sem sofrer com julgamentos sociais. “A maioria dessas pessoas defendem que eles jogam videogame porque com isso, eles conseguem ficar distantes das atividades habituais, assuntos desagradáveis, obrigações familiares, e preocupações relacionadas ao trabalho” (REIS; CAVICHIOLLI, 2008, p. 9. Tradução nossa). Os relatos abaixo são retirados da entrevista que Reis e Cavichiolli realizaram com alguns jogadores, que responderam a pergunta de porque eles jogam jogos digitais:

“Experienciar situações que eu nunca poderia ter em minha vida e relaxar enquanto jogo.”

“Eu acho que essa é a melhor maneira de escapar dos problemas, você simplesmente senta, pega o controle e relaxa, e esquece-se de tudo que aconteceu durante o dia, etc.” (2008, p. 9, Tradução nossa).

Blinka e Smahel (2011) também apontam outra importante característica da imersão, que tem relação com a dependência: a criação do avatar. Valeriano e Mendes (2017, p.6) também levantam essa característica ao dizer que “O processo de criação do Avatar permite que o indivíduo aplique sobre o personagem virtual aparências e estilos que possui ou gostaria de ter, criando assim, um “alter ego” virtual o que favorece na formação de vínculo”. Essa busca por compensação também acontece dentro do jogo, onde os jogadores usam seu personagem para realizar façanhas ou serem úteis a outros jogadores, também na busca por compensar essas atitudes que eles não exercem, ou acreditam não exercer, fora do ambiente virtual.

Após terem sido apresentados os elementos dos jogos que podem levar ao vício, é importante entender que não necessariamente eles são ruins. Como salientado na introdução, existem usos benéficos dos jogos, e todos esses elementos que apontamos como fatores que potencializam o distúrbio, também são os mesmos elementos responsáveis por entregar os efeitos positivos aos jogadores. O perigo real, e que é a chave para o começo do transtorno, é o contexto, tanto social, familiar, entre outros, ao qual o usuário está inserido.

## **2.2. Transtornos gerados pelo uso excessivo.**

É neste quesito que se faz importante o estudo do perfil dos usuários. Como demonstrado em um estudo feito por Reis e Cavichioli (2008), adultos jogam mais do que crianças. Os dois ainda mostraram em sua pesquisa que geralmente a maioria desses adultos teve seu primeiro contato com jogos durante a infância e simplesmente continuaram o uso após a fase adulta.

Entretanto, alguns estudos apontam que são justamente as crianças e os adolescentes que estão mais propensos a desenvolverem o comportamento patológico. Kwon (2011) relata que o distúrbio em adolescentes, na faixa apresentada por ela de 9 a 16 anos, é duas vezes maior que nos adultos, e isso se dá justamente pelo uso de jogos online, que como ela mesma salienta,

apresenta diversas experiências estimulantes e divertidas, que atraem e prendem o usuário jovem. Blinka e Smahel (2011) também afirmaram que os adolescentes jogam mais intensamente que os adultos, passando mais horas na atividade. Este fato pode explicar porquê a maioria dos adolescentes que buscam tratamento com relação ao uso excessivo de mídias digitais, o fazem por problemas com dependência em jogos virtuais (CHRISMORE; et al, 2011).

Beard (2011, p. 220) diz que a adolescência é uma fase delicada de desenvolvimento pessoal. Ela afirma que “o período da adolescência traz questões e obstáculos específicos, que precisam ser enfrentados nessa fase da vida” e que é justamente o sucesso ou o fracasso nessas questões que influenciam no comportamento virtual do indivíduo, podendo deixar impactos permanentes neste campo. O problema se dá então, quando ao invés de lidar com o problema, o usuário busca o alívio “fácil” que os jogos oferecem.

Estudos mostram que diversos fatores culturais impõe pressão, e conseqüentemente geram ansiedade e estresse, no público adolescente. “Existe uma preocupação para usar tecnologia na escola e no trabalho, para progredir, ser competitivo e ser melhor que os outros” (BEARD, 2011, p. 220.). Ou seja, além de uma cultura que impõe diversas pressões nesses indivíduos, eles ainda estimulam o uso destas mídias, o que obviamente aumenta ainda mais o risco de se adquirir o transtorno.

Fora as conseqüências típicas de toda dependência e de sua abstinência, como as oscilações de humor, a fissura, entre outros, existem outras conseqüências que podem ser observadas e que são específicas do vício em jogos digitais. Estas dizem respeito ao comportamento apresentado no círculo social do indivíduo.

Beard (2011) fala sobre a possível deterioração dos relacionamentos afetivos do indivíduo sejam eles familiares ou com amigos e parceiros. Essa deterioração se dá justamente pelo tempo que a pessoa investe nos jogos, e como conseqüência acaba deixando seus relacionamentos interpessoais de lado.

Esse isolamento é uma das principais conseqüências do transtorno, e leva a diversos outros problemas. Como apresentado por Kwon (2011) o uso excessivo pode levar à depressão, uma vez que a pessoa se isola dos outros, e então passa a sentir solitária. Existe ainda uma preocupação com o

desenvolvimento social dos jogadores, uma vez que por boa parte de sua interação ser pela internet, eles não desenvolvem as habilidades necessárias para interagir corretamente em âmbito social.

### **2.3. Tratamento e prevenção.**

De modo geral, um acompanhamento psicoterapêutico apropriado é o método adequado a ser tomado em caso de diagnóstico do distúrbio.

Porém existem medidas que podem ser tomadas para se antecipar com relação ao problema. Kwon (2011) acredita que uma abordagem de prevenção é altamente válida, uma vez que se pode utilizar de estratégias comportamentais e cognitivas para se alterar os padrões de uso, e estimular o autocontrole. Ela ainda apresentou os objetivos de um programa de prevenção utilizado para casos de dependência em internet (DI), o self-management training (SMT, treinamento de autogerenciamento), que consistem em:

1. Fornecer aos jovens informações precisas sobre a prevalência da DI, seu padrão de progresso e fatores relacionados;
2. Incentivá-los a auto monitorar o uso de internet e identificar antecedentes ambientais e psicológicos que os levam a ficarem na internet por um período de tempo mais longo que o pretendido;
3. Promover mudanças de comportamentos relacionados à internet, como estabelecer regras para o uso, reduzir gradualmente o tempo na internet, planejar outras atividades antecipadamente, e obter apoio de outras pessoas;
4. Ensinar os jovens a lidar com o estresse e aumentar outras atividades prazerosas ou de proficiência. (KWON, 2011, p. 281)

Kwon disse ainda que “há uma concordância geral de que a identificação precoce é crucial para o sucesso do tratamento da DI” ( in YONG; ABREU, 2011, p. 286). Assim, podemos concluir que não só é possível trabalhar com a prevenção do problema, como essa abordagem ainda pode auxiliar no tratamento do transtorno, uma vez que se for possível ensinar os sintomas, os próprios usuários, ou seus colegas de convívio, podem identifica-los precocemente em si mesmos e/ou orientar o usuário em questão a buscar um tratamento adequado.

Devido a escassez de material relacionado à prevenção ao vício em jogos digitais, optou-se por adaptar a tabela do programa de prevenção desenvolvido por Kwon. Para alcançar esse objetivo, buscou-se referência nas metodologias aplicadas ao próprio design de jogos. Koster (2013) afirma que os jogos são

em sua essência um conjunto de padrões definidos pelo designer, que servem para ensinar algo para os jogadores. Em suas palavras “É para isso que os jogos servem. Eles nos ensinam para que possamos minimizar o risco e saber quais decisões tomar.” (KOSTER, 2013, p.120. Tradução nossa). Os elementos lúdicos e mecânicos dos jogos podem então servir como o agente disseminador da ideia de prevenção ao vício em jogos digitais. Valeriano e Mendes atestam essa ideia ao dizer que “O lazer na vida dos sujeitos em formação se faz de suma importância, justamente pelas relações sociais e o aprendizado que pode ser desenvolvido através da vivência do lúdico” (2017, p.5).

Com o fim da revisão, não só o problema e suas consequências ficaram em melhor evidência, mas também um público alvo ao qual a solução pode se destinar foi delineado. Assim, o objetivo do projeto de produto foi desenvolver um jogo que saísse do âmbito digital, e fosse para o analógico, pois como apontado no programa de Kwon, é necessário diminuir o tempo de acesso à internet dos adolescentes, o que pode ser feito oferecendo-se outras atividades igualmente prazerosas a eles. As informações sobre a prevalência do transtorno seriam exploradas nesta atividade através dos elementos lúdicos oferecidos pelos jogos recreativos, uma vez que a importância para o desenvolvimento pessoal dos indivíduos, oferecido por tais elementos lúdicos, também foi salientada na pesquisa.

### **3. A união de duas metodologias.**

A abordagem utilizada para a coleta de dados, e para o desenvolvimento da solução proposta para esta pesquisa, deu-se através da união de duas metodologias. Uma vez que a proposta é entregar um produto, além da metodologia científica, foi utilizada em conjunto uma metodologia de Design de produto para o desenvolvimento da solução

#### **3.1 Métodos e ferramentas de Design.**

O método de design aplicado para o desenvolvimento do produto foi o Diamante Duplo, ferramenta de desenvolvimento criativo originado da metodologia de Design Thinking. Essa ferramenta tem como característica

suas quatro etapas de execução de projeto. São elas: descobrir (etapa de pesquisa), definir (sintetizar a pesquisa e gerar o conceito), desenvolver (gerar alternativas, e construir o produto em si) e entregar (etapa final, onde se apresenta a solução desenvolvida) (PINHEIRO; ALT, 2012). A etapa de pesquisa do Diamante Duplo consiste na revisão teórica deste trabalho. Com essa etapa já realizada, deu-se início a fase de conceituação.

Para iniciar esta etapa, foi desenvolvida uma persona para que as características do público alvo fossem mais evidentes. A persona consiste em uma ferramenta que constrói uma “ficha” descritiva com as características gerais do público alvo. Ela apresenta as necessidades, desejos, perfil psicográfico e comportamental desse público (PAZMINO, 2015, p114).

|  |   |
|--|---|
| <p>Lucas Santos (16 anos)</p>  <p>Imagem disponível em:<br/><a href="http://improvisada.blogspot.com/2013/01/universo-geek.html">improvisada.blogspot.com/2013/01/universo-geek.html</a></p> | <p>É estudante do segundo ano do ensino médio. Mora com a mãe. Seus pais são separados. Lucas é um entusiasta por jogos digitais. Passa boa parte de seu tempo livre jogando online com seus amigos, e está sempre conectado com as novidades do mundo dos jogos.</p> <p>Lucas tem dificuldade em algumas das matérias de sua grade estudantil, o que o faz se sentir constantemente pressionado no ambiente escolar, e em casa, já que sua mãe vive o cobrando por notas melhores. Embora saiba que essa não é a solução, Lucas prefere jogar a estudar, pois sempre que está jogando sente que consegue ser mais bem sucedido e produtivo em seus jogos, do que na “vida real”.</p> |
|--|---|

Com a persona concluída, e as características do público-alvo mais refinadas, iniciou-se a construção de uma análise sincrônica de produtos. A análise sincrônica “é uma ferramenta que serve para comparar os produtos em desenvolvimento com produtos existentes ou concorrentes, baseando-se em variáveis mensuráveis” (PAZMINO, 2015, p. 64). Com ela pode-se avaliar os aspectos qualitativos e quantitativos de tais produtos. Foram levadas em consideração para esta pesquisa algumas das características dos jogos de tabuleiro como: mecânicas (exploração, sobrevivência, se é um jogo competitivo ou cooperativo, entre outros), e o tema do jogo (terror, aventura, comédia). De todos os títulos pesquisados, três em específico se mostraram

mais relevantes para o desenvolvimento do produto por conterem variações das mecânicas de jogo dos MMORPGs.

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>1- Imagem da embalagem do produto <i>Mansion of Madness</i>.</p>  <p>Imagem disponível em:<br/><a href="http://www.galapagosjogos.com.br/blogs/2/posts/mansion-of-madness-segunda-edicao">www.galapagosjogos.com.br/blogs/2/posts/mansion-of-madness-segunda-edicao</a></p> | <p>2- Imagem da embalagem do produto <i>Zombicide</i>.</p>  <p>Imagem disponível em:<br/><a href="http://www.galapagosjogos.com.br/produtos/zombicide">www.galapagosjogos.com.br/produtos/zombicide</a></p> | <p>3 – Imagem da embalagem do produto <i>Arcadia Quest</i>.</p>  <p>Imagem disponível em:<br/><a href="http://www.galapagosjogos.com.br/produtos/arcadia-quest">www.galapagosjogos.com.br/produtos/arcadia-quest</a></p> |
| <p>Modo de jogo: Cooperativo<br/>Mecânicas: exploração/<br/>investigação<br/>Tema: Terror</p>   | <p>Modo de jogo: Cooperativo<br/>Mecânicas: sobrevivência<br/>Tema: Terror</p>   | <p>Modo de jogo:<br/>Competitivo<br/>Mecânicas: Coleta de recursos e <i>status</i>.<br/>Tema: Fantasia medieval.</p>  |

### 3.2 Metodologia científica utilizada.

Para os procedimentos científicos, foi realizada uma pesquisa aplicada utilizando-se uma abordagem qualitativa exploratória, através de procedimentos de pesquisa-ação. Esta abordagem foi escolhida uma vez que o problema lida com fatores sociais, visando uma solução para um problema específico, neste caso, o vício em jogos digitais. Os procedimentos de pesquisa-ação, como apontam Alexandre, Freitas e Souza (2014, p.37), possui como uma de suas principais características estarem diretamente ligadas a ações que visam solucionar problemas sociais, como é o caso do transtorno.

Para auxiliar no processo de coleta de dados qualitativos, bem como auxiliar no desenvolvimento do produto, em determinada etapa foi realizado um grupo focal com uma amostra do público alvo. Um grupo focal “é uma ferramenta qualitativa que, por meio de um grupo-alvo, permite levantar as necessidades e desejos dos usuários para desenvolver soluções centradas no usuário” (PAZMINO, 2015, p.248).

Este grupo reuniu cinco adolescentes de 14 a 19 anos, dentre eles dois meninos e três meninas. O grupo foi escolhido devido à semelhança entre o perfil de interesse desses jovens com o da persona. Os jovens frequentam um

estúdio de ilustração e desenvolvimento de jogos, e, portanto estão em constante contato com esse universo.

Existiam três objetivos com esse grupo focal. O primeiro foi validar o enredo do jogo. Para isso o entrevistador leu a história para os participantes, e após o término foi aberto um período de tempo onde foi pedido um *feedback* sobre o texto. Nesta etapa, a ideia era ver qual o nível de receptividade dos entrevistados para com o enredo do jogo. Todos se mostraram positivos e interessados na história

O segundo objetivo foi validar as características da personalidade dos personagens do jogo. Foram entregues aos participantes folhas com as ilustrações dos personagens feitas com base no perfil psicológico apontado pelos autores da revisão. Estas ilustrações (e os demais elementos gráficos do jogo que serão apresentados adiante) foram desenvolvidas pelos autores, nas quais os entrevistados atribuíram diversas características qualitativas a eles como: nome, idade, se era medroso ou corajoso, se era “travesso” ou comportado, se era alto ou baixo, até mesmo características sociais foram apresentadas, como no relato de um participante que disse que um dos personagens parecia “rico”.

Ilustração dos personagens



Fonte: Acervo pessoal. 2018.

A terceira etapa era validar o estilo das mecânicas a serem utilizadas no desenvolvimento do jogo. Os três títulos mais relevantes levantados na análise sincrônica (que será abordada adiante) foram apresentados aos jogadores que deveriam avaliar cada opção e decidir qual dos estilos de jogo faria mais sentido com a trama da história.

Os participantes escolheram o jogo *Mansion of Madness* como o jogo que mais pareceu se encaixar com o enredo, além de terem demonstrado interesse nas mecânicas de sobrevivência do jogo *Zombicide*.

#### **4. Construindo uma solução através do “agente causador” do problema.**

Seguindo a proposta de prevenção de Kwon apresentada na etapa de pesquisa, deu-se início a construção do produto final. A primeira etapa foi definir o conceito do projeto.

##### **4.1. Definindo o conceito.**

Partindo do princípio de que os jogos podem ser usados em benefício da sociedade, como salientado por McGonigal (2012, p. 23) que diz que “eles podem ser uma solução real para problemas, além de uma fonte de felicidade”, a proposta foi desenvolver um jogo que trabalhe em suas mecânicas e enredo, uma mensagem não somente de prevenção, mas também sobre o uso consciente destas mídias, devido o lado positivo indiscutível que elas possuem. O intuito é mostrar aos usuários que a questão principal por trás do perigo do vício é como lidamos com nossos problemas pessoais, e não necessariamente o quanto usamos videogames e jogos online para nos divertir.

Foi definido então o conceito: “Soro antiofídico”. Esse conceito faz uma referencia direta ao antídoto do veneno da cobra, que é fabricado com o próprio veneno da mesma. A relação entre o conceito e o produto se faz quando percebemos que se trata de um jogo que serve para alertar sobre o vício em jogos digitais.

##### **4.2. Elementos preventivos no jogo.**

O próximo passo foi pensar como trabalhar o aspecto preventivo dentro do jogo. Buscou-se aliar o enredo da história com mecânicas de jogabilidade únicas. É importante salientar que o objetivo buscado com o jogo de tabuleiro é o de prevenir o vício em jogos digitais, e alertar sobre seus sintomas. Sua importância e efetividade se dão antes do desenvolvimento do transtorno. Ou seja, caso o usuário já possua o distúrbio, o produto poderá apenas servir como um alerta sobre o problema, uma vez que este busca oferecer

informações para que haja a conscientização do indivíduo, para que este possa buscar, através de ajuda profissional qualificada, um diagnóstico precoce.

#### **4.2.1. Enredo.**

A criação da história foi feita para suprir parte desta necessidade. Koster (2013) diz que os jogos são um tipo de arte, e como mídia artística, ele deve oferecer informações desafiadoras, e que entregue um conteúdo sobre o qual o usuário deve refletir sobre. Com o público alvo do produto definido e com o auxílio da persona, optou-se por trabalhar o ambiente escolar como o cenário do jogo. A ideia era facilitar a imersão, colocando os jogadores em um ambiente aos quais eles já estão familiarizados. Schell (2015, p.297, tradução nossa) diz que “histórias e jogos podem ser ambas pensadas com cuidado para criar experiências”. Assim, o intuito dessa decisão foi despertar a empatia com relação ao enredo, fazendo-os se identificar com a situação ilustrada no jogo, e assim criar consciência do problema através desse exercício de empatia. O fundo emocional dos usuários é a principal influência para se ocorrer o distúrbio. Assim, o enredo inicial foi desenvolvido para que o ambiente no qual os personagens estão inseridos, fosse propício para o desenvolvimento do transtorno.

Desenvolveu-se, então, a história base do jogo. Pode-se caracterizar o ambiente escolar proposto pelo enredo como um local extremamente exigente, onde os alunos tem aula em tempo integral, e participam de várias atividades acadêmicas extras, além da grade normal de aprendizado. Esses aspectos foram utilizados para refletir a constante pressão sobre o rendimento acadêmico aos quais os alunos são constantemente submetidos.

Fora isso, a ideia era complementar esse aspecto da história com o desenvolvimento das características pessoais dos personagens do jogo. Kwon (in YONG; ABREU. 2011) apontou que o transtorno está diretamente ligado a características como: humor deprimido, impulsividade, busca de sensações, baixa autoestima, timidez e capacidade de atenção reduzida. Ela ainda aponta que existe comorbidade psiquiátrica nos viciados em jogos digitais, em particular com transtornos de humor e de ansiedade, transtorno de déficit de atenção/hiperatividade e transtorno de uso de substâncias. Essas características foram adicionadas individualmente nos personagens do jogo

para que os jogadores não se identificassem apenas com o ambiente, mas também pudessem ver refletidos seus perfis psicológicos e problemas pessoais nos próprios personagens, aumentando o nível de empatia para a melhor absorção da mensagem. A importância do grupo focal se deu nesta etapa, pois as características validadas pelos participantes do grupo foram usadas na construção do perfil dos personagens, sendo complementadas com as características apontadas por Kwon.

#### **4.2.2 Métodos aplicados do Design de jogos.**

Após isso, iniciou-se a fase de desenvolvimento do jogo. Para esta etapa, além da metodologia de design de produto, utilizaram-se também conceitos do design de jogos. McGonigal diz que, para que o haja um bom jogo, é preciso que ele entregue as seguintes características: meta, regras, sistema de *feedback*, e participação voluntária (2012, p.30).

As metas dizem respeito aos objetivos que devem ser alcançados no jogo. Já as regras são as limitações que existem para que o jogador alcance a meta. Estas devem ser flexíveis de modo que o jogador possa as explorar de maneira criativa para alcançar os objetivos. O sistema de *feedback* são os elementos do jogo que mostram o quanto o jogador já progrediu no jogo para alcançar a meta. E a participação voluntária é o que torna o jogo divertido. Se o jogador não estiver disposto a participar, o jogo já não será mais divertido (MCGONIGAL, 2012, p.30-31).

Outra característica importante do jogo é seu caráter cooperativo. Nas palavras de Amaral (2007, p.27) “os jogos cooperativos são atividades que requerem um trabalho em equipe para alcançarem metas mutuamente aceitáveis”. Para ele os jogos são espaços onde se podem produzir diversas situações que exijam que os jogadores participem ativamente para a solução de tais problemas. De acordo com ele as experiências competitivas geradas pelos jogos são uma maneira extremamente eficiente para aprender a compartilhar, socializar, e se preocupar com os demais (AMARAL, 2007).

#### **4.2.2 Mecânicas aplicadas para a prevenção.**

A mecânica aplicada para a temática de prevenção que mais se destaca, foi o “nível de vício”. Existem no jogo habilidades que auxiliam os personagens a completar os desafios. Em outras palavras “poderes especiais” que cada um deles possui, e que só podem ser usados aumentando pontos deste nível. O nível de vício possui um limite máximo que pode ser atingido. Caso a barra atinja seu nível máximo, o jogador sofre penalidades, e se mesmo assim ele continuar abusando do recurso, ele perde o jogo. O jogador pode escolher “descansar” e assim diminuir alguns pontos da barra, ou se arriscar e continuar usando seus poderes. No decorrer do jogo será necessário usar as habilidades. A diferença entre sucesso e fracasso é justamente a correta gestão deste recurso. Assim, fica subjetivo nessa mecânica o correto uso das mídias de jogos digitais, trabalhando a questão do uso consciente das mesmas. A mensagem passada, portanto, é simples: não existem problemas nem consequências, desde que seja usada corretamente.

**Modelo do produto final, confeccionado para fins de testes das mecânicas.**



Da esquerda para a direita: Peça dos monstros, peça dos personagens, cartas de itens e objetivos, fichas, tabela dos personagens, dados, peças do tabuleiro. Fonte: Acervo pessoal.

Outra das mecânicas importantes do jogo é a coleta de pistas. Estas pistas, contextualizadas com o enredo, nada mais são do que os sintomas do vício em jogos digitais. Desta maneira, além de encontrar as pistas para progredir no jogo, os jogadores estarão também sendo alertados sobre esses sintomas.

## 5. Considerações finais.

Com o levantamento bibliográfico realizado foi possível entender melhor os fatores que levam os usuários a desenvolver o vício em jogos digitais, e também suas principais consequências. Também foi identificado um método de prevenção recomendado por especialistas que se faz eficaz no combate contra o transtorno. Esse conceito de prevenção foi incorporado à solução final, onde percebeu-se que foi possível realizar a aplicação destes elementos preventivos e de conscientização no enredo e nas mecânicas do jogo. Entretanto, será necessário realizar a validação da receptividade e absorção da mensagem a ser transmitida, através da aplicação assistida do jogo com usuários do público alvo.

Se validada a receptividade, o produto poderá ser utilizado como uma importante ferramenta de conscientização sobre o transtorno, inclusive podendo ajudar jovens que já possuem o vício a procurarem o tratamento adequado.

Sobre os aspectos do jogo como atividade lúdica recreativa alternativa as mídias digitais: por se tratar se um projeto piloto, ainda existe pontos que podem ser trabalhados para torna-lo um jogo de tabuleiro mais completo, como melhorar as mecânicas, desenvolver mais cenários, entre outros detalhes, até para facilitar a transmissão da mensagem principal.

## 6. Referências

ALEXANDRE, Agripa Faria; FREITAS, Jair Orandes; SOUZA, Marcio Vieira de. **Metodologia Científica e da Pesquisa**. Criciúma: UNESC Virtual, 2014.

AMARAL, Jader Denicol do. **Jogos Cooperativos**. 2.ed. São Paulo: Phorte, 2007.

BEARD, Keith W.. Trabalhando com adolescentes dependentes de internet. In: YONG, Kinberly S.; ABREU, Cristiano Nabuco de (Org.). **Dependência de internet: Manual e guia de avaliação e tratamento**. Porto Alegre: Artmed, 2011. Cap. 10. P. 212-230.

BLINKA, Lucas; SMAHEL, David. Dependência virtual de *role-playing games*. In: YONG, Kinberly S.; ABREU, Cristiano Nabuco de (Org.). **Dependência de internet: Manual e guia de avaliação e tratamento**. Porto Alegre: Artmed, 2011. Cap. 5. P. 98-118.

CAPLAN, Scott E.; HIGH, Andrew C.. Interação social na internet, bem-estar psicossocial e uso problemático de internet. In: YONG, Kinberly S.; ABREU,

Cristiano Nabuco de (Org.). **Dependência de internet:** Manual e guia de avaliação e tratamento. Porto Alegre: Artmed, 2011. Cap. 3. P. 55-76.

CHRISMORE, Shannon et al. Recuperação de 12 passos no tratamento de internação para a dependência de internet. In: YONG, Kinberly S.; ABREU, Cristiano Nabuco de (Org.). **Dependência de internet:** Manual e guia de avaliação e tratamento. Porto Alegre: Artmed, 2011. Cap. 12. P. 247-266.

GREENFIEL, David. As propriedades de dependência do uso de internet. In: YONG, Kinberly S.; ABREU, Cristiano Nabuco de. **Dependência de internet:** Manual e guia de avaliação e tratamento. Porto Alegre: Artmed, 2011. Cap. 9. P. 191-211.

KOSTER, Raph. **A theory of fun for game design.** 2nd Ed. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2013.

KWON, Jung-hye. Rumo à prevenção da dependência adolescente de internet. In: YONG, Kinberly S.; ABREU, Cristiano Nabuco de (Org.). **Dependência de internet:** Manual e guia de avaliação e tratamento. Porto Alegre: Artmed, 2011. Cap. 13. P. 267-291.

PAZMINO, Ana Verônica. **Como se cria:** 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2015.

PESQUISA GAME BRASIL (Brasil). **Pesquisa Game Brasil 2018:** Comportamento, consumo e tendências do gamer brasileiro. 2018. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 28 ago. 2018.

PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luis. **Design Thinking Brasil:** Empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOILLI, Renato Fernando. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento (ESEFID/UFRGS)**, v. 14, n. 3, p. 163-183, 2008.

SCHELL, Jesse. **The art of game design:** a book of lenses. 2nd Ed. Boca Raton: CRC Press, 2015.

VALERIANO, Paulo Eduardo Fernandes; MENDES, Barbara Gonçalves. O DILEMA DA SOCIABILIDADE EM JOGOS VIRTUAIS. **Revista Brasileira de Ciências da Vida**, v. 5, n. 3, 2017.

YONG, Kinberly S.. Avaliação clínica de clientes dependentes de internet. In: YONG, Kinberly S.; ABREU, Cristiano Nabuco de (Org.). **Dependência de internet:** Manual e guia de avaliação e tratamento. Porto Alegre: Artmed, 2011. Cap. 2. P. 36-54.