

Delmar Galisi Domingues *

Games for change **orientados a expressão de valores humanos e sociais: uma proposta para estudantes de graduação em Design**

*

Delmar Galisi Domingues é doutor em Design pela PUC-Rio. Graduado e Mestre em Comunicação Social pela ECA-USP. É professor do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Foi coordenador da Grande Área de Design da mesma universidade entre 2021 e 2023. De 2003 a 2021 foi coordenador do curso de Design de Games, também na UAM, o primeiro da modalidade no Brasil. Tem ampla experiência como profissional de design, atuando principalmente no segmento de jogos digitais, mídias digitais e audiovisual.

<delmar@anhembi.br>

ORCID 0009-0004-6948-1487

Resumo Os primeiros videogames comerciais surgiram no final da década de 1970 como simples meios de entretenimento, constituídos por regras elementares e foco na jogabilidade. Nos anos seguintes, tornaram-se também poderosos veículos de transmissão de mensagens significativas. Como em qualquer forma de comunicação, as mensagens presentes nos jogos podem disseminar valores éticos, humanos e sociais. Por outro lado, os denominados *games for change* correspondem a uma categoria de jogo que propõe uma mudança de comportamento no jogador por meio da sua mensagem, portanto proporcionam naturalmente a expressão de valores. O que se coloca em questão é se cursos de Design voltados ao desenvolvimento de jogos trabalham esta abordagem nos seus currículos. Assim, este trabalho objetiva avaliar a aplicação de um projeto na graduação que ofereça a oportunidade de estudantes refletirem sobre os valores que estão tratando ao desenvolver um *game for change*. A presente pesquisa expõe resultados que reforçam a importância desta proposta, pois ela proporciona ao estudante e futuro designer compreender ativamente o potencial dos jogos enquanto meios persuasivos.

Palavras-chave *Games for change*, jogos para mudanças, valores em jogos, designer consciencioso, design de games.

Games for change oriented towards human and social values: A proposal for Undergraduate Design students

Abstract *The first commercial video games emerged in the late 1970s as simple means of entertainment, consisting of elementary rules and a focus on gameplay. In the following years, they also became powerful vehicles for transmitting significant messages. As in any form of communication, the messages present in games can disseminate ethical, human and social values. On the other hand, the so-called games for change correspond to a category of game that proposes a change in player behavior through its message, then they naturally provide the expression of values. What is in question is whether Design courses focused on game development include this approach in their curriculum. Thus, this work aims to evaluate the application of an undergraduate project that offers the opportunity for students to reflect on the values they are dealing with when developing a game for change. This research presents results that reinforce the importance of this proposal, as it allows design students to actively understand the potential of games as persuasive means.*

Keywords *Games for change, values in games, conscientious designer, game design.*

Games for change orientados a la expresión de valores humanos y sociales: una propuesta para estudiantes de graduación en Diseño

Resumen *Los primeros videojuegos comerciales surgieron a finales de los años 1970 como un medio simple de entretenimiento, que consistía en reglas elementales y un enfoque en jugabilidad. Después también se convirtieron en poderosos vehículos para transmitir mensajes significativos. Como ocurre con cualquier forma de comunicación, los mensajes presentes en los juegos pueden difundir valores éticos, humanos y sociales. Por otro lado, los games for change corresponden a una categoría de juego que propone a través de su mensaje un cambio en el comportamiento del jugador, como esto proporcionan naturalmente la expresión de valores. Lo que se cuestiona es si los cursos de Diseño de juegos incluyen este enfoque en sus asignaturas. Este trabajo tiene como objetivo evaluar la aplicación de un proyecto que ofrece la oportunidad a los estudiantes de reflexionar sobre los valores abordados en un game for change. Esta investigación presenta resultados que refuerzan la importancia de esta propuesta, ya que permite a estudiantes de Diseño comprender activamente el potencial de los juegos como medio persuasivo.*

Palabras clave *Games for change, juegos para el cambio, valores en los juegos, diseñador concienzudo, diseño de juegos.*

Introdução

Os jogos têm evoluído de simples formas de entretenimento para potentes veículos de disseminação de mensagens e ideias. Este fenômeno ocorre devido à capacidade dos jogos de engajar profundamente os jogadores, proporcionando uma experiência interativa e imersiva que pode ser tanto educativa quanto transformadora. A capacidade dos jogos de disseminar mensagens pode ser ou não o resultado de um movimento deliberado dos designers de games. Esses profissionais, mesmo sem perceber, ao criar mundos interativos e narrativas que envolvem os jogadores, possuem uma faculdade própria de influenciar o pensamento e o comportamento dos jogadores. Ou seja, tais mensagens podem ser projetadas para reforçar valores específicos.

Neste contexto entende-se valores como crenças desejáveis e transacionais que servem como guias para as ações, atitudes e julgamentos das pessoas em diferentes contextos e situações (Schwartz et al, 2012). Flanagan e Nissenbaum (2016, p.19) postulam que “o crescimento dos meios digitais e a expansão do significado cultural dos jogos constituem ao mesmo tempo uma oportunidade e uma responsabilidade para a comunidade de design de refletir sobre os valores que são expressos nos jogos”. Ressalta-se que diferente de outras formas de mídia, os jogos oferecem uma participação ativa, permitindo que os jogadores tomem decisões, enfrentem consequências e explorem narrativas complexas de maneira pessoal e significativa, algo postulado por diversos autores (Bogost, 2010; Juul, 2005; Murray, 2003). É possível afirmar que o envolvimento ativo do jogador pode levar à incorporação mais profunda dos valores subjacentes, por conta de retórica procedimental própria dos jogos, que envolve fatores como interatividade e simulação de atividades (Bogost, 2008).

Por outro lado, no campo da Educação, os jogos têm sido utilizados para ensinar desde habilidades básicas, como matemática e alfabetização, até conceitos avançados em áreas como história, ciência e ética. Jogos educativos, uma das categorias dos chamados *serious games*, são projetados para promover o aprendizado através da simulação de situações do mundo real, oferecendo um ambiente seguro para experimentação e falha. Mas, além da educação, os jogos também desempenham um papel crucial na conscientização social e política. Títulos como *Papers, Please* e *This War of Mine* colocam os jogadores em situações que refletem desafios reais, como a imigração e os horrores da guerra, promovendo valores como empatia e solidariedade a partir da compreensão das dificuldades enfrentadas por pessoas ao redor do mundo. Ao vivenciar essas narrativas, os jogadores podem desenvolver uma maior sensibilidade para questões humanitárias.

Flanagan e Nissenbaum (2016) aproveitam o conceito mais amplo de “designer consciencioso” para caracterizar também o profissional de design de jogos, pois este intencionalmente pode considerar e incorporar valores éticos e sociais no processo de criação de seus projetos. Um designer consciencioso não se limita apenas a criar uma experiência divertida

ou que tecnicamente impressione o jogador, mas também se preocupa com o impacto moral e cultural de suas criações. Esse tipo de designer leva em conta como os jogos podem influenciar os jogadores em termos de valores e comportamentos.

Este pressuposto está alinhado com conceitos como Design Social, Design Cultural, Político ou mesmo Ativista. Deste modo, entende-se que o Design, dentro deste paradigma, que o coloca como um agente de mudanças, torna-se fundamental neste processo. O Design é enxergado com um catalisador destas transformações, uma vez que o seu processo naturalmente envolve a realização de soluções com base em situações problema de nossa sociedade. Importante lembrar que o papel do Design nos seus primórdios, especialmente como desdobramento da Revolução Industrial, foi profundamente marcado pela sua função mercantil e industrial. No início desse período de transformação, o design estava fortemente ligado à produção em massa e à eficiência na fabricação de produtos. A necessidade de atender à crescente demanda por bens de consumo levou à padronização de produtos e à ênfase na eficiência da produção (Denis, 2000).

Os princípios do design foram ressignificados com o tempo, e gradualmente foi-se reconhecendo a importância do aspecto humano no desenvolvimento de produtos. Hoje, o design contemporâneo está cada vez mais voltado para questões como sustentabilidade, acessibilidade, inclusão social e impacto ambiental (Papanek, 2005; Thackara, 2006; Manzini, 2015). Os designers conscienciosos estão buscando criar produtos que não apenas atendam às necessidades do consumidor, mas também contemplem soluções que respondam aos diversos desafios globais, como mudanças climáticas, pobreza e desigualdade. Ezio Manzini (2024), em conferência realizada em setembro de 2005 na Escola de Design de Malmo¹, abordou alguns pontos de sua pesquisa que acabaram por configurar a sua publicação *Design, When Everybody Designs*. Um dos aspectos mencionados é o fato de o Design estar deixando de ser “industrial” para se tornar uma solução para todos os problemas, especialmente os grandes desafios da humanidade. Ele chama este fenômeno de design emergente.

Da mesma forma, na indústria de games, historicamente os designers entraram no processo para ordenar a produção – mais tarde ser compararmos com a participação dos programadores – bem como para acrescentar “novas camadas de significado e reflexão nos projetos, sejam pela estratégia cognitiva pura (o pensamento de síntese projetual quase inato no seu humano como postura Lawson (2011), ou pela formação profissional com o uso de ferramentas, técnicas e metodologias do design.” (LUZ, 2018, 188).

Neste início, fundamentalmente, estas tais camadas de significado e reflexão foram solicitadas para que o designer inserisse por meio de sua metodologia estratos lúdicos e estéticos nos projetos de jogos. Neste momento da história dos jogos, ainda não havia uma preocupação com o significado social, cultural ou político da mensagem a expressar. Assim como nos primórdios do Design Industrial, o design de games apareceu,

intencionalmente ou não, para “organizar a casa” e para converter o jogo digital em um produto comercialmente viável e bem produzido. Como consequência, a indústria de games começou a se consolidar, em consonância à entrada de designers no processo, no fim dos anos 1970 e início dos anos 1980 (LUZ, 2018).

Mas hoje, como afirmaram Flanagan e Nissenbaum, “os jogos têm surgido como o paradigma da mídia do século XXI, ultrapassando os filmes e a televisão em popularidade; eles têm o poder de moldar trabalho, aprendizado, cuidados com a saúde e muito mais” (2016, p.19). Bogost (2008) afirma que os jogos, assim como a literatura, o cinema e outras formas de arte, são expressões culturais que refletem e influenciam a sociedade. Eles têm o poder de moldar as ideias e os valores das pessoas, seja explicitamente ou implicitamente. A retórica procedimental dos jogos, por outro lado, serve como uma ferramenta peculiar para os designers de jogos comunicarem ideologias, políticas e estruturas de poder (idem). Com base nestes pressupostos, o papel do designer cada vez mais envolve uma postura conscienciosa, pois o seu poder de mensagem é propulsor de significados e mudanças. A questão que se coloca é se este pensamento está incorporado no processo de ensino superior de estudantes de cursos como Design de Games ou Jogos Digitais, já que tais cursos envolvem uma abordagem mais projetual e técnica do que conscienciosa de seu poder de comunicação.

Dentro deste contexto, este trabalho objetiva avaliar a aplicação – em cursos superiores de design que possuem alguma ênfase na área de games – de projetos que expressem valores em jogos, dentro de uma perspectiva que conscientize o estudante de sua responsabilidade enquanto um futuro designer consciencioso. Esta perspectiva está alinhada com as diretrizes dos cursos de Design, pois estas solicitam que os cursos propiciem “visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade” (Brasil. MEC - Conselho Nacional de Educação, 2024).

A metodologia desta pesquisa, de abordagem qualitativa, de natureza aplicada e propósito descritivo, envolve ainda o desenvolvimento de projetos de jogos da categoria *games for change*, pois considera-se este gênero o que melhor envolve a disseminação de valores em jogos. A pesquisa tem como ponto de partida os postulados de Flanagan e Nissenbaum (2016), que exploram como os valores éticos e sociais podem ser incorporados no design de jogos digitais. O processo de design de *games for change* utiliza como referência o trabalho de Igor R. Hosse (2014), que investiga o potencial dos jogos digitais como ferramentas para promover a reflexão social, incentivar mudanças de comportamento e apoiar causas sociais. Por fim, os projetos de jogos, analisados no final deste documento, foram desenvolvidos junto a estudantes de 3º a 6º períodos do curso de Design de Games da Universidade Anhembi Morumbi, dentro da disciplina *Game Studies*. Como início de discussão, este trabalho pondera o que o processo de design de games nos diz a respeito da disseminação de mensagens.

O processo de design de games voltados à expressão de valores

Há muitos modos de se compreender o processo de design. Löbach (2001) divide-o em quatro fases: preparação, geração de alternativas, avaliação e realização da solução. Jones (1992) afirma que o processo contempla três etapas: divergência, transformação e convergência. Já Bonsiepe (1984) divide o processo em problematização; análise; definição do problema; anteprojeto e geração de alternativas; avaliação, decisão e escolha; realização e análise final da solução.

A maioria dos autores e designers específicos da área de games, por outro lado, divide o processo de design em três fases marcadas: 1. conceitualização, com base na problematização e no levantamento de dados, 2. desenvolvimento e seleção das alternativas (prototipação) e 3. realização ou produção (Domingues, 2011). A avaliação do projeto é realizada continuamente dentro de um processo iterativo de desenvolvimento de protótipos e *playtests* (Fullerton et al, 2024).

É consenso que a primeira obra que apresenta uma metodologia prática e específica para o design de jogos é o livro ‘The Art of Computer Game Design – Reflexions of a Master Game Designer’ de Chris Crawford. (Donovan, 2010). Mas o processo supracitado é postulado por diversos outros designers de games que produziram conhecimento sobre o assunto. É importante sinalizar que a maioria destes designers produziu conhecimento de forma bastante empírica. São autores que inicialmente atuaram como designers de jogos e tornaram públicos seus conhecimentos. Bates (2001), Rouse III (2001), Fullerton et al (2004), O’Lunaigh (2006), Adams (2007), Schell (2008), Schuytema (2008), Rogers (2012) e tantos outros possuem este ponto em comum: descrevem o processo de design com base em suas experiências.

Outro ponto em comum é que suas atenções são voltadas prioritariamente ao chamado jogo lúdico, em contraposição aos denominados *serious games*. Ou seja, a preocupação primordial destes autores é disseminar os processos de design de games para entretenimento, comercialmente viáveis, endereçados a um mercado de consumo em massa. Jogos lúdicos, ao contrário de *serious games*, possuem como objetivo entreter, divertir, são orientados aos momentos de lazer. Em boa parte destas produções, não existe necessariamente uma preocupação em refletir sobre quais valores estas produções vão disseminar.

Já os *serious games* são produções que possuem um propósito além do entretenimento puro (Abt, 1970). Há diversas categorias de *serious games*, como por exemplo os jogos educativos, os jogos instrucionais, os jogos assistenciais, os jogos para treinamento corporativo, os *advergames*, os denominados jogos para saúde, dentre outros. Dentre estas categorias, os chamados *games for change* (jogos para mudança) são aqueles que mais explicitamente propõem expressar algum tipo de mensagem ou valor. Por definição, *games for change* “têm como compromisso utilizar a mídia dos jo-

gos digitais para fazer com que os jogadores mudem o comportamento em relação a temas políticos ou sociais com o objetivo de melhorar o mundo contemporâneo.” (Hosse, 2014).

Portanto, os *games for change* são considerados a categoria que naturalmente objetiva a expressão ou disseminação de valores, já que eles são especificamente projetados com o objetivo de provocar reflexão, sensibilizar e promover a conscientização sobre questões sociais, ambientais e políticas. Por outro lado, Hosse (idem, p.40) afirma que “os jogos têm a potencialidade de fazer representações abstratas de como o mundo funciona, como deveria ou poderia funcionar, permitindo experiências, acertos e falhas por parte do jogador”. O autor acrescenta que há espaço para trabalhar abstrações de sistemas mais complexos do mundo, seja dentro de um contexto político ou social, proporcionando a reflexão do jogador. Já Bogost (2010) afirma que os jogos digitais têm um poder particular de persuasão através de suas estruturas e mecânicas. Ele introduz o conceito de retórica procedural, uma forma de argumentação que ocorre através dos processos e regras dos jogos, em vez de palavras ou imagens, como acontece na retórica tradicional. Isto coloca o jogo como um meio bastante persuasivo.

Embora haja muitas semelhanças com o processo de um jogo lúdico, particularmente por funcionar dentro de um fluxo iterativo de design com base em prototipagem e testes, o processo de *games for change* é pautado por três focos principais (Hosse, 2014): 1. Definição de objetivo social ou político; 2. Escolha e abstração de um sistema físico; 3. Desenvolvimento de um jogo motivador.

No primeiro foco – Definição de objetivo social ou político – o designer deve considerar quatro critérios. São eles:

O objetivo, que se refere ao objetivo do jogo enquanto gerador de mudanças de comportamento no mundo físico; o tema, que demonstra sobre o que se trata o jogo; o cenário e relevância, que está ligado ao ambiente construído para o jogo e sua relevância frente objetivo de persuasão do jogo; e o contexto, que discute a relevância do jogo em relação ao contexto social e político em que é desenvolvido (Hosse, 2014, p. 53)

O segundo foco – Escolha e abstração de um sistema físico – o designer deve selecionar um sistema real que esteja alinhado com o tema e objetivo do projeto. Este sistema será abstraído para contribuir com o objetivo social ou político do projeto, sem descaracterizar o sistema real representando (idem).

Por fim, o terceiro foco – Desenvolvimento de um jogo motivador – pressupõe que o jogo tenha objetivos claros (aqui, objetivos no sentido de metas do jogador dentro do jogo, não confundindo com o objetivo social ou político citado no foco 1), escolhas significativas, desafio adequado, feedback imediato, conexão social, no sentido de prover cooperação ou competição entre jogadores (elemento que o autor considera opcional) e, por fim, polimento. Percebe-se que os critérios do foco 3 já são normalmente

contemplados como pressupostos no processo de design de jogos lúdicos. Ou seja, os games em geral já presumem princípios que proporcionam motivação no jogador. Para aferir se o jogo é realmente motivador, os designers realizam etapas de testes de avaliação. Por outro lado, jogos que expressam valores possuem especificidades em relação à etapa de testes de validação.

O processo de validação de jogos voltados à expressão de valores

Flanagan e Nissebaum (2016, p.19) afirmam que após implementar valores em jogos, os designers conscienciosos devem se perguntar se a proposta funcionou, ou seja, cabe avaliar se os valores tratados no projeto foram percebidos pelo jogador. Importante ressaltar que o processo de design já pressupõe testes de verificação para verificar a sua efetividade em relação a diversos componentes, desencadeados pelos chamados *playtests*. Um *playtest* habitualmente procura verificar se projeto do jogo possui uma progressão adequada de desafios, se está balanceado, se a interface é clara, se a história proposta está sendo compreendida, se o personagem possui a caracterização adequada à narrativa, se é divertido, se o universo ficcional instiga o jogador a explorar, dentre tantos outros fatores e elementos que constituem o design de um jogo (Desurvire et al, 2004).

No entanto, segundo Flanagan e Nissebaum (2016), verificar valores em jogos traz desafios ainda maiores porque a experiência de jogo é altamente subjetiva, podendo variar de jogador para jogador. Eles acrescentam que testar valores em jogos requer o envolvimento de jogadores reais (em contraponto aos tradicionais *playtests*, que podem eventualmente ser realizados por robôs ou por inteligência artificial). Além disso, os jogos são mídias mais complexas do que o habitual por ser composta por seus valores próprios, como competição justa, aplicação de regras, voluntariedade, caráter desinteressado/improdutividade, dentre outros (Huizinga, 2001; Caillois, 1967).

Como os habituais métodos de *playtests* não têm o vocabulário para abordar questões de valores, Flanagan e Nissebaum (idem) sugerem que o designer consciencioso deve recorrer ao método científico, ou seja, aquele em que o pesquisador identifica um problema, postula uma hipótese, coleta dados, analisa e interpreta estes dados.

Nas Ciências Sociais, a pesquisa utiliza três categorias: métodos quantitativos, qualitativos e híbridos. A pesquisa sobre valores tipicamente envolve métodos de pesquisa qualitativo, pois estes tentam cercar as qualidades de um fenômeno (como, o quê, onde, quando e o porquê), com base na coleta de significado, contexto, descrição e cenários (idem). Ainda segundo Flanagan e Nissebaum (idem), a pesquisa qualitativa, seja a descritiva, seja a exploratória, pode contribuir para o processo de verificação de valores. Métodos descritivos tendem chegar à raiz das questões observando o fenômeno e compreendendo os resultados por meio de entrevistas, ques-

tionários, análise de áudio ou outras formas de investigação. Já métodos experimentais visam a demonstração de uma relação de causa e efeito entre duas variáveis, uma independente associada à causa e outra dependente que mede os efeitos produzidos por uma intervenção (Laville & Dione, 1999). Neste caso, supõe-se então a formação de dois grupos: “um será o grupo experimental junto ao qual o pesquisador intervirá, aplicando o fator que deve desencadear o efeito. O outro será mantido à parte da intervenção propriamente dita.” (idem, p. 139). Normalmente o segundo grupo é denominado de “grupo de controle”.

Segundo Flanagan e Nissebaum (idem), a pesquisa sobre valores em jogos tipicamente investiga se os jogadores são afetados pela experiência de um jogo, então ambos os ângulos – descritivo e experimental – são úteis. No caso de se utilizar o método descritivo, antes de começar um jogo, os jogadores podem, por exemplo, responder a um questionário para verificar o que jogador pensa a respeito do valor tratado no jogo. Após a sessão do jogo, eles recebem um questionário pós-teste com novas perguntas sobre o valor. Os dois testes são comparados para verificar se a participação no jogo causou alguma mudança nos jogadores em relação ao valor embutido no projeto. No caso de se utilizar o método experimental, o designer deve desenvolver duas versões do mesmo jogo. A primeira versão deve embutir o valor a ser tratado no jogo (que será testado pelo grupo experimental), e a segunda versão do jogo não deve integrar o valor (e será testado pelo grupo controle). No final serão realizadas comparações entre os dois perfis por meio das devidas estratégias de verificação (que podem ser feitas por observações posteriores, entrevistas, debates etc.).

Flanagan e Nissebaum (2016) afirmam que as mudanças provocadas pelo envolvimento com o jogo podem suscitar três possíveis condutas: o jogador pode simplesmente compreender o valor que foi expresso no projeto do jogo; ele pode mudar o seu comportamento com base na mensagem exposta; ou ele pode se tornar um ativista da causa, fazendo dos jogadores agentes a favor daquele valor que é destacado no jogo.

Entende-se que métodos descritivos são suficientes para verificar se o jogador compreendeu o valor trabalhado no jogo. Mas, para verificar se o jogador mudou o seu comportamento ou se se tornou um ativista da causa, é aconselhável utilizar métodos experimentais. Se o grupo experimental mudou de comportamento ou se tornou um ativista com base na versão do jogo que embute o valor, em contradição ao grupo controle, que não mudou sua postura em relação ao valor tratado na versão do grupo experimental, então o projeto alcançou os seus objetivos

Projetos desenvolvidos na Graduação de Design orientados a expressão de valores

Como observado, a aplicação do design de games vai além do entretenimento, englobando a expressão de valores e narrativas que podem

influenciar os jogadores de maneiras profundas. No contexto acadêmico, especialmente em cursos de graduação, os estudantes de design de jogos têm a oportunidade de explorar e experimentar projetos que expressem valores éticos, sociais e culturais. Esses experimentos não só ajudam a desenvolver suas habilidades técnicas e projetuais, mas também proporcionam um meio para que possam abordar questões significativas e provocar reflexões nos jogadores.

Os trabalhos de graduação são, portanto, um campo fértil para a inovação e a aplicação de teorias de design de jogos. Os estudantes, ao desenvolverem seus projetos, têm a liberdade de experimentar com mecânicas de jogo, narrativas interativas e elementos visuais para criar experiências que vão além do simples divertimento. Eles podem incorporar valores como empatia, justiça, sustentabilidade e diversidade em seus jogos, criando assim produtos que não apenas entretêm, mas também educam e conscientizam.

Neste contexto, a Universidade Anhembi Morumbi, dentro da disciplina *Game Studies* do curso de Design de Games, propôs que os seus estudantes desenvolvessem um projeto semestral que envolvesse uma mudança de mentalidade em relação a um valor universal.

O projeto denominado “Valores em Jogos” propôs que cada grupo de alunos desenvolvesse uma pesquisa, análise, problematização e, posteriormente, uma proposta projetual e de implementação de um jogo que expressasse um valor universal, possibilitando o engajamento do usuário/jogador.

Foram propostos diversos valores universais, tais como: Liberdade, Fraternidade, Igualdade, Solidariedade, Honestidade, Respeito, Empatia, Diversidade, Paz, Tolerância, Sucesso, Cidadania, Compaixão, Segurança, Tradição, Família, Responsabilidade, Altruísmo, Inovação, Patriotismo, Hierarquia, Empoderamento, Sustentabilidade, Saúde, Justiça, Ordem, Progresso, Naturalismo, Racionalismo, Ceticismo, Ativismo, Democracia, Pluralismo, Dignidade, Proteção, Inclusão, Bem-Estar, Ética. Mas outros valores poderiam ser propostos pelos próprios alunos.

A proposta deste projeto semestral mesclou três metodologias: as tradicionais metodologias de *game design* (Schell, 2008; Fullerton, 2004; Rogers, 2010), a metodologia *Values At Play*, proposta por Flanagan e Nissenbaum (2016) a partir do livro de mesmo nome, e o processo de *games for change* proposto na dissertação de mestrado “Design de Games for Changes”, de Igor Revoredo Hosse (2014).

Se o trabalho de Flanagan e Nissenbaum (*idem*) coloca realce na possibilidade de aplicar valores a partir de determinados elementos de jogos, bem como elucida sobre os métodos de verificação da eficácia do projeto, o trabalho de Hosse contribui por definir objetivos sociais e políticos do projeto. Por fim, os tradicionais métodos de *game design* foram utilizados pelos estudantes para o habitual processo de concepção e desenvolvimento de um projeto de jogo. Os alunos desenvolveram apenas uma versão do jogo, o que é suficiente para trabalhar dentro dos métodos descritivos de investigação. Por questões de tempo, os grupos não puderam trabalhar

dentro de métodos experimentais, já que a duração do semestre letivo inviabilizou o desenvolvimento de duas versões de um jogo.

De um ponto de vista processual, cada grupo de estudantes selecionou um valor, buscou referencial teórico sobre ele, investigou situações problema que envolvessem o valor selecionado, e por fim estabeleceram um recorte que pudesse ser trabalhando na forma de um jogo. Importante ressaltar que houve a necessidade de se fazer uma aula expositiva sobre a definição de “valor” no contexto deste projeto semestral, uma vez que conceito de valor possui alguma elasticidade de significados, alguns deles dentro do próprio campo dos jogos digitais (por exemplo, o valor de uma pontuação ou de uma moeda). Para esta aula, foram utilizadas as contribuições de Shalom H. Schwartz, psicólogo social, que postulou a Teoria dos Valores Básicos Humanos, que identifica tipos de valores básicos universais que orientam o comportamento humano e são reconhecidos em diferentes sociedades, ainda que com nuances culturais (Schwartz et al, 1990).

Na sequência do processo, já na etapa de problematização, o grupo definiu um objetivo social ou político conforme os princípios estabelecidos por Hosse (2014). Esta fase do processo desembocou em uma apresentação para o restante da turma, descrevendo a proposta do jogo. A apresentação serviu também como uma espécie de teste de conceito, algo que é sugerido por Flanagan e Nissebaum (2016) na etapa de “descoberta” do projeto. Ou seja, segundo estes autores, após definir os valores que serão tratados no projeto no início do processo iterativo de design do jogo, já é preciso averiguar se eles serão percebidos pela audiência. Nesta apresentação, o grupo também expôs o que Hosse (2014) chama de abstração de um sistema físico, a partir do contexto narrativo em que o jogo se desenrola.

Nas semanas seguintes, o projeto entrou na sua etapa de desenvolvimento e seleção de alternativas, intervalando protótipos com testes com especialistas da área de jogos, adequando-se ao tradicional processo de design de games (Schell, 2008; Fullerton, 2004; Rogers, 2010). No final deste processo, ao terminar a produção do jogo, foram realizados testes com usuários que faziam parte do público-alvo definido para o projeto. Para os testes foram aplicados dois questionários. O primeiro deles, aplicado na etapa de pré-teste, tinha como objetivo fazer uma triagem para identificar se o jogador fazia parte do público-alvo. Este questionário serviu também para averiguar o que o jogador pensava a respeito do valor tratado no jogo, por meio de indagações realizadas de forma bastante discreta, para evitar vieses de pesquisa. Se o usuário fazia parte do público-alvo, era então realizado o teste do jogo propriamente dito. Após jogar, o usuário era entrevistado ou respondia a um segundo questionário para verificar que mudança de conduta foi proporcionada a partir da interação com o jogo.

Em seguida, serão apresentados o resultado de quatro projetos que seguiram a proposta semestral apresentada acima, dois desenvolvidos no segundo semestre de 2023, e dois desenvolvidos no primeiro semestre de 2024.

Projetos de games for change voltados à disseminação de valores

Para os quatro projetos que serão descritos a seguir, os estudantes receberam no início do semestre uma normativa da proposta. Resumindo, além de desenvolver o jogo, cada grupo deveria escrever um GDD – *game design document* que descrevesse os detalhes do projeto, depois apresentar a proposta preliminar para a turma (conforme abordado acima) e por fim fazer testes com especialistas para cada protótipo produzido (no mínimo três). No final do semestre, os grupos fizeram nova apresentação do jogo já finalizado para uma banca de professores, acompanhado dos resultados dos testes com o público-alvo. Segue abaixo a descrição de cada projeto.

Projeto Risk Evaluation

Este projeto partiu da seguinte situação problema: enfermeiros de unidades de atendimento de saúde devem realizar triagens para estabelecer a prioridade de consulta de pacientes. Casos de saúde mais urgentes passam à frente de casos mais brandos, com base no conceito de Classificação de Risco (CR). Com as unidades de saúde frequentemente lotadas, com dezenas de pessoas esperando para serem atendidas, cabe ao enfermeiro classificar a prioridade de atendimento de forma justa, baseada em convenções, particularmente o denominado protocolo de Manchester (Duro, 2017). O protocolo de Manchester é utilizado para respaldar a prática do enfermeiro na Classificação de risco (CR), pois padroniza as ações e fornece respaldo legal para as decisões tomadas. Portanto ele facilita a identificação de pacientes críticos, fornecendo mais segurança no momento da classificação (Roncalli, 2017). Ao fazer a triagem, o enfermeiro define uma cor que estabelece o grau de prioridade de atendimento, sendo o vermelho para casos de emergência, laranja para casos muito urgentes, amarelo para casos urgentes; verde para casos pouco urgentes; e azul para casos não urgentes. Ainda assim, a despeito da segurança que o protocolo pretende desempenhar, esta situação causa esgotamento, exaustão e até mesmo depressão nos enfermeiros que fazem o papel de atendentes. Segundo Ávila e Passos (2023):

os profissionais de enfermagem são bastante afetados pelos transtornos mentais, principalmente nos campos de urgência e emergência, que favorece o surgimento dessas doenças, devido ser um local que demanda agilidade, intelectualidade e conhecimento técnico-científico.

O projeto de jogo *Risk Evaluation* parte do pressuposto que o brasileiro comum não possui conhecimento sobre como ocorre esse processo de triagem e por vezes se sente injustiçado quando um paciente em estado de mais urgência passa à frente na fila de atendimento. Consequentemente, o paciente não atendido descarrega as suas indignações no atendente en-

Figura 1. Tela do jogo Risk Evaluation mostra o momento em que o jogador deve fazer a triagem do paciente, gerando um indicador de satisfação.

Fonte: imagem capturada do próprio jogo.

volvido no processo de triagem. Diante disso, *Risk Evaluation* propõe uma experiência em que o jogador se coloca no papel do enfermeiro, tendo que tomar as mesmas decisões que este profissional lida no seu dia a dia, e, deste modo, trabalhar o valor da empatia.

O conceito geral do jogo *Risk Evaluation* (*high concept*) define o projeto como:

um jogo de simulação e estratégia que desafia os jogadores a assumirem o papel de um enfermeiro que trabalha na classificação de risco de unidades de pronto atendimento e de urgência e emergência em hospitais ou centros de saúde. Em seu trabalho, ele deverá analisar documentos e tomar decisões éticas e empáticas com sabedoria para garantir o atendimento adequado aos pacientes, enfrentando dilemas complexos no sistema de saúde brasileiro, enquanto busca melhorar a qualidade e a eficiência do serviço (extraído do GDD – Game Design Document – do grupo *Risk Evaluation*)

Em atendimento à metodologia de Hosse (2014), o ponto de partida do processo é a definição do objetivo social ou político do projeto. Segundo os autores do jogo, ele pode ser descrito como: “retratar, de forma interativa e envolvente, os desafios e dilemas enfrentados pelos profissionais de saúde, que muitas vezes trabalham em lugares que possuem uma infraestrutura precária no sistema de saúde do Brasil” (extraído do GDD do grupo). O projeto tem, assim, como propósito primordial gerar empatia entre o jogador e os trabalhadores envolvidos em tais situações, apresentando:

uma ampla variedade de ambientes de trabalho, convidando os jogadores a realizar análises críticas e comparações das condições de serviço. Além disso, incentiva os jogadores a refletirem sobre as questões éticas e logísticas envolvidas na prestação de cuidados de saúde em tais circunstâncias. (idem)

Deste modo, o jogador encarna um enfermeiro que tem que atender os pacientes e definir a ordem de atendimento com base nas cores definidas pelo protocolo de Manchester. O jogo roda em primeira pessoa, ou seja, o jogador não vê o seu próprio personagem; mas o jogador enxerga o paciente. O enfermeiro está atrás de um balcão e atende cada paciente a partir de uma ficha de acolhimento, que descreve as informações preliminares do problema de saúde (figura 1). Com base nela, o enfermeiro-jogador preenche a ficha de triagem e define a ordem do atendimento com base nas cores do protocolo de Manchester. Cada escolha do enfermeiro implica em um índice de satisfação preenchido pelo paciente (no caso, o próprio algoritmo do jogo estabelece). Deste modo, o jogador experencia o mesmo sentimento que um profissional de saúde sente no seu dia a dia.



Baseados nas recomendações de Flanagan e Nissebaum (2016), o grupo que desenvolveu este projeto realizou testes com usuários, solicitando que preenchessem questionários antes e depois do jogo. No primeiro deles, o eventual jogador passou por um questionário de triagem, para verificar se tinha o perfil definido como público-alvo do projeto. Na sequência, se o jogador fizesse parte do perfil, era aplicado um novo questionário de pré-teste, em que os jogadores foram questionados sobre o conhecimento da situação vivida por um enfermeiro. O pressuposto é que ele não conhecesse o contexto de trabalho deste profissional, particularmente na situação em que se utiliza o protocolo de Manchester. Desta triagem pré-teste, foram selecionados três usuários. No questionário de pós-teste, o jogador deveria responder quais valores, dentro de uma lista pré-estabelecida, foram percebidos durante a experiência de jogo (podendo escolher mais um valor). Apesar da amostragem reduzida, de maneira unânime, os jogadores apontaram a empatia como um dos valores percebidos no jogo.

Figura 2. Herói do jogo é retratado em campanha publicitária ostentando os benefícios de um shampoo.

Fonte: imagem capturada do próprio jogo.

Projeto Sirius

O jogo *Projeto Sirius* partiu do contexto de que a realização de teste em animais com finalidades comerciais e científicas, utilizados como “cobaias”, seja na produção de cosméticos ou medicamentos para seres humanos, podem propiciar mau-trato e desprezo à vida de animais, ocasionando estresse, dor e até mesmo a morte. Mesmo que hoje em dia haja substituição deste tipo pesquisa por outros métodos, ainda é comum a utilização destes seres em experimentos laboratoriais. Consequentemente, preceitos éticos e de condutas em pesquisas passaram a ser adotados para o uso de animais em experimentos científicos. Russel & Burch (apud Rivera, 2023) definiram princípios da ética experimental animal com base em 3 Rs (*Replacement, Reduction, Refinement*). Parte-se do princípio de que os esforços de pesquisa

devem ser conduzidos para se reduzir a quantidade de experimentos com animais, substituindo-os por métodos alternativos ou refinando os experimentos para que gerem o mínimo de estresse e dor.

Projeto Sirius parte do princípio de que a população em geral não conhece as situações de pesquisa que geram o sofrimento aos animais, muitas vezes normalizada por conta de uma suposta supremacia da espécie humana. O conhecimento deste estado de coisas por meio do jogo pode fazer com que as pessoas sejam estimuladas à reflexão e eventualmente a uma mudança de postura diante das consequências que envolvem esta prática, como, por exemplo, o não consumo de medicamentos ou produtos que utilizaram experimentos com animais para serem constituídos.

Diante disso, o grupo desenvolveu o jogo *Sirius*, cujo conceito (*high concept*) é definido desta forma: “Um coelho que passou por testes terríveis em um laboratório dará tudo de si para tentar salvar um jovem coelho do mesmo destino terrível, tentando se esconder dos cientistas e combater suas máquinas.” (extraído do GDD do projeto). O objetivo social ou político do projeto é retratar situações inadequadas de trato animal que ferem os valores éticos preconizados para a experimentação destes seres vivos. Deste modo, pretende-se conscientizar o jogador sobre os maus-tratos a animais, trabalhando valores como ética na Ciência, integridade científica ou responsabilidade na pesquisa.

No mundo do jogo, o usuário perceberá atos antiéticos dos seres humanos em um laboratório, que utiliza testagem de animais em seus produtos. A abertura do jogo mostra uma campanha publicitária descrevendo as qualidades de uma marca de *shampoo*, tendo um coelho como garoto propaganda (figura 2). Já na etapa de *gameplay*, no início do jogo, mostra-se este mesmo coelho com partes do seu corpo alteradas, e afetado por um líquido extremamente potencializador de forças, mas ao mesmo tempo viciante. Após uma bateria de testes, o coelho modificado é engaiolado para futuras experimentações, até avistar um coelhinho jovem e sadio que acabou de chegar para se tornar uma nova “cobaia”. Afetado por um sentimento altruísta, o coelho engaiolado tenta fugir de sua prisão para salvar o colega recém chegado.

Figura 3. Coelho enfrenta desafios para combater cientistas que realizam experimento com animais.

Fonte: imagem capturada do próprio jogo.



A partir deste ponto, o jogador controlará as ações deste coelho, que terá que passar furtivamente por várias áreas do laboratório – onde são realizadas experimentações com outros animais – e combater cientistas apoiado pelo poderoso líquido que lhe dá potência, mas é viciante e mortal (figura 3). O líquido aumentará suas habilidades para salvar o coelho novato do local, por outro lado, lhe trará prejuízos físicos pelo seu uso excessivo.



Figura 4. Personagem do jogador investiga o sumiço de um cantor de protesto.

Fonte: imagem capturada do próprio jogo.

O grupo de estudantes finalizou cinco testes com usuários, aplicando questionários antes e depois do jogo. No questionário pré-teste, os eventuais jogadores eram inquiridos sobre os seus conhecimentos a respeito dos maus-tratos a animais em experimentos científicos. Aqueles que se enquadravam no público-alvo – jogadores que desconheciam a realidade da situação-problema – passavam por uma seção de *playtest*. No questionário pós-teste, eram verificados junto aos usuários quais possíveis valores eles percebiam incorporados na mensagem do jogo. De maneira geral, todos os usuários notaram valores que estavam ligados direta ou indiretamente à necessidade de se haver postura ética na pesquisa científica.

Projeto Departamento Dissolução

O terceiro projeto em estudo, denominado *Departamento Dissolução*, coloca em perspectiva a tentativa de revisão de alguns acontecimentos da história brasileira. No caso em questão, o projeto explora, de forma indireta, os acontecimentos que ocorreram no intervalo de 1964 a 1984, período que historicamente é reconhecido por ter sido controlado por uma ditadura militar brasileira, mas que recentemente uma pequena parte da população começou a negar.

O conceito do jogo (*high concept*) é descrito da seguinte forma:

Jogo de investigação onde o personagem jogável é um funcionário de um departamento de um governo militar que possui a função de forjar conclusões mentirosas acerca de crimes cometidos por esse mesmo governo, de forma que esses crimes sejam varridos para debaixo do tapete e o governo não seja responsabilizado por eles (extraído do GDD do grupo)

Ao longo da experiência, o jogador controla um funcionário público que é convocado a investigar situações irregulares do próprio governo em que trabalha. Porém o jogador tem livre arbítrio: ele pode acobertar ou denunciar tais práticas ilegais. Caso opte por ajudar o governo, o funcionário recebe méritos do poder constituído. Caso contrário, ele contribui para os movimentos de oposição que enfrentam a ordem totalitária. O objetivo social ou político do projeto é, portanto, expor estes dilemas ao jogador, fazendo-o refletir sobre as consequências de como suas ações afetam a sociedade dentro do mundo do jogo. O projeto propõe tratar de valores como respeito ao Estado de Direito, defesa da democracia ou compromisso com os direitos civis. Segundo o GDD do grupo:

O jogo se passa em uma cidade ficcional chamada 'Agnostos'. Uma cidade onde a ordem reina acima de tudo e de todos, assim como no restante de país chamado Seirá. A sociedade de Seirá é uma sociedade profundamente hierarquizada e classista, dividindo o seu povo em castas diferentes (...) Aqueles que ousam se rebelar são perseguidos, presos, torturados, e eventualmente mortos, em nome da manutenção da ordem social estabelecida.

O personagem do jogador é conhecido como "Agente de Soluções" e trabalha no "Departamento Dissoluções". O jogo explora mecânicas de investigação a partir de interações do tipo *point-and-click*. Neste gênero de jogo, o jogador clica em áreas específicas do cenário para mover o personagem, investigar objetos, resolver quebra-cabeças ou iniciar ações, como por exemplo diálogos com personagens não jogáveis (figura 4). No jogo *Departamento Dissoluções*, à medida que coleta evidências de crimes cometidos contra opositores ao governo (em geral, artistas e jornalistas), o jogador pode tirar suas conclusões com base no que enxerga, optando por apoiar ou não o governo.

Figura 5. Jogador controla uma personagem feminina que combate um personagem masculino, e sofre assédios pelo chat do jogo.

Fonte: imagem capturada do próprio jogo.



Na etapa de testes, inicialmente foi aplicado um questionário de triagem para identificar o público-alvo, formada por jogadores interessados em política (não importando o espectro ideológico). Os testes foram realizados de forma remota, por meio de chamadas por videoconferência. O jogador transmitia a tela, e o aplicador do teste fazia anotações. Após o término do jogo, os usuários preencheram um formulário questionando sobre as escolhas realizadas, entre a manutenção do status-quo ou pela sua ruptura. Alguns jogadores quiseram experimentar os diversos possíveis finais.

Projeto Knight's Quest

O projeto do jogo *Knight's Quest* enfrentou a questão dos comportamentos hostis que as mulheres sofrem ao jogar contra homens em jogos competitivos online. A equipe que desenvolveu o jogo usou referências da entidade *A Women in Games* (<https://www.womeningames.org/>), organização sem fins lucrativos, com sede no Reino Unido, que se propõe a recrutar mais mulheres para a indústria de videogames, bem como para proteger os seus interesses na indústria. A entidade divulga diversas pesquisas que relatam situações em que mulheres presenciam ou vivenciam comportamentos hostis no ambiente dos jogos virtuais. Numa destas investigações, Bustos-Ortega et al (2023) constataram que 79,0% dos participantes de uma pesquisa relataram que o sexismo é predominante na comunidade de jogos online, e 63,3% das mulheres declararam ter sido assediadas enquanto jogavam videogames online. Por outro lado, o “*Journal of Computer-Mediated Communication*”, uma publicação especializada nos estudos da comunicação via computadores, apresentou uma pesquisa que aponta que mulheres e homens têm o mesmo ritmo nos jogos (Shen et al, 2016).

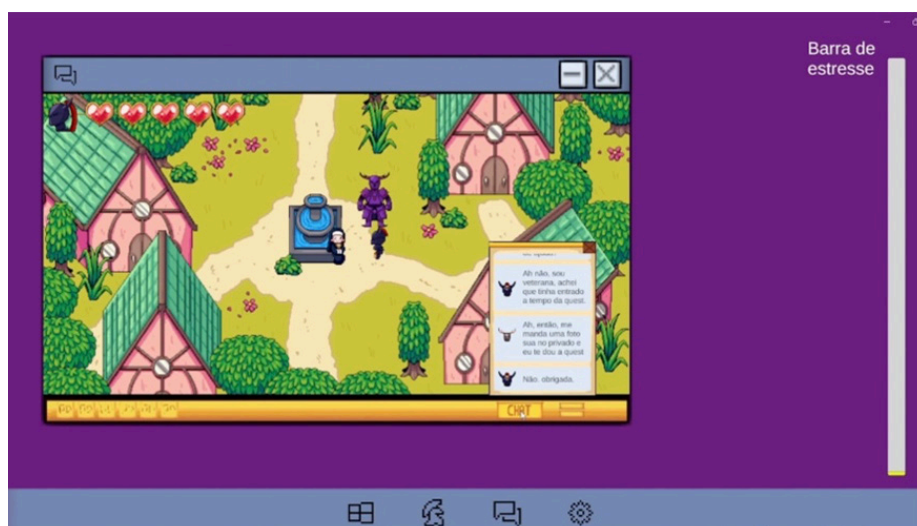
Diante deste cenário, o grupo projetou *Knight's Honor*, que conta:

A história de Alex, uma mulher que liga seu computador para jogar um mini-game chamado *Knight's Honor*, um MMORPG que possui uma *quest* de tempo limitado envolvendo um amuleto. Porém, ao entrar no jogo,

outro jogador, Cleitinho, que já completou a *quest*, oferece o amuleto à Alex em troca de fotos suas. Alex recusa o pedido. Cleitinho, frustrado, expõe no chat para seus amigos o gênero de Alex, com o objetivo de assediá-la. Enfurecida, Alex decide derrotar Cleitinho e roubar seu amuleto. (extraído do GDD do grupo).

O objetivo social ou político do projeto é “conscientizar o *player* sobre a desigualdade de gênero através da visão de uma mulher que é assediada em um jogo online” (idem). O valor a ser trabalhado no jogo, segundo o grupo, é o de igualdade de gênero, especificamente dentro do mundo dos jogos online. O público-alvo do jogo é composto por homens *gamers* que praticam assédio e perseguição ao público feminino.

O personagem controlado pelo jogador é a própria Alex. Mas o jogador inicia o jogo sem saber que está controlando uma mulher. O nome da personagem, Alex, é proposital, já que ele pode identificar pessoas de diversos gêneros. À medida que o jogador explora o ambiente do jogo, e utiliza o chat, ele vai percebendo que ele está encarnando uma personagem feminina. Deste modo, ele sente na pele os mesmos assédios que uma mulher habitualmente sofre em ambientes de jogo. Por ser um meta-jogo, inicialmente o jogador joga como se fosse um game habitual de combate, mas aos poucos ele nota que entrou em uma armadilha: ao jogar, o projeto escancara o ambiente tóxico que é provocado por um perfil de jogador que ele mesmo representa. Uma barra de stress aumenta ou diminui conforme a personagem do jogador sofre assédio (figura 5).



Na etapa de *playtest*, o jogador deveria preencher antes um questionário de triagem para identificar se ele era do sexo masculino, jogador de *games online* competitivos, que interage no chat ou no microfone do jogo. O questionário também perguntava se o jogador costuma fazer algum comentário quando outro jogador não está jogando bem (independente do gênero). Por fim, o questionário de triagem indaga em pergunta aberta quem

joga melhor jogos digitais: homens ou mulheres. Se o jogador se enquadrasse no público-alvo definido, ele era convidado a jogar. No final do jogo, um novo questionário foi aplicado. Foram incluídas questões perguntando como o jogador se sentiu no jogo, e o que o jogo queria expressar. Um dos jogadores respondeu “Quando começaram a aparecer as mensagens machistas no chat eu me senti bastante desconfortável e até arrisco dizer que me senti meio vulnerável com aquela situação”. A maneira como o jogo foi projetado permite uma inversão de papéis que proporciona reflexões.

Resultados

Após o desenvolvimento dos projetos semestrais, os alunos foram convidados a responder um questionário para analisar os efeitos da aplicação da proposta. A primeira pergunta questionava qual era o nível de consciência do potencial do design para moldar o envolvimento dos jogadores com valores expressos em jogos. Considerando os dois semestres em que o projeto foi aplicado, 35% afirmaram que já tinham plena consciência; 60% disseram que tinham alguma consciência, e 5% afirmaram que não tinham consciência.

Na sequência, questionou-se se o projeto “Valores em jogos” da disciplina *Game Studies* contribuiu para a compreensão de como um designer pode ter um papel consciencioso na disseminação de valores éticos e universais em projetos de jogos. De forma unânime, todos concordaram com a afirmação.

Por fim, por meio de uma questão aberta, o questionário solicitou que os estudantes colocassem as suas impressões relativas à aplicação da proposta “Valores em Jogos” na disciplina *Game Studies*. Algumas das falas estão transcritas abaixo:

Apesar de ter uma noção rasa de como jogos podem expressar valores, a disciplina me fez em entender com mais complexidade o impacto dos valores em jogos, como expressá-los e como identificá-los, criando um pensamento que busca trazer e entender valores em jogos, trazendo mais controle em como expressar o valor desejado e cortar valores indesejados.

A aplicação de valores em jogos são extremamente importante não só por questão de Ética e moral, como também para enviar uma mensagem ao seu público e fazê-los ter uma nova perspectiva no mundo; quando criamos conteúdo, nós temos a responsabilidade e consciência de que nosso trabalho irá influenciar a vida de alguém para o bem ou para o mal, portanto, a aplicação do projeto “Valores em Jogos” nos ajuda a entender porque e como podemos criar jogos que conscientizem nosso público de problemas mundanos a problemas sócio-políticas de maneira correta e respeitosa.

Acho muito importante a aplicação desse projeto na disciplina Game Studies pois permite explorar como valores podem ser transmitidos por meio de mecânicas e conteúdo do jogo. Em tempos em que os games parecem se afastar cada vez mais da arte e se tornarem produtos essencialmente industriais, é importante que os designers tenham a capacidade de identificar, discutir e aplicar valores em seus jogos e entender o impacto disso na experiência dos jogadores.

Acredito que foi extremamente necessária para a minha formação como aluna e também do restante da turma. É importante principalmente para constituir um profissional consciente, que entende o seu papel quando se trata não apenas de entregar entretenimento, mas também princípios e outros ensinamentos. Levando em consideração que as mídias têm um grande poder de influência sobre as massas, acredito que todos na área de games precisam entender que desenvolvem um produto que desempenha um papel fundamental quando se trata de ensinar valores, então a aplicação desse projeto é precisa e indispensável.

Acredito que após a realização do projeto desenvolvi uma visão crítica que não possuía. Os temas abordados em aula e os obstáculos que enfrentamos durante o desenvolvimento do jogo me ajudaram a constantemente pensar em formas de aplicar os conceitos vistos em meus projetos. Além disso, sempre que consumo algum tipo de mídia (jogos, filmes ou séries), tento entender se há ou quais são os valores apresentados.

Não houve críticas diretas à proposta, a não ser quanto ao tempo para execução do projeto (curto ou longo). Mas, no geral, as impressões foram bastante positivas entre os alunos, conforme revelado nas respostas do questionário pós-projeto. Percebe-se, por suas falas, que, ao longo do desenvolvimento, os estudantes foram desafiados a refletir profundamente sobre os valores éticos e morais que desejavam incorporar em suas criações, o que promoveu para eles uma nova camada de significado para o processo de criação de jogos.

Discussão

Em um contexto de crescimento de cursos de graduação de Design que discutem o universo dos games e de cursos Jogos Digitais no Brasil (MEC, 2024), números que vão se aproximando de 200 ofertas, é inegável a necessidade de se oferecer uma formação que vai além do conhecimento técnico. Apesar de algumas limitações inerentes ao processo de desenvolvimento de projetos em contextos acadêmicos, os projetos de jogos supracitados atingiram os objetivos da proposta inicial, com base em ponderações realizadas por meio de bancas de avaliação.

Da parte dos estudantes, houve inicialmente alguma dificuldade em

entender a quais tipos de valores a proposta semestral estava se referindo, já que o conceito de valor é relativamente elástico, podendo caracterizar outros significados, como preço, número ou bens. A dificuldade identificada foi suplantada por uma aula expositiva sobre o conceito de valor no contexto desta proposta, e de sua aplicação no mundo dos games.

Na etapa de concepção e desenvolvimento, os estudantes puderam absorver o processo, mesmo que tenham sido utilizados métodos distintos, embora complementares, como *Values At Play* (Flanagan e Nissenbaum, 2016), *design de games for change* (Hosse, 2014) e os tradicionais processos de *game de design* (Schell, 2008; Fullerton, 2004; Rogers, 2010).

Posteriormente, por meio da aplicação de um formulário, os estudantes puderam avaliar os resultados da proposta aplicada no semestre letivo. De maneira geral, os resultados apontaram que os alunos assimilaram aquela que era questão central da proposta semestral: como um designer tem a faculdade de disseminar valores humanos e sociais por meio de um jogo.

Percebeu-se também que, ainda que o estudante já tivesse alguma consciência do potencial do design para moldar o envolvimento dos jogadores com os valores expressos em um jogo, o envolvimento direto com um projeto com esta finalidade cria outro tipo de consciência, ou, como afirmaram os próprios estudantes, é possível “entender o impacto disso na experiência dos jogadores”, “desenvolver uma visão crítica” ou ainda perceber que há uma “responsabilidade e consciência de que nosso trabalho irá influenciar a vida de alguém”.

Considerações finais

Propor aos estudantes universitários de Design e de Jogos o desenvolvimento de um jogo que expresse algum tipo de valor, com base no conceito de designer consciencioso, oferece uma série de benefícios tanto para o aprendizado acadêmico quanto para a formação ética e profissional desses futuros designers. O conceito de design consciente envolve a criação de produtos, serviços ou experiências que considerem o impacto social, ambiental e cultural, buscando soluções que contribuam positivamente para a sociedade. Aplicar essa ideia ao desenvolvimento de jogos traz um campo fértil para o exercício dessa abordagem.

Primeiramente, essa proposta permite que os estudantes exercitem habilidades técnicas de design de maneira integrada a uma reflexão crítica sobre os conteúdos que produzem. Eles não apenas desenvolvem competências típicas no exercício de um *game designer*, como criação de narrativas interativas, design de interface e de experiência do usuário, mas também ponderam sobre os valores que os jogos transmitem. Isso favorece uma compreensão mais profunda do papel do designer como agente de impacto social, ampliando a noção de que suas criações podem influenciar a percepção e os comportamentos dos jogadores.

Além disso, jogos que expressam valores, como inclusão, empatia, sustentabilidade ou justiça social, dentre outros, permitem que os estudantes explorem questões complexas de maneira criativa. Essa abordagem não só enriquece a experiência lúdica do jogador, mas também proporciona aos designers a oportunidade de lidar com temas relevantes e atuais, preparando-os para enfrentar demandas de mercado que cada vez mais buscam soluções inovadoras, mas também éticas.

Por fim, a proposta permite que os estudantes se posicionem em sociedade como um designer consciencioso. Em um mundo cada vez mais voltado para a responsabilidade social e a sustentabilidade, os designers que são capazes de aliar habilidades técnicas à reflexão sobre o impacto de seus projetos terão contribuições relevantes. Eles não serão apenas criadores de entretenimento, mas também promotores de ideias e valores que podem contribuir para um mundo melhor, solidificando o papel do designer consciencioso como uma força transformadora na sociedade. Ao propor o desenvolvimento de um jogo com valores embutidos, os estudantes de Design são incentivados a expandir seus horizontes criativos e éticos, preparando-se para se tornarem profissionais inovadores e conscientes do impacto de suas criações no mundo.

Notas

1. Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=Ap-vE53CdFI>

Referências

ABT, Clark C. **Serious Games**. EUA: Viking, 1970.

ADAMS, Ernest; ROLLINGS, Andrew. **Fundamentals of Game Design**. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2007.

ÁVILA, Beatriz Lorena Cardoso & DE PASSOS, Sandra Godoi. Saúde mental do enfermeiro que atua na urgência e emergência. **Revista JRG de Estudos Acadêmicos**, v. 6, n. 13, p. 2608-2616, 2023.

BATES, Bob. **Game Design: The Art and Business of Creating Games**. Roseville: Prima Publishing, 2001.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: MIT Press, 2010.

BOGOST, Ian. **The Rhetoric of Video Games**. Cambridge: MIT Press, 2008.

BONSIEPE, Gui; KELLNER, Petra; POESSNECKER, Holger. **Metodologia Experimental – De-**

senho Industrial. Brasília: CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, 1984.

BRASIL. MEC - Ministério da Educação e Cultura. **Cadastro Nacional de Cursos e Instituições de Educação Superior.** Brasília: 2024. Disponível em: <http://emec.mec.gov.br>. Acesso em: out. 2024.

BRASIL. MEC - Ministério da Educação e Cultura. **Resolução nº 5, de 8 de março de 2004.** Brasília: 2004. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf. Acesso em 28 out. 2024.

BUSTOS-ORTEGA, Mariela; CARRETERO-DIOS, Hugo; MEGÍAS, Jesús L.; ROMERO-SÁNCHEZ, Mónica. Sexist Attitudes in Online Video Gaming: Development and Validation of the Sexism Against Women Gamers Scale in Spanish and English. **Psychology of Women Quarterly**, v. 47, n. 3, p. 320–342, março 2023. <https://doi.org/10.1177/036168432311628>

CAILLOIS, Roger. **Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige.** Paris: Gallimard, 1967.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma Introdução à História do Design.** São Paulo: Editora Blücher, 2000.

DESURVIRE, Heather; CAPLAN, Martin; TOTH, Jozsef A. **Using Heuristics to Evaluate the Playability of Games.** CHI 2004, April 24–29, 2004, Vienna, Austria. ACM 1-58113-703-6/04/0004

DONOVAN, Tristan. **Replay – The History of Video Games.** East Sussex: Yellow Ant, 2010.

DURO, Carmen Lúcia Mottin et al. Percepção de enfermeiros sobre a classificação de risco em unidades de pronto atendimento. **Revista RENE: Revista da Rede de Enfermagem do Nordeste.** Vol. 15, n. 3 (maio/jun. 2014), p. 447-454, 2014.

FLANAGAN, Mary & NISSENBAUM, Helen. **Values at Play: valores em jogos digitais.** São Paulo: Editora Blucher, 2016.

FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven. **Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting Games.** San Francisco (CA): CMPBooks, 2004.

HOSSE, Igor Revoredo. **O design de games for change.** São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homoludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2001.

JONES, John Christopher. **Design Methods.** New York: John Wiley & Sons, 1992.

Recebido: 18 de junho de 2024.

Aprovado: 27 de novembro de 2024.

JUUL, Jesper. **Half-Real: Videogames between Real Rules and Fictional Worlds.** Cambridge (MA): MIT Press, 2005.