

## JOGOS SÉRIOS CONTRA AS DROGAS

Marcelo Da Silva Hounsell<sup>1</sup>, Bruno Tauscheck Zielinski<sup>2</sup>, Helder Cognaco de Oliveira<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Orientador, Departamento de Ciência da Computação DCC – Marcelo.housenll@udesc.br.

<sup>2</sup> Acadêmico do Curso de Ciência da Computação BCC–bolsista PIBIC/CNPq

<sup>3</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada

Palavras-chave: Jogos Sérios, Drogas, Dependência Química, Comunidades Terapêuticas.

Comunidades Terapêuticas (CT) são entidades para onde dependentes químicos se encaminham para lutar contra a drogadição. Nas CTs, os dependentes químicos passam pelo processo de reinserção social que é parte do processo terapêutico de reabilitação. A população mais jovem/adolescente não está isenta de se envolver com a dependência química e, de fato, são bastante susceptíveis a este problema. As CTs podem se beneficiar do uso de Jogos Sérios (JS), pois estes vão além do entretenimento em direção a um propósito mais útil. E isso se adequa à população adolescente, acostumada ao uso de jogos como principal forma de lazer.

Mas são escassos os JS voltados para este contexto. Os jogos existentes na literatura são voltados para ações de prevenção ao uso de drogas, seja este o primeiro uso ou uma recaída. Desta forma, é possível perceber uma ausência de JS digitais persuasivos para o combate a dependência química, em português, e que sejam voltados para as etapas da reabilitação e a reinserção social. Os JS persuasivos são um tipo especial de JS que focam em reflexões e mudanças comportamentais, pertinente ao contexto da luta contra a drogadição. Este trabalho desenvolveu do “12”, um JS persuasivo inspirado no programa terapêutico dos “12 Passos” (o mais frequentemente usado em CTs).

O programa dos “12 passos” foi criado nos Estados Unidos por Bill W. e Dr. Bob S. e tinha foco inicialmente no tratamento do alcoolismo, e mais tarde adaptado para outros tipos de tratamento de dependência química, porém todos tem como princípio a mesma ideia, reuniões regulares, onde o indivíduo admite que tem um problema para todos os presentes, compartilha vitórias pessoais, discute problemas, sempre havendo o apoio dos outros participantes.

Com a ideia de que os residentes das CTs iriam desenvolver imagens para ser usadas dentro do jogo, houve um debate de como e o que seria o tema destas imagens para que seja algo relacionado com o tratamento da dependência química, mas que não fosse representação de alguma substância química, e com base nesse ponto, decidimos que essas imagens seriam representações dos “12 passos”. As imagens representariam o que dependentes químicos entendem de cada um dos 12 passos. Procurou-se então códigos de jogos simples que fosse livre e que tivesse uma boa base já estruturada e facilmente modificável. O jogo chamado “2048” de Gabrielle Cirulli<sup>1</sup>, que é um jogo onde o jogador tem que mover “blocos” em uma matriz 4 por 4 e tem como objetivo agrupar blocos com valores/significados iguais para formar valores maiores, sendo esses blocos as potências do 2 (começando pelo número 2 e terminando no 2048).

O jogo tem regras bem simples, são elas: a) Só poderá somar blocos com imagens iguais

b) Sempre que um novo bloco aparece na tela, o jogador terá que ler o texto de apresentação do novo passo descoberto; Para mover os blocos, o jogador deve utilizar as setas do teclado,

---

<sup>1</sup> <http://gabrielecirulli.github.io/2048/>

movendo assim o bloco na mesma direção das setas escolhidas. O “12” enfatiza a dificuldade de trilhar cada um dos passos para chegar á reabilitação e contou com o envolvimento direto dos dependentes químicos bem como de usuários finais especialista do domínio (psicólogas) na concepção e desenvolvimento e foi avaliado por estes como sendo uma complementação mais que satisfatória no combate a drogadição.

Quando o “12” foi concluído, dois representantes da CT testaram o resultado final e responderam um questionário com 10 perguntas objetivas, com Escala de Likert de 1 até 5, sendo 1 discordo completamente e, 5 concordo completamente. Com base neste questionário, pôde-se observar que as notas mais altas foram nas questões que envolveram a participação dos dependentes químicos nos jogos e em projetos semelhantes que podem ser desenvolvidos no futuro. Ou seja, os residentes envolvidos ficaram convencidos de que participar da concepção e do desenvolvimento de jogos digitais sérios foi uma experiência satisfatória. As notas mais baixas, entretanto, foram nas questões da motivação e utilidade do jogo para a reinserção social e reabilitação para os residentes da CT, ou seja, os residentes respondentes não ficaram completamente convencidos da utilidade do jogo e não conseguiram apreciar a relação do jogo para com o processo terapeutico associado. Vale ressaltar que, um jogo sério é um instrumento de trabalho para um profissional da área específica e nem sempre o uso do jogo é livre. No caso em especial, o jogo 12 foi concebido para ser usado pelo residente da CT, dependente químico, junto com um monitor, psicólogo ou profissional equivalente, como forma de suscitar estudo, discussão e reflexão sobre os “12 Passos”, independente do passo em que o residente se encontre. Os textos, palavras, imagens e sequencia estão inseridos no próprio jogo.

O desenvolvimento só foi possível graças a uma metodologia que foi desenvolvida concomitantemente por um trabalho de mestrado, usando técnicas de Design Participativo. Vale ressaltar que a própria participação dos dependentes químicos durante o processo de criação do jogo, desde o design, até a produção das imagens, foram também lúdicos/divertidos e ao mesmo tempo terapêutico. Além disso, o projeto demonstra para a sociedade que os dependentes químicos tem capacidade social (trabalhar em grupo), técnica (opinar sobre funcionalidades) e criativa (produzir materiais artísticos) e portanto, são cidadãos plenos de nossa sociedade mas, que precisam de ajuda para superar sua condição física e psicológica da dependência a substancias psicoativas.



Figura 1: Tela inicial do Jogo “12”

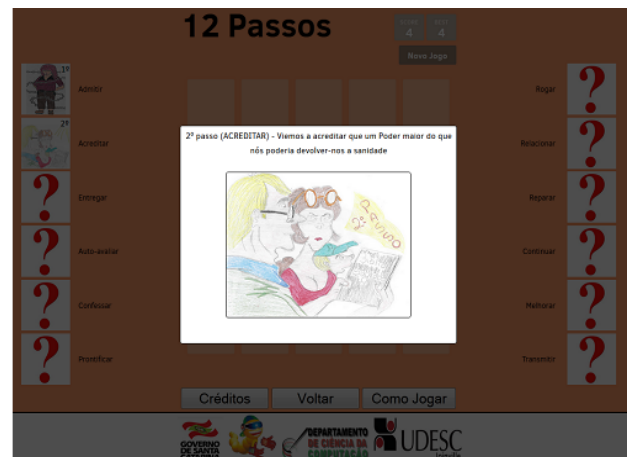


Figura 2: Tela de abertura do “2º Passo”