



CENTRO UNIVERSITÁRIO

XVI ENCONTRO CIENTÍFICO DA UNDB – AMAZÔNIA LEGAL: DESAFIOS PARA O
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL
(XVI EC 2023)

TÍTULO: O desenvolvimento do jogo “Pathos” e o ensino de psicopatologia através de jogos digitais¹

Amanda de Araújo Bastos²

Helena Raquel Sousa Pinheiro de Barros da Costa³

Letícia Maria Maciel Cordeiro⁴

Lorena Almeida Sousa⁵

Carlos Antonio Cardoso Filho⁶

RESUMO

O presente trabalho trata-se de um relato de caso que aborda o processo de desenvolvimento do jogo “Pathos”. O jogo trata de uma narrativa interativa acerca da vida de cinco jovens com diferentes psicopatologias e sua interface é a rede social Pathos, em que o jogador consegue ter acesso a informações sobre variados aspectos da vida de cada um das personagens. O presente relato de caso tem como foco a discussão das ideias e mecânicas criadas até o momento a partir da literatura sobre game design, saúde mental, psicopatologia e narrativa. No processo de desenvolvimento e criação narrativa, alguns entraves, discussões e desafios se apresentaram e se tornaram questões centrais. Ao longo do processo, questões relacionadas à interação, à representação das psicopatologias - e os estigmas relacionados a elas - foram muito presentes, bem como as experiências relacionadas à saúde mental, em toda sua complexidade. Espera-se que o jogo produzido através dessas discussões permita explorar diferentes experiências de pessoas com transtornos psiquiátricos de maneira ética e empática.

Palavras-chave: Game design; narrativa interativa; psicopatologia

1. INTRODUÇÃO

Na experiência criada pelo jogo, o jogador desempenha um papel ativo, tanto em seu sucesso quanto em seu fracasso (JUUL, 2013). Mas mais do que

¹ Este trabalho foi produzido como parte do projeto de pesquisa “PATHOS: desenvolvimento de jogo narrativo sobre psicopatologia e seu ensino”, desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa em Jogos, Tecnologias Digitais e Cognição da UNDB.

² Discente do Curso de Psicologia da UNDB, amandabastos29@gmail.com.

³ Psicóloga (CRP 22/05728), egressa do Centro Universitário Dom Bosco, hrspsc@gmail.com.

⁴ Discente do curso Engenharia de Software da UNDB, leticiamcordeiro2003@gmail.com

⁵ Discente do Curso de Psicologia da UNDB, lorenaalmeda18@gmail.com.

⁶ Professor orientador. Doutor em Psicologia Social e Institucional - UFRGS, e psicólogo - UFSC, carlos.filho@undb.edu.br.



CENTRO UNIVERSITÁRIO

**XVI ENCONTRO CIENTÍFICO DA UNDB – AMAZÔNIA LEGAL: DESAFIOS PARA O
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL
(XVI EC 2023)**

considerar em termos de êxito, o que os jogos permitem é uma exploração das diversas possibilidades apresentadas, isto é, um mesmo tema ou problema pode ser trabalhado de inúmeras perspectivas, inclusive de pontos de vista contraditórios. Salen e Zimmerman (2012) caracterizam a atividade lúdica como o movimento livre dentro de uma estrutura mais rígida, enquanto Anthropy (2012) define o jogo como uma experiência criada por regras. O importante dessas duas definições é que o jogo se apresenta ao mesmo tempo como um campo de exploração, como uma experiência e também como um conjunto de regras e mecânicas. Em outras palavras, há um intercâmbio em constância e movimento, entre singular e geral, o que caracteriza também a experiência individual de uma psicopatologia.

O uso de jogos digitais para o ensino e compreensão da psicopatologia tem como objetivo não tanto replicar de modo fiel a experiência da doença mental, mas permitir aos jogadores deslocarem-se, ter acesso à alteridade e compreender a existência de perspectivas que diferem das suas. Nesse contexto, a interação lúdica pode ter um papel transformador, uma vez que o jogo encarna, por um lado, as regras e constâncias existentes no transtorno psiquiátrico, por outro o jogador encontra-se livre para explorar as diversas formas de viver esse transtorno: ele buscará tratamento? Falará de sua condição? Se isolará? Quais as relações que estabelecerá com o mundo do jogo e com outros personagens? (SALEN; ZIMMERMAN, 2012) O jogador pode então transformar a sua própria compreensão das regras, e entender que um mesmo sintoma pode se apresentar e ser vivido das mais variadas formas.

O jogo “Pathos”, que será analisado neste trabalho, trata de uma narrativa interativa acerca da vida de cinco jovens com diferentes psicopatologias. A interface do jogo é a rede social Pathos, em que o jogador consegue ter acesso a informações sobre variados aspectos da vida de cada uma das personagens. A partir da descrição do processo de desenvolvimento deste jogo, este trabalho busca explorar a possibilidade de desenvolver um jogo digital que explore as experiências de diferentes personagens com transtornos mentais.

2. OBJETIVOS

2.1 Geral



CENTRO UNIVERSITÁRIO

XVI ENCONTRO CIENTÍFICO DA UNDB – AMAZÔNIA LEGAL: DESAFIOS PARA O
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL
(XVI EC 2023)

Explorar a possibilidade de desenvolver um jogo digital que explore as experiências de diferentes personagens com transtornos mentais.

2.2 Específicos

- a) Discutir a relação entre jogos e psicopatologias
- b) Discutir a narratividade e retórica em jogos
- c) Descrever o processo de produção do jogo Pathos que busca narrar a experiência de adolescentes e as suas psicopatologias através de uma simulação de rede social

3. METODOLOGIA

Este trabalho será desenvolvido através de um relato de caso, abordando o processo de desenvolvimento do jogo “Pathos” e tendo como foco a discussão de suas ideias e mecânicas criadas até o momento a partir da literatura sobre game design, saúde mental e narrativa..

4. RESULTADOS

O jogo “Pathos” está sendo criado como parte do projeto de pesquisa “PATHOS: desenvolvimento de jogo narrativo sobre psicopatologia e seu ensino”, desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa em Jogos, Tecnologias Digitais e Cognição da UNDB. O jogo tem como objetivo ilustrar a vida de cinco jovens estudantes, todos frequentando a mesma escola, cada um enfrentando desafios relacionados a diferentes psicopatologias. Os jogadores exploram a realidade desses jovens e seus vínculos, navegando por uma rede social virtual chamada *Pathos*, e refletindo sobre as questões de suas vidas cotidianas.

As personagens principais incluem Raíssa (Bipolaridade Tipo 2), Sabrina (Transtorno Alimentar Restritivo-Evitativo), Ametista (TOC), Hélio (Ansiedade) e Nicolas (Depressão).



CENTRO UNIVERSITÁRIO

**XVI ENCONTRO CIENTÍFICO DA UNDB – AMAZÔNIA LEGAL: DESAFIOS PARA O
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL
(XVI EC 2023)**

Os jogadores terão que equilibrar as vidas escolares, sociais e familiares das personagens, enquanto enfrentam os sintomas de suas psicopatologias. O jogo apresenta escolhas interativas que afetam diretamente o estado emocional e a jornada de cada personagem.

À medida que os jogadores exploram a rede social e interagem com outras personagens, podem explorar cenários que expandem seu horizonte de possibilidades, enfrentando dilemas que podem agravar ou melhorar suas condições. O objetivo é oferecer uma experiência imersiva que promova a empatia, a compreensão e a conscientização sobre psicopatologias, ao mesmo tempo em que desafia os jogadores a lidar com essas questões de maneira respeitosa e informada.

O problema da expressão da experiência de uma psicopatologia já foi trabalhado em muitas obras literárias e cinematográficas, sendo um tema relativamente bem explorado, tanto ao nível de relatos biográficos quanto de obras puramente ficcionais. Em jogos digitais é comum a expressão e presença de transtornos mentais, contudo elas ainda se encontram agrupadas sob a figura do “maníaco homicida”, reforçando o estereótipo do louco como violento e perigoso (SHAPIRO; ROTTER, 2016). Contudo, há um crescente número de jogos produzidos que buscam trabalhar a questão da saúde mental de modo sério e realista (FORDHAM; BALL, 2019).

Se a expressão da experiência da saúde mental é um tema complexo na literatura e no cinema, no campo dos jogos ela ganha uma nova camada de complexidade. Pois no jogo a questão de interação é fundamental e central para seu desenrolar. Mesmo um jogo onde a narrativa seja fixa, com um único final, o seu desdobramento ainda depende das ações do jogador e de seu sucesso em vencer os obstáculos que lhe são colocados (ANTHROPY; CLARK, 2014). Em outros tipos de jogos os acontecimentos da narrativa são uma consequência direta das ações do jogador, possuindo múltiplos finais e histórias possíveis, em que cada jogo pode constituir uma nova história (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b; SHORT, 2016).

É neste segundo grupo de jogos, de “narrativas interativas” que este projeto se situa e busca explorar o problema de como desenvolver um jogo digital que explore as experiências de diferentes personagens com transtornos mentais. O problema colocado não é apenas expressar a experiência da vivência de um transtorno mental,



CENTRO UNIVERSITÁRIO

**XVI ENCONTRO CIENTÍFICO DA UNDB – AMAZÔNIA LEGAL: DESAFIOS PARA O
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL
(XVI EC 2023)**

mas fazê-lo a partir da interação e das mecânicas que são próprias aos jogos digitais narrativos.

5. CONCLUSÕES (OU CONSIDERAÇÕES PARCIAIS)

Com base nas pesquisas realizadas e testes da interação entre perfis, posts, mensagens, imagens e outras formas de disposições da pesquisa. Espera-se que o jogo digital narrativo permita explorar diferentes experiências de pessoas com transtornos psiquiátricos. O jogo será disponibilizado na web e em plataformas móveis e será realizado submissão de artigos científicos para eventos nacionais.



CENTRO UNIVERSITÁRIO

XVI ENCONTRO CIENTÍFICO DA UNDB – AMAZÔNIA LEGAL: DESAFIOS PARA O
DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL
(XVI EC 2023)

REFERÊNCIAS

ANTHROPY, A. The Rise of Videogame Zinesters. New York: Seven Stories Press, 2012.

ANTHROPY, A.; CLARK, N. A Game Design Vocabulary. New York: Addison-Wesley, 2014.

FORDHAM, J.; BALL, C. Framing Mental Health Within Digital Games: An Exploratory Case Study of Hellblade. JMIR Mental Health, v. 6, n. 4, 2019.

JUUL, J. The Art of Failure. Cambridge: The MIT Press, 2013.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do Jogo. São Paulo: Blucher, 2012a. v. 3.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do Jogo. São Paulo: Blucher, 2012b. v. 1.

SHAPIRO, S.; ROTTER, M. Graphic depictions: Portrayals of mental illness in video games. Journal of Forensic Sciences, v. 61, n. 6, p. 1592–1595, 2016.

SHORT, E. Beyond Branching: Quality-Based, Salience-Based, and Waypoint Narrative Structures. Emily Short's Interactive Storytelling, 12 abr. 2016. Disponível em: . Acesso em: 15 nov. 2018.