



UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO DE JANEIRO

**CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN**

TRÍLIA: UM JOGO MOBILE DE AUXÍLIO A DEPRESSIVOS

Andressa Kranen Paz

Rio de Janeiro - RJ
2018



UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO DE JANEIRO

**CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN**

TRÍLIA: UM JOGO MOBILE DE AUXÍLIO A DEPRESSIVOS

ANDRESSA KRANEN PAZ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Comunicação Visual Design, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Elizabeth Jacob

Rio de Janeiro - RJ
2018

ANDRESSA KRANEN PAZ

TRÍLIA: UM JOGO MOBILE DE AUXÍLIO A DEPRESSIVOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Comunicação Visual Design, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de bacharel em Design.

Rio de Janeiro, 17 de setembro de 2018

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Elizabeth Jacob

Prof.

Prof.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar eu agradeço e dedico este trabalho à minha mãe Marcia Kranen que, além do papel que lhe foi dado há 23 anos atrás, também foi pai, amiga, professora e meu porto seguro todos os dias da minha vida. A engenheira eletricista que aprendeu design na marra, porque como a mesma diz “não basta ser mãe, tem que participar”, que virou a noite pintando papel paraná do meu lado, opinou em cada trabalho e segurou comigo cada crise de ansiedade no meio do caminho. Ela merece.

Agradeço também à minha orientadora Elizabeth Jacob, que durante o último ano passou por muitas dificuldades pessoais e mesmo assim não abandonou nem desistiu dos seus orientandos. Aprendi muito com ela durante essa jornada feita para deixar qualquer um maluco.

Desde o início digo que este TCC foi um grande trabalho em equipe da qual participaram não apenas minha mãe, eu e a Beth, mas vários amigos que me apoiaram a todo momento e sem os quais o trabalho não teria chegado até o final.

Merecem agradecimentos especiais Eduardo Dutra - que chegou no meio da confusão toda e me segurou, dando não só o suporte emocional necessário, como também suporte técnico, ao ponto de até mesmo criar a música deste jogo - René Abreu - que me inseriu ao mundo da criação de jogos e me orientou por todas as etapas nas quais eu tive dúvidas e dificuldades, tanto no jogo como na vida - Paula Azevedo - que foi minha dupla perfeita por toda a faculdade, minha consultora de design e amiga para a vida - e Leonam Rolo - que corrigiu toda a gramática deste texto enorme para que eu não parecesse semi-analfabeta no meio acadêmico.

Muito obrigada a todos que foram mencionados e também às pessoas que me ajudaram a compreender melhor as áreas que eu não dominava, me iluminando com ideias e conteúdo. Este trabalho só foi possível graças a todos vocês.

RESUMO

Trília: Um jogo mobile de auxílio a depressivos

O trabalho aqui apresentado compreende o desenvolvimento tanto do *game design* quanto do projeto gráfico de *Trília*, um jogo *mobile* criado com o intuito de auxiliar pessoas com depressão ao longo de sua luta contra o transtorno. Este foi elaborado de forma a trabalhar concomitantemente aos tratamentos psicológicos e psiquiátricos comumente indicados a partir da aplicação de mecânicas baseadas em propostas de suporte social e de mudanças no estilo de vida dos jogadores em prol de uma melhoria em sua saúde física e mental.

Palavras-chave: Jogos, *mobile*, design, depressão, saúde mental, estilo de vida.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	- Postagem da página Graduação da Depressão.....	15
FIGURA 2	- Processo de desenvolvimento da arquitetura de informação.....	22
FIGURA 3	- Esquemático analítico da Metodologia <i>OriGame</i>	27
FIGURA 4	- Adaptação da Metodologia <i>OriGame</i>	28
FIGURA 5	- Comparação de respostas do questionário 2.....	33
FIGURA 6	- Gráfico sobre depressão (questionário 2).....	35
FIGURA 7	- Gráfico sobre sintomas (questionário 2).....	36
FIGURA 8	- Gráfico sobre plataformas (questionário 2).....	37
FIGURA 9	- Capa introdutória para <i>Depression Quest</i>	40
FIGURA 10	- Captura de tela de <i>Depression Quest</i>	41
FIGURA 11	- Capa introdutória de <i>Rainy Day</i>	42
FIGURA 12	- Captura de tela de <i>Rainy Day</i>	43
FIGURA 13	- Capa introdutória de <i>Lenin, The Lion</i>	44
FIGURA 14	- Exemplos de realidades de <i>Lenin, The Lion</i>	46
FIGURA 15	- Capa introdutória de <i>Elude</i>	47
FIGURA 16	- Andares de <i>Elude</i>	48
FIGURA 17	- Representação do caminho do jogador em <i>Elude</i>	49
FIGURA 18	- Imagem de <i>SPARX</i>	50
FIGURA 19	- Página introdutória de <i>SuperBetter</i>	52
FIGURA 20	- Gráfico do ponto de vista do <i>designer</i> e do jogador.....	55
FIGURA 21	- Capturas de tela de <i>Depression Quest</i>	57
FIGURA 22	- Tela inicial de <i>Rainy Day</i>	58
FIGURA 23	- Capturas de tela de <i>Rainy Day</i>	59
FIGURA 24	- Tela de <i>Habitica</i>	64
FIGURA 25	- Ícones dos setores de missões.....	68
FIGURA 26	- Lista de opções.....	70
FIGURA 27	- Gráfico de desempenho em missões.....	72
FIGURA 28	- Notificação de recebimento do Mimo.....	73
FIGURA 29	- Medidor de humor.....	75
FIGURA 30	- Gráfico de humor.....	76

FIGURA 31	- Barra de nivelamento.....	78
FIGURA 32	- Elos.....	79
FIGURA 33	- Exemplo de tipos de recompensa.....	82
FIGURA 34	- Exemplo da lista de Conquistas.....	85
FIGURA 35	- Fluxograma de telas.....	87
FIGURA 36	- Rascunho do personagem inicial.....	89
FIGURA 37	- <i>Moodboard</i> de referências.....	91
FIGURA 38	- Avatar base.....	92
FIGURA 39	- <i>Keyframes</i> da animação de comemoração.....	93
FIGURA 40	- Expressões Faciais.....	94
FIGURA 41	- Categorias de customização.....	94
FIGURA 42	- Exemplos de avatares customizados.....	95
FIGURA 43	- Testes de cor em composição <i>low poly</i> - amostras 1 e 2.....	97
FIGURA 44	- Teste de cor em composição <i>low poly</i> - amostra 3.....	98
FIGURA 45	- Plano de fundo <i>low poly</i> em degradê.....	99
FIGURA 46	- Paleta de cores de <i>Trília</i>	99
FIGURA 47	- Linhas de raciocínio para o <i>Naming</i>	101
FIGURA 48	- Tipografia <i>High Tide</i>	103
FIGURA 49	- Tipografia <i>Metrica</i>	103
FIGURA 50	- Processo de desenvolvimento do logotipo 1.....	103
FIGURA 51	- Processo de desenvolvimento do logotipo 2.....	104
FIGURA 52	- Logotipo.....	105
FIGURA 53	- Processo de desenvolvimento do símbolo.....	105
FIGURA 54	- Combinação escolhida para o símbolo.....	106
FIGURA 55	- Malha de construção da assinatura visual de <i>Trília</i>	107
FIGURA 56	- Comparação de equilíbrio entre símbolo e logotipo.....	107
FIGURA 57	- Assinatura visual de <i>Trília</i>	108
FIGURA 58	- Ícone do jogo para celulares.....	108
FIGURA 59	- Variações utilizadas da família tipográfica Roboto.....	109
FIGURA 60	- Grid.....	111
FIGURA 61	- Aplicação do <i>layout</i> na grid.....	111
FIGURA 62	- Iconografia.....	112

FIGURA 63	- Mapa de telas.....	113
FIGURA 64	- Tela de <i>Login</i>	114
FIGURA 65	- Tela de Cadastro.....	114
FIGURA 66	- Tela Inicial.....	115
FIGURA 67	- Tela de Configurações 1.....	116
FIGURA 68	- Tela de Configurações 2.....	116
FIGURA 69	- Tela de Configurações 3.....	117
FIGURA 70	- <i>Layouts</i> alternativos.....	118
FIGURA 71	- Tela de Missões.....	119
FIGURA 72	- Esquema utilitário de missões.....	120
FIGURA 73	- <i>Pop up</i> de comemoração.....	120
FIGURA 74	- Tela de Metas.....	121
FIGURA 75	- Tela da Agenda.....	121
FIGURA 76	- Exemplo de meta e evento na lista de missões.....	122
FIGURA 77	- Tela de Perfil.....	122
FIGURA 78	- Botões de perfil de usuário.....	123
FIGURA 79	- Tela de Conquistas.....	123
FIGURA 80	- Tela de Combos.....	123
FIGURA 81	- Telas de Estatísticas.....	124
FIGURA 82	- Telas de Customização.....	125
FIGURA 83	- Lista de amigos.....	126
FIGURA 84	- Lista de Conversas.....	127
FIGURA 85	- Tela de Chat.....	127
FIGURA 86	- Partitura da música de Trília, página 1.....	129
FIGURA 87	- Partitura da música de Trília, página 2.....	130

LISTA DE TABELAS

TABELA 1	- Tabela explicativa dos níveis de mecânica	63
TABELA 2	- Cronograma	86
TABELA 3	- Tabela comparativa de cores	96

SUMÁRIO

I	Aperte o <i>Play</i>	10
II	A <i>Trília</i>	13
	II.1 Contextualização.....	13
	II.2 Proposta.....	18
III	Planejamento Estratégico	22
	III.1 Táticas.....	22
	III.2 A busca por respostas.....	31
	III.3 Conhecendo o time.....	39
	III.4 Julgue o livro pela capa.....	54
IV	<i>Design</i> e Projeto	60
	IV.1 Plataforma.....	60
	IV.2 Por trás da máscara.....	63
	IV.2.a Nível.1.....	65
	IV.2.b Nível.2.....	74
	IV.2.c Nível.3.....	77
	IV.3 O fluxo e o tempo.....	85
V	Produção	89
	V.1 Avatar e personalização.....	89
	V.2 Paleta de cores.....	95
	V.3 <i>Naming</i> e Identidade Visual.....	100
	V.4 Tipografia.....	109
	V.5 Grid.....	110
	V.6 Interface.....	111
	V.6.a Iconografia.....	112
	V.6.b Telas.....	112
	IV.7 Áudio.....	128
VI	Vitória!	131
	Bibliografia	133
	Anexos	138

I Aperte o *Play*

O ritmo corrido de uma sociedade constantemente bombardeada pelo excesso de informação incita ideais de sucesso cada vez mais exigentes e inalcançáveis que geram competitividade e sentimentos de inadequação em grande parcela da população que não segue os padrões impostos. Esses são apenas alguns dos fatores que têm feito os índices globais de indivíduos com depressão subirem diariamente, dando a esta o título de “a doença do século”. O tabu gerado pela falta de conhecimento sobre transtornos mentais em geral e a banalização dos sintomas característicos contribuem para a falta de diagnósticos adequados sendo assim menor o número de pessoas com acesso a um bom tratamento e reais chances de melhora.

Entretanto, apesar do grande aumento no número de pessoas diagnosticadas com depressão ao redor do mundo, esse é um assunto ainda bastante desconfortável para muitos, devido aos vários e desagradáveis sintomas que debilitam os indivíduos em seu dia-a-dia.

Trília é um projeto que foi desenvolvido com o intuito de influenciar de forma positiva a vida das pessoas que convivem diariamente com o transtorno depressivo. A solução aqui concebida para amenizar tal problema foi a criação de um jogo *mobile* que objetiva auxiliar o jogador por meio de missões e recompensas que o levem a criar hábitos saudáveis em prol de melhorar seu estilo de vida e, conseqüentemente, ajudar na luta pelo restabelecimento de sua saúde mental.

Ao quebrar um grande e difícil objetivo, como batalhar contra um transtorno mental, em pequenas missões de execução mais fácil, buscou-se motivar o jogador a não desistir de seu propósito a partir da realização de que cada pequeno esforço feito em prol de sua melhora pode ser considerado uma vitória no seu processo de recuperação. Da mesma forma, transformar tais missões em tarefas dentro de um jogo foi um proveitoso modo encontrado para lidar com tal questão de forma mais sutil e lúdica em razão de aliviar o peso e dificuldade associados ao transtorno.

Tendo em vista a grande quantidade de recursos oferecidos pela plataforma *mobile*, esta também se mostrou vantajosa por conta de sua frequência de uso, de seu fácil acesso, além da ascensão desta plataforma no mercado mundial de jogos.

Definiu-se como meta deste trabalho a elaboração projetual do *layout* do jogo, utilizando os recursos da comunicação visual como instrumentos facilitadores na interação entre o jogador e jogo. Para que o *design* concebido aja em benefício dos objetivos principais preestabelecidos, este deve ser bem sucedido em deixar o usuário confortável e tranquilo o suficiente no ambiente proposto em prol de uma abertura para encorajá-lo a lutar contra o seu transtorno, evitando criar situações de tensão e desconforto.

A motivação por trás desta ideia engloba tanto uma urgência social de ajudar na batalha contra a “doença do século” quanto o desafio que esta representa profissionalmente ao propor uma interação com o campo da psicologia. Outro estímulo consistiu na possibilidade da exploração de áreas pouco abordadas ao longo do curso de Comunicação Visual *Design*, como a elaboração jogos e o desenvolvimento de interfaces para plataformas *mobile*, bem como modelagem e animação 3D. Pretende-se desta forma mostrar como o *design* gráfico pode trabalhar em conjunto com as mais diversas áreas em prol de gerar melhorias para a sociedade.

As pesquisas realizadas buscando um bom desenvolvimento do projeto abrangeram principalmente os ramos de jogos, psicologia, *User Interface* e *User Experience*¹, com o objetivo de construir um produto coeso e bem estruturado. Foram selecionados artigos e livros sobre processos de criação de jogos e a inserção de temáticas sérias nestes, sobre atividades benéficas à saúde mental e sobre métodos eficazes de usabilidade em plataformas *web* e *mobile*. Também foi feito um levantamento sobre jogos existentes que abordam a depressão, além de questionários que buscavam levar a perspectiva do público em consideração, uma vez que *Trília* foi integralmente estruturado com foco no próprio jogador.

Nesta monografia o projeto foi minuciosamente elucidado em etapas. O capítulo “A *Trília*” (pág. 13), que segue esta introdução, é o segundo capítulo do texto e busca trazer uma contextualização do tema e a definição da proposta final do jogo. O terceiro capítulo, “Planejamento estratégico” (pág. 22), apresenta a metodologia escolhida para guiar o rumo de todo o processo de desenvolvimento do projeto, assim como as pesquisas realizadas para decidir, de acordo com o público, as melhores características para serem aplicadas no jogo. Nele também é abordada a importância de um bom *design* gráfico de interface para uma melhor comunicação com o jogador.

¹ Interface de usuário (UI) - meio de interação e controle de um dispositivo, *software* ou aplicativo - e Experiência de usuários (UX) - experiência alcançada pelo usuário ao interagir com a UI.

No quarto capítulo, “*Design e Projeto*” (pág. 60), são abordadas as questões que relacionam a escolha da plataforma e a definição das mecânicas a serem aplicadas no jogo, além da organização do projeto gráfico a ser desenvolvido e do tempo necessário para cada etapa deste trabalho. O quinto capítulo, “Produção” (pág. 89), abrange toda a elaboração do projeto gráfico de *Trília*: a criação de sua Identidade Visual, de sua interface e dos elementos ali presentes.

II A Tríliá

II.1 Contextualização

A crescente onda de pessoas com sintomas associados a graves condições de saúde mental é, atualmente, uma preocupação global. Estas podem ser classificadas em diversas categorias de diagnósticos, dentre as quais duas se destacam: os transtornos depressivos e os transtornos de ansiedade que, em vários casos, aparecem simultaneamente. A depressão, ultimamente intitulada “a doença do século”, se encontra em constante debate e será o enfoque deste projeto em particular.

Transtornos depressivos são caracterizados por tristeza, falta de interesse ou prazer, sentimentos de culpa ou baixa autoestima, perturbações no sono ou no apetite, sentimento de cansaço e dificuldade de concentração. A depressão pode ter longa duração ou ser recorrente, prejudicando substancialmente a capacidade de um indivíduo para funcionar no trabalho ou escola ou lidar com a vida cotidiana. Em sua forma mais grave, a depressão pode levar ao suicídio. Os transtornos depressivos incluem duas subcategorias principais: **transtorno depressivo maior** - episódio depressivo, que envolve sintomas como humor deprimido, perda de interesse e prazer e diminuição de energia; dependendo do número e gravidade dos sintomas, um episódio depressivo pode ser classificado como leve, moderado ou grave; e **distímia**, uma forma persistente ou crônica de depressão leve; os sintomas da distímia são semelhantes aos episódios depressivos, mas tendem a ser menos intensos e duram mais tempo. (WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2017: 7)²

Thaís Rabanea de Souza e Acioly Luiz Tavares de Lacerda (2013) explicam em seu artigo *Depressão ao longo da história* que “O termo depressão é relativamente novo na história, tendo sido usado pela primeira vez em 1680, para designar um estado de desânimo ou perda de interesse.” (LACERDA *et al*, 2013). Contudo, a origem do debate acerca de seu conceito não é recente. Um dos primeiros pensadores a caracterizar e sistematizar o transtorno foi Hipócrates (460 a.C.-370 a.C.), nomeando-o de melancolia, com base em sua teoria de quatro humores – colérico, fleugmático, sanguíneo e melancólico – derivados respectivamente de quatro fluidos – bile, fleugma, sangue e bile negra. Segundo ele, tais fluidos estariam relacionados às emoções e à formação do caráter de indivíduos, e o desequilíbrio entre estes seria a causa de doenças.

A partir deste momento, o transtorno já foi compreendido de várias formas. Aristóteles (384 a.C.-322 a.C.) o via como atributo essencial para a genialidade. Já no

² Tradução livre pela autora.

século V, início da Idade Média, foi inserido no domínio da demonologia sob o nome de *acídia*, sendo considerado até mesmo como pecado capital, sujeito à penitência, por São Gregório Magno (540-604). Durante a Inquisição na Igreja Católica, condenavam-se à morte os doentes mentais, tanto por motivos heréticos quanto por motivos demonológicos. A partir do século XVIII, afluíram-se o interesse pelas doenças mentais e estas passaram a ser consideradas tipos de loucura ou mania e, em 1915, Freud comparou a melancolia ao luto. O conceito atual da depressão é proveniente do trabalho de vários teóricos e pesquisadores que, ao longo do tempo, permitiram os avanços necessários nos ramos da medicina e da psicologia para um melhor entendimento do transtorno e para a descoberta de meios de tratamento para o mesmo.

Entretanto, mesmo com muitas descobertas à favor da população, o aumento dos índices de pessoas diagnosticadas com depressão nos últimos anos é alarmante. Segundo o documento lançado em 2017.2 pela Organização Mundial da Saúde (OMS) sobre as estimativas de saúde global, o número de pessoas com depressão aumentou cerca de 18,4% desde 2005, chegando a ultrapassar a marca de 300 milhões em 2015, equivalente a 4,4% da população mundial.

O Brasil aparece como o país com maior índice de depressão na América, com 5,8% de sua população afetada pelo transtorno. O aumento constante desta porcentagem se dá devido ao crescimento e envelhecimento da população, que chega em maior número à idade em que o transtorno é mais recorrente.

Tais índices crescem diariamente e, apesar dos transtornos depressivos serem estatisticamente mais comuns entre mulheres e idosos, as condições de imprevisibilidade e instabilidade da vida humana tornam qualquer pessoa suscetível à depressão, pois “uma resposta depressiva pode ser resultante de um estímulo estressor externo, por exemplo, uma perda ou mudanças bruscas, mas também características do padrão de respostas de uma pessoa frente ao mundo” (SENA,2017)³. Em entrevista à revista *Superinteressante* sobre a exposição *Melancolia*, o historiador da arte Jean Clair afirma:

Nossa época a nega. É preciso ser feliz, engraçado, divertido, positivo e, nesse contexto, a melancolia é proibida. Se você se sente melancólico, toma um Prozac. O ideal do homem hoje em dia é se manter constante o tempo todo, sem alterações de humor, como as frutas e os legumes do supermercado, que têm sempre a mesma cor, o mesmo tamanho e o mesmo gosto. (MONTEIRO, 2006: s.d.)

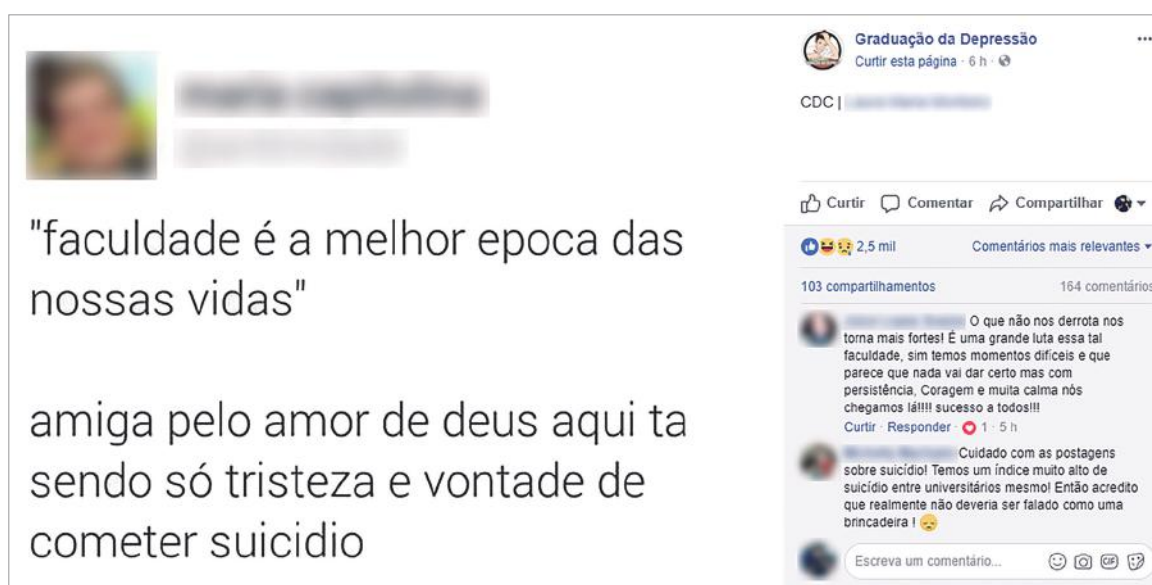
3 Resposta do questionário sobre Técnica Cognitivo-Comportamental. Ver Anexo 1.

A constante negação de sentimentos ruins, diferenças e dificuldades, atualmente incrustada no cotidiano da população, a falta de conhecimento geral com relação à depressão e o preconceito histórico criado em cima de transtornos mentais tornam-se barreiras em seu processo de tratamento. Desta forma, a distinção entre mudanças de humor naturais e sintomas factuais do transtorno é prejudicada, consequentemente dificultando a constatação da depressão e diminuindo a valorização do impacto da mesma na vida de indivíduos.

Tal prática tem como resultado um baixo número de pessoas com acesso a diagnósticos concretos e tratamentos adequados. Isso atrapalha a boa compreensão das mesmas com relação ao seu estado de saúde e abaixa sua probabilidade de melhora.

Entretanto a escolha da depressão como problemática central deste trabalho se deu não apenas pelos preocupantes dados mundiais, mas também pela percepção do aumento da parcela do público jovem no grupo de pessoas diagnosticadas com o transtorno depressivo maior. Apesar da grande repercussão do assunto nas redes sociais, este é comumente tratado de forma trivial e “cômica”, sem um trabalho de conscientização que de fato ajude os afetados ou os indivíduos ao seu redor. Segue um exemplo retirado da página do *facebook* “Graduação da Depressão”, que possuía 4,1 milhões seguidores no dia 15 de dezembro de 2017.

FIGURA 1 - Postagem da página Graduação da Depressão



Fonte: <https://www.facebook.com/graduacaodadepressao/>

Na imagem anteriormente apresentada, pode-se perceber que, em meio a um grande número de curtidas, existem usuários que alertam para o perigo de tratar assuntos sérios de forma descuidada. Algumas pessoas tentam passar mensagens de incentivo, simpaticizando com a dificuldade demonstrada, porém a maioria se mostra conivente com o que é postado.

Na tentativa de aliviar o peso de um assunto tão sensível a uma grande parcela da população, muitos recorrem a piadas, o que pode causar desconforto naqueles que convivem com a depressão e indiretamente compactuar com a piora de seus sintomas. A partir deste raciocínio, iniciou-se a procura por meios mais responsáveis para tratar do problema de forma a não banalizá-lo.

Uma possível resposta foi encontrada nas ideias da *game designer* Jane McGonigal. Através de sua palestra no *Ted Talk - O Jogo que pode lhe dar 10 anos a mais de vida*⁴ - McGonigal mostra de maneira carismática e interativa como jogos podem afetar positivamente o cotidiano e a realidade das pessoas, mesmo em momentos de dificuldade.

O jogo tem presença frequente na convivência em sociedade desde as primeiras comunidades como um influenciador direto da interação coletiva. Desde que começaram a ser estudados e desenvolvidos como bens de consumo, principalmente para fins de entretenimento, os jogos já apresentaram as mais diversas formas e plataformas, sendo os eletrônicos os mais populares no mercado atualmente.

Os jogos eletrônicos têm tomado grande espaço na vida de pessoas que dedicam inúmeras horas a realidades virtuais, buscando melhorar suas habilidades e conseguir recompensas. Ao engajarem-se neste tipo de atividade, os jogadores comumente viram alvo de críticas, pois utilizam seu tempo com atividades consideradas supérfluas pela maioria. Entretanto, a realidade vigente apresenta uma mudança neste quadro.

Neste ano que acaba de se encerrar [2017], o nosso país ficou no 13º lugar no ranking das empresas que mais geram receita no setor. Em todo o mundo, espera-se que o mercado movimente US\$ 108,9 bilhões no fechamento de 2017, enquanto que, para o Brasil, essa estimativa é de US\$ 1,3 bilhão. (CANALTECH, 2018: s.d.)

4 Disponível em <https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_the_game_that_can_give_you_10_extra_years_of_life?language=pt-br> Acesso em: abril de 2017

As gerações que começaram a ter contato com videogames desde os primeiros jogos desenvolvidos para fliperamas ou para o famoso console *Atari* acompanharam a evolução meteórica dos jogos digitais nas últimas cinco décadas. As inovações tecnológicas e metodológicas destes permitiram uma crescente variedade de plataformas, temas e abordagens, que cativam cada vez mais os jogadores, tanto novos quanto antigos, mantendo-os assíduos a esta fatia do mercado. Logo, o público inicialmente restrito expandiu-se, abrangendo hoje pessoas dos mais variados gostos, idades e gêneros, que guiam o mundo atual em direção a uma sociedade em que “jogadores” serão a maior parte da população.

Jane McGonigal questiona o porquê desta realidade em que indivíduos passam mais tempo imersos em jogos do que em atividades não fictícias e responde:

[...] a verdade é esta: na sociedade atual, os jogos de computador e videogames estão satisfazendo as genuínas necessidades humanas que o mundo real tem falhado em atender. Eles oferecem recompensas que a realidade não consegue dar. Eles nos ensinam, nos inspiram e nos envolvem de uma maneira pela qual a sociedade não consegue fazer. Eles estão nos unindo de uma maneira pela qual a sociedade não está. (MCGONIGAL, 2012: 14)

Esta linha de raciocínio gera certa preocupação uma vez que não se pode evitar a realidade permanentemente a fim de se viver em um mundo virtual. O peso colocado em cada indivíduo diariamente pelas exigências e necessidades básicas da convivência em sociedade é constante.

O aumento de jogadores com cada vez mais horas de jogo em contraponto com a incessante demanda da realidade levou a comunidade de *game designers* a desenvolver jogos sérios, jogos de impacto social, jogos de impacto positivo, entre outros. Tais vertentes visam a utilização do artifício do jogo para tratar de assuntos que englobam dificuldades reais. Desta forma, os jogos ganham força, não apenas como atividade de lazer, mas também como método de auxílio e conscientização da população.

Essa linha de pensamento se assemelha ao modelo social de *design* proposto por Victor e Sylvia Margolin (2004) - uma abordagem interdisciplinar de pesquisa e implementação de soluções - que se diferencia do chamado “modelo de mercado” em seu propósito. Segundo os autores, “(...) o objetivo primário do *design* para o mercado é criar produtos para venda. De modo contrário, o objetivo primordial do *design* social é a satisfação das necessidades humanas.” (MARGOLIN, 2004: 44).

O *design* é tradicionalmente conhecido por seu foco na melhora funcional e estética de produtos. Entretanto, nos dias de hoje, existe uma maior preocupação dos profissionais da área com relação à qualidade de vida da população e do ambiente em que esta vive. *Designers* têm procurado solucionar problemas a partir do trabalho colaborativo de equipes multidisciplinares em razão de ampliar seu campo de possibilidades e assim atingir melhores resultados.

Neste projeto, pretende-se trabalhar com o modelo social do *design*, mas sem negar suas origens estéticas e funcionais. A intenção é utilizar as características principais das duas abordagens na forma de um conjunto funcional voltado para necessidades humanas em uma solução que se mantenha esteticamente agradável e atrativa para o usuário.

II.2 Proposta

O trajeto percorrido para a definição da proposta final deste projeto iniciou-se na idealização de um jogo eletrônico motivacional voltado especificamente para pessoas deprimidas. Ele tinha como objetivo ajudá-las a enfrentar alguns dos sintomas mais frequentes da depressão - a falta de interesse constante na realização de tarefas tanto prazerosas quanto mundanas junto ao sentimento constante de cansaço e dificuldade de concentração - através de atividades lúdicas que o jogador poderia aplicar em sua realidade.

O enredo girava em torno de um personagem com depressão vivendo em um ambiente predominantemente em tons de cinza, preto e branco no qual deveria enfrentar desafios a fim de se libertar daquele lugar e colorir sua vida.

O jogo *point and click*⁵ finito de perspectiva isométrica propunha uma casa em que cada cômodo seria uma fase a ser ultrapassada. Estes aposentos comportariam variados minijogos baseados em tarefas cotidianas desenvolvidos para torná-las mais interessantes e divertidas. O propósito destes minijogos era mostrar possíveis formas de lidar com atividades corriqueiras de forma lúdica, tentando assim motivar o jogador a aplicá-los de forma interativa em sua realidade.

⁵ “Apontar e clicar”, gênero de jogos que consiste em encontrar objetos “clicáveis” e utilizá-los em função da história proposta.

Ao fim das tarefas propostas em cada cômodo, o personagem deveria enfrentar a materialização de seus maiores receios na forma de monstros para atingir a próxima fase. A cada obstáculo ultrapassado, o jogador receberia cores como recompensa e estas apareceriam nos cenários, uma por uma. Caso os desafios demorassem a ser ultrapassados, estas cores perderiam a saturação gradualmente.

Entretanto, a partir de uma análise de jogos similares, aqui presente no tópico “Conhecendo o time” (pág 39), percebeu-se que algumas das mecânicas desenvolvidas não eram compatíveis com o público-alvo escolhido. A possibilidade de perder indefinidamente para seus medos poderia incitar ainda mais o sentimento de impotência do jogador com depressão, assim falhando em ajudá-lo. Da mesma forma, a sensação de aprisionamento ocasionada, caso este não conseguisse passar de fase, poderia gerar muita ansiedade, fator agravante em crises depressivas.

Outro problema detectado foi a possibilidade de que as atividades lúdicas propostas pudessem acabar tornando-se monótonas e repetitivas ao longo do tempo, mesmo que devidamente adaptadas para a realidade do jogador de forma funcional. A falta de um aumento gradual de dificuldade, de *feedbacks* constantes e de novidades poderia fazer com que o jogador perdesse o interesse no jogo tirando assim sua funcionalidade.

A partir desta análise, percebeu-se que esta concepção provavelmente seria melhor aproveitada se voltada para um público-alvo de pessoas leigas à depressão, utilizando o recurso da ludicidade com a finalidade de conscientizar o jogador para as dificuldades provenientes do transtorno.

Essa conclusão levava a dois possíveis caminhos. O primeiro seria refazer a concepção inicial do jogo, trocando o público-alvo desejado e fazendo poucas adaptações no enredo e mecânicas já pensados a fim de fazer com que ele fosse um jogo voltado para a conscientização do jogador. Esta poderia ser considerada uma forma indireta de auxílio ao depressivo uma vez que visa alertar sobre o transtorno e trazer a empatia de outros para com a sua situação. O segundo seria abandonar as escolhas já tomadas e recomeçar o trabalho a partir da concepção inicial pré-estipulada, que visa auxiliar o jogador com depressão de forma a causar um impacto positivo diretamente em sua vida.

Por conta da dúvida quanto a qual vertente seguir - auxílio ou conscientização - chegou a se considerar a alternativa de mesclar as duas tendências em uma

plataforma *online* que englobasse tanto um jogo de auxílio quanto um *blog* de discussão sobre transtornos depressivos, suas causas, sintomas e formas de combate para conscientização. Contudo, o tempo proposto para este trabalho de conclusão de curso não seria suficiente para o bom desenvolvimento de ambas partes idealizadas, impossibilitando assim esta opção.

Por fim, o desejo por utilizar os recursos do jogo para promover intervenções positivas e significativas diretamente na vida das pessoas que convivem com transtornos depressivos fez com que o segundo caminho fosse eleito o melhor. A percepção de uma maioria de jogos voltados para a conscientização dos jogadores, em comparação com a quantidade de jogos que visam ajudar pessoas depressivas propriamente ditas, também foi um ponto decisivo desta escolha.

Para a reformulação do jogo, evitaram-se as mecânicas consideradas possivelmente falhas para o sucesso do objetivo do mesmo, como as fases fechadas e vilões, apontados anteriormente. Também considerou-se importante que ele não apresentasse um final concreto, podendo ser utilizado pelo usuário por tanto tempo quanto este julgue necessário. Isto se dá em razão da duração incerta e potencial recorrência da depressão, que varia de acordo com cada indivíduo.

Do mesmo modo julgou-se interessante que o jogo tenha certa mobilidade com relação à sua plataforma para permitir que o jogador desfrute do mesmo em qualquer lugar e momento que ache devidamente confortável, evitando restringi-lo a apenas um ambiente. Em vista disso, considerou-se situar o jogo em uma plataforma *mobile*, como *smartphones*. Como dito anteriormente, além da acessibilidade e mobilidade dos celulares, a plataforma *mobile* está em constante ascensão no mercado de jogos eletrônicos; ela é, também, uma das preferidas entre os jogadores brasileiros.⁶

A fim de evitar mecânicas que possam afetar o jogador de forma negativa, propôs-se o estudo e aplicação de mecânicas comprovadamente funcionais de jogos e aplicativos *mobile* já existentes, adaptando-as de forma a deixá-las mais interessantes na visão do jogador.⁷

Mantendo a intenção inicial de ajudar o usuário com depressão com base em sintomas comuns ao transtorno como a falta de interesse, o cansaço e a dificuldade de concentração, priorizou-se o mantimento das tarefas diárias no jogo. Deste modo,

⁶ Dados apresentados no tópico “Plataforma” (pág 60) desta monografia.

⁷ Tais mecânicas serão elucidadas no tópico “Por trás da máscara” (pág 63) desta monografia.

é essencial que o jogo motive o jogador frequentemente a cumpri-las através de *feedbacks* positivos, demonstrações de evolução pessoal e sistemas de recompensas.

Outro fator a ser apontado é a necessidade de manter o usuário assíduo ao jogo sem criar vício ou dependência nele pois, caso contrário, iria contra a proposta inicial de que o jogador aprenda a lidar melhor com a sua realidade. Assim, o jogo deve constantemente influenciar o convívio e interação do usuário com a sua realidade e não apenas com a plataforma.

Seguindo este raciocínio, arquitetou-se a proposta final deste projeto, que se resume ao desenvolvimento do projeto gráfico de *Trília*⁸, um jogo *mobile* com o objetivo primário de auxiliar pessoas com depressão em sua luta diária contra o transtorno de forma simples e sutil. Isso acontecerá a partir da aplicação de mecânicas que as estimulem a cumprir suas tarefas diárias e a atingir suas metas pessoais.

Vale destacar que o projeto não propõe uma cura para o jogador, assim como não substitui o auxílio psicológico de um profissional. O jogo dispõe-se apenas a ajudar o usuário durante sua busca por melhora, motivando-o a progredir para que alcance seus objetivos da forma mais suave e saudável o possível. Como qualquer jogo, é fundamental que sua participação seja voluntária e que exista a vontade de mudança proveniente do próprio usuário para que o jogo em questão possa cumprir sua finalidade.

⁸ O significado e o processo de escolha e deste nome se encontra no tópico “*Naming* e identidade visual” (pág. 100) desta monografia.

III Planejamento estratégico

III.1 Táticas

Peter Morville e Louis Rosenfeld (2007) relatam em *Information Architecture for the World Wide Web* que, nos primórdios do *web design*, demonstrava-se pouco interesse nas etapas de pesquisa e elaboração estratégica de um projeto, posto que o foco estava na construção do mesmo. Com o passar do tempo, provou-se a eficácia deste estudo prévio na obtenção de melhores resultados. Segundo os autores, “o desenvolvimento de *web sites* é um trabalho duro e requer uma abordagem de fases” (MORVILLE, 2007)⁹, e enfatizam que “esta pesquisa fornece uma compreensão contextual que forma a base para o desenvolvimento de uma estratégia de arquitetura de informação” (MORVILLE, 2007)¹⁰.

FIGURA 2 - Processo de desenvolvimento da arquitetura de informação



Fonte: livro “*The process of information architecture*” e traduzido pela autora

Em uma visão bastante simplificada do procedimento como um todo, essa metodologia sugere um sentido linear, a começar pela pesquisa; atingindo, por fim, uma implementação e uma administração do produto final, passando pelas etapas de estratégia e *design*, sendo todas estas dependentes de suas antecessoras. Deve-se lembrar que imprevistos e alterações ao longo deste processo são inevitáveis, já que não trabalhamos em um ambiente ideal; este plano, portanto, serve apenas como base para uma organização efetiva no curso do trabalho.

Este capítulo será voltado para a fase de levantamento e análise de dados com o propósito de formular um plano eficaz para o bom andamento do projeto; para que possa, assim, alcançar uma solução de qualidade.

⁹ Tradução livre pela autora.

¹⁰ Tradução livre pela autora.

Tendo escolhido como tema deste trabalho a criação de um jogo que contribuísse para o auxílio daqueles que sofrem de depressão, a primeira pesquisa executada visou encontrar um meio de aplicar mecânicas desenvolvidas para jogos em atividades *non-game* com o intuito de trazer alterações comportamentais em indivíduos. Um método identificado para tal chama-se gamificação, uma técnica que, ultimamente, vem se mostrando como “uma nova estratégia importante e poderosa para influenciar e motivar grupos de indivíduos” (BUNCHBALL, 2010: s.d.)¹¹.

A gamificação é uma técnica muito utilizada em escolas como prática pedagógica e por empresas para aumentar o engajamento de alunos e empregados. Táticas utilizadas na criação de jogos como desafios, conquistas, troféus, recompensas e constantes *feedbacks* de evolução, permitem uma maior imersão do participante na atividade proposta e a transformam em uma tarefa divertida. Dessa forma atinge-se um aumento da produtividade, levando os envolvidos a colaborarem e participarem ao oferecer um sentimento gratificante a quem joga.

Para que uma estratégia de gamificação tenha sucesso, é preciso que ela faça sentido para seus participantes, tenha premiações relevantes, traduza o contexto no qual o público-alvo se encontra e possua um propósito claro. Por isso, o ponto inicial do planejamento de uma ação desse tipo é o mapeamento do público e dos objetivos. (ESPÍNDOLA, 2016: s.d.)

Um dos métodos de pesquisa aqui aplicados foi a elaboração de questionários. O primeiro visava a exploração de possíveis ferramentas de auxílio a depressivos e será melhor aprofundado mais adiante. Em seguida, elaborou-se um para definir o público-alvo que mais se beneficiaria do jogo em questão, a plataforma mais adequada a ser trabalhada, quais os sintomas mais frequentes e como o transtorno era encarado pelos entrevistados.

A partir das respostas obtidas, decidiu-se que a plataforma mais conveniente seria a *mobile* (celulares e *tablets*), e assim gerou-se o último questionário desta pesquisa, que procura uma abordagem qualitativa. Ele envolveu apenas 8 participantes, que responderam perguntas abertas quanto aos prós e contras de jogos sítidos na plataforma escolhida. Tanto os detalhes quanto a análise dos resultados dos últimos dois questionários citados encontra-se no tópico “A busca por respostas” (pág 31).

11 Tradução livre pela autora.

O questionário inicial¹² tratava-se de uma série de perguntas abertas desenvolvidas a partir da leitura do artigo “Terapia cognitivo-comportamental da depressão” (POWELL *et al*, 2008), porém os resultados encontrados não foram pertinentes ao desenvolvimento do projeto proposto. Este questionário foi respondido por Roberto Sena Fraga Filho, psicólogo clínico e docente no ensino superior, que definiu a técnica como “um referencial clínico utilizado para descrever um conjunto de estratégias que objetivam reduzir sofrimento psíquico, comportamentos disfuncionais e promover qualidade de vida.” (SENA, 2017)¹³.

Um psicoterapeuta dessa abordagem objetiva, normalmente, ser breve e ensinar ao cliente a ser terapeuta dele mesmo, ou seja, emancipação e não se tornar uma bengala. (SENA, 2017)¹⁴

A intenção do aprofundamento sobre esse tratamento era usufruir de seus métodos, transformando-os em minijogos com exercícios propostos; que poderiam, como via de regra, ser utilizados com a finalidade de ensinar o usuário a lidar com momentos súbitos de crise por conta própria, visto que nessas situações grande parte deles busca o isolamento e não consegue pedir pela ajuda de outros.

A partir desta entrevista, afastou-se a possibilidade de utilizar a Terapia Cognitivo-Comportamental - ou TCC - nesse trabalho em específico. Indica-se que, em casos de depressão, a técnica seja inicialmente acompanhada por um profissional e, apesar de apresentar modelos de intervenção e protocolos, ela pode variar de acordo com a necessidade de cada paciente.

Os principais exercícios propostos pela TCC são o Registro de Pensamento Disfuncional (RPD) e a Programação de Atividades que necessitam de registros constantes dos pacientes. Estas anotações permitem uma análise dos acontecimentos para que o paciente aprenda a interpretá-los de forma diferenciada, a fim de lidar melhor com os mesmos.

Para que fosse executada de forma bem sucedida, seria necessária uma pesquisa aprofundada de todos os exercícios utilizados por esta terapia e das melhores formas de adaptá-las ao jogo sem que este recurso atrapalhasse seu bom andamento.

12 Ver Anexo 1.

13 Resposta do questionário sobre Técnica Cognitivo-Comportamental. Ver Anexo 1.

14 Resposta do questionário sobre Técnica Cognitivo-Comportamental. Ver Anexo 1.

Por receio dessa pesquisa exigir mais tempo do que o disponível para a realização deste projeto, esta se tornou apenas uma sugestão para um desenvolvimento futuro do projeto.

Como dessa ideia não foi levada adiante, uma nova estratégia foi elaborada a partir dos ensinamentos de Jane McGonigal, a grande influenciadora deste projeto. A *game designer* é conhecida por seus estudos, livros e palestras sobre jogos conhecidos como *alternate reality games*, que pretendem ajudar na exposição e solução dos atuais problemas da sociedade e melhorar a realidade das pessoas; aprimorando, assim, sua qualidade de vida.

Sua pesquisa tem enfoque no campo da psicologia positiva, o que instigou a procura por artigos sobre o assunto, muitos deles indicados pela própria McGonigal. Dentre estes, encontraram-se proposições satisfatórias como as vantagens do planejamento prévio da realização de ações (*Implementation Intentions*¹⁵) para a transformação de metas pessoais em realidade (GOLLWITZER et al, 1999), a importância dos relacionamentos sociais para a saúde (UMBERSON et al, 2010) e como mudanças no estilo de vida das pessoas podem ajudar na melhoria de sua saúde mental (WALSH, 2011).

Os estudos destes autores foram de extrema importância para o embasamento das principais mecânicas adotadas na construção deste projeto. Suas aplicações estão devidamente explicadas no tópico “Por trás da máscara” (pág 63).

A partir da definição do alicerce teórico que sustenta o jogo, iniciou-se a busca por metodologias apropriadas à construção do mesmo.

No âmbito de jogos, uma variada gama de possíveis vertentes deve ser considerada como, por exemplo, jogos eletrônicos, esportes competitivos, jogos de tabuleiro ou jogos de cartas. Conseqüentemente, diversificados métodos de desenvolvimento foram elaborados ao longo do tempo, visando atender às necessidades de cada um individualmente. Portanto, quando se trata do processo de construção de jogos, é improvável encontrar-se uma metodologia formalizada abrangente o suficiente a ponto de englobar suas inúmeras divisões de categoria, gênero, plataforma, entre outros.

Como o jogo aqui proposto será sítido em uma plataforma *mobile*, a pesquisa quanto aos recursos a serem implementados no seu processo de criação teve enfoque em metodologias voltadas para a criação de jogos digitais.

15 Implementação de intenções. Tradução livre pela autora.

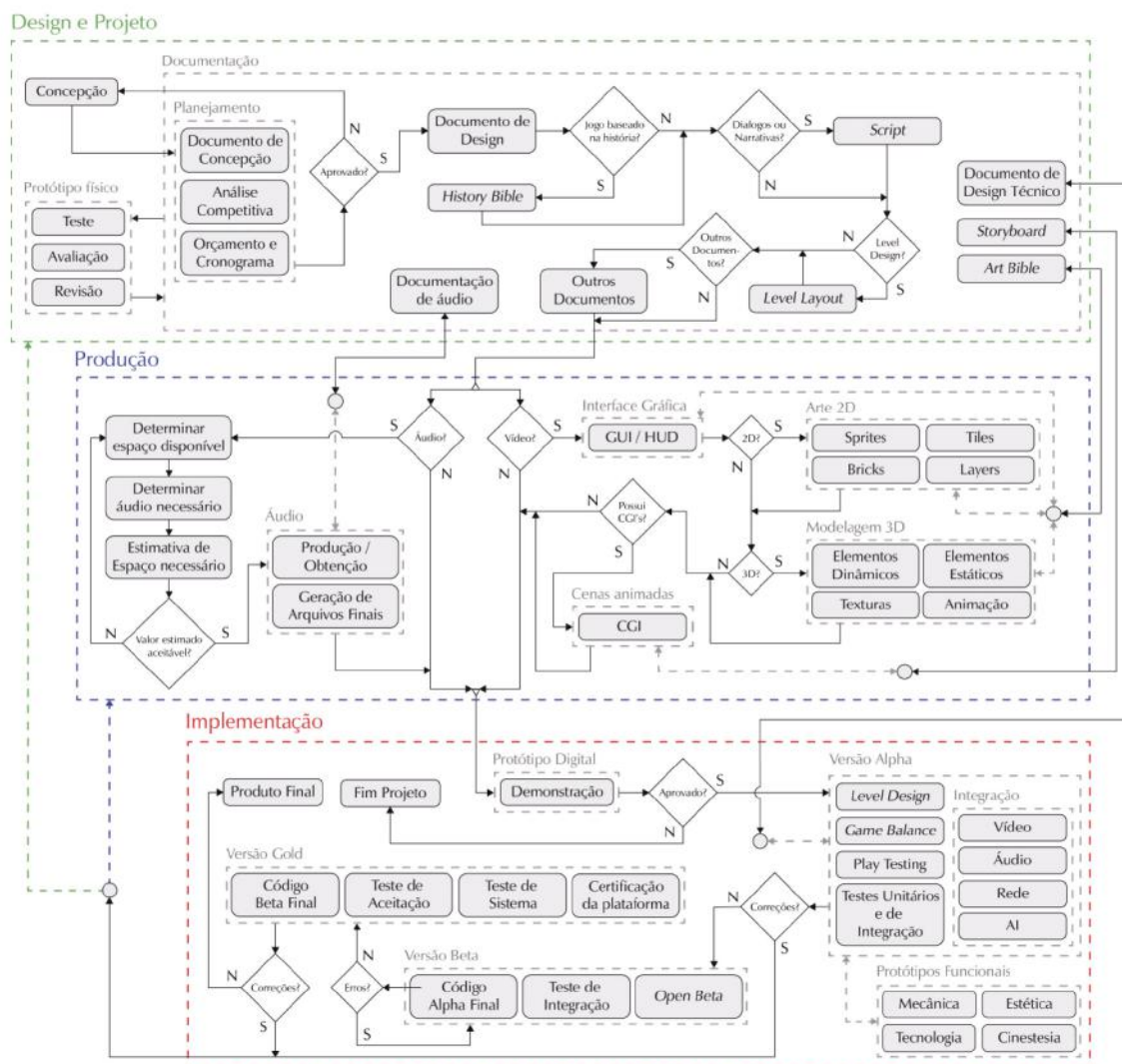
A partir da popularização dos jogos eletrônicos nas décadas de 1970 e 1980, surgiram empresas, desenvolvedores independentes e *publishers*¹⁶ no ramo, que se dedicaram ao estudo e aperfeiçoamento de técnicas de elaboração destes. Com o passar das décadas, encontraram-se padrões efetivos para um melhor controle sobre o processo de desenvolvimento. Dentre estes, estão a redação de documentos detalhados de *game design*, arte e áudio e testes de usabilidade e jogabilidade, os quais serão abordados mais à frente e que permitem uma boa fluidez interdisciplinar durante o projeto, uma otimização do tempo de produção e uma boa qualidade no produto final.

No decorrer da pesquisa pela metodologia mais adequada, destacou-se a *Ori-Game*, formulada pelo departamento de informática da Universidade de Taubaté, que procura estabelecer diretrizes em uma visão geral do processo de desenvolvimento de jogos. Seus estágios são bastante detalhados e abrangem diversas etapas requeridas por um jogo digital, permitindo adaptações para diferentes demandas.

Almeja-se criar uma metodologia que possa ser usada tanto por quem procura aperfeiçoar um processo já adotado como por quem deseja iniciar um projeto de desenvolvimento de jogos, conduzindo o usuário de acordo com o jogo que pretende criar (SANTOS, 2012: 126)

¹⁶ Empresas responsáveis pela publicação de jogos próprios ou de outros desenvolvedores e pela fabricação e *marketing* de seus produtos.

FIGURA 3 - Esquemático analítico da Metodologia OriGame

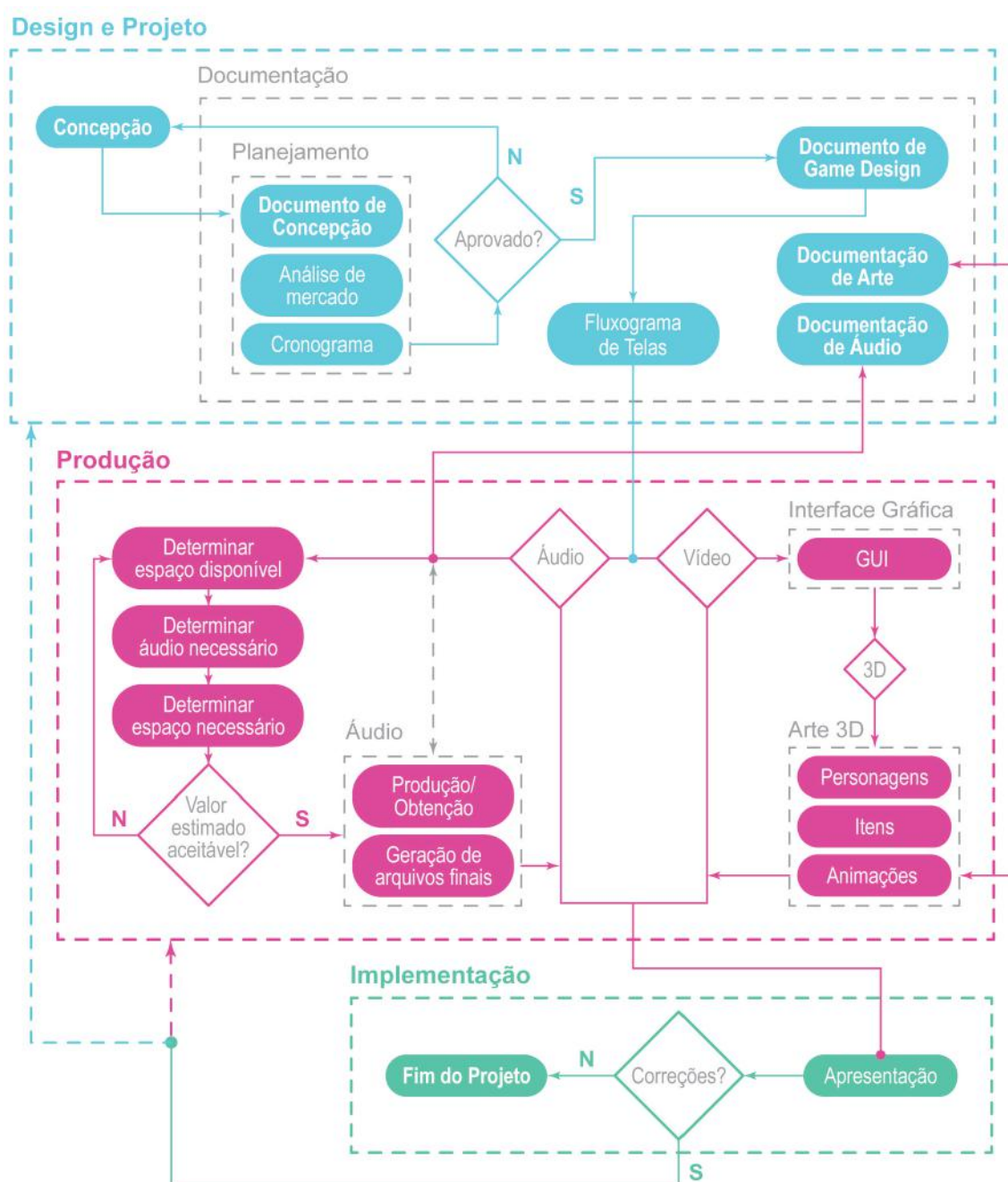


Fonte: artigo *Metodologia OriGame - Um processo de desenvolvimento de jogos*

Pode-se analisar esta metodologia como uma variação mais detalhada daquela proposta por Morville e Rosenfeld (Figura 2) só que voltada para a produção de jogos. Entretanto, difere-se da anterior ao propor um direcionamento não linear entre suas etapas e subdivisões, diretamente interligadas e interdependentes, proporcionando um maior dinamismo ao processo.

Tendo em vista a adaptabilidade da *OriGame*, realizaram-se alterações em cada uma de suas fases com a finalidade de adequá-las tanto à proposta inicial quanto às limitações do tipo de projeto aqui sugerido. Essas mudanças consistiram na subtração de etapas agora desnecessárias e em alterações pontuais, como mostrado na Figura 4 a seguir:

FIGURA 4 - Adaptação da Metodologia Origame



Fonte: Elaborado pela autora

O estágio *Design e Projeto*, nessa adaptação, resume-se ao conjunto de itens inclusos no capítulo “Planejamento estratégico” (pág. 22), visto que refere-se aos estágios de pesquisa e estratégia recomendados no processo de arquitetura de informação (Figura 2). Esta etapa visa partir da concepção do jogo para um planejamento a fim de validar a ideia com relação à demanda do mercado do momento e aos limites de tempo e orçamento impostos ao programa.

A estimativa do custo do projeto depende do salário individual pretendido pelos desenvolvedores da equipe envolvida. Portanto, para se obter uma prévia orçamentária, deve-se realizar uma consulta do valor médio de cada setor. Como este trabalho será realizado por apenas uma pessoa e para fins acadêmicos de um curso de comunicação visual, esse passo foi omitido.

Originalmente é sugerida a construção de um protótipo físico para uma avaliação aprofundada da ideia proposta, assim evitando falhas no início do projeto. Entretanto esta etapa foi eliminada durante a adaptação em razão da falta de recursos e profissionais de programação para torná-la possível. Portanto, essa validação realizou-se por meio de pesquisas sobre o tema, questionários ao público e avaliação de jogos similares, esclarecidos no capítulo “A Trília” (pág 13) e nos tópicos “A busca por respostas” (pág 31) e “Conhecendo o time” (pág 39).

Uma vez aprovada a concepção geral, o *game designer*, encarregado de gerar e ordenar as dinâmicas, componentes e regras do jogo, inicia a redação do Documento de *Game Design* (*Game Design Document* ou *GDD*). “Um *GDD* esboça tudo o que estará no jogo. É um documento muito importante ao qual toda a equipe se referenciará durante a produção do seu jogo” (ROGERS, 2012). Vale ressaltar que este documento não é rígido, permitindo certa flexibilidade para adequar-se às necessidades do projeto ao longo de seu desenvolvimento. O objetivo deste registro é definir todas as características que serão necessárias ao jogo na íntegra em prol de evitar retrabalho após o início da fase de produção e atingir coerência sistemática entre seus distintos setores.

Coerência sistemática ocorre quando restrições conflitantes são satisfeitas, e cada uma das partes do jogo podem se relacionar-se entre si como um todo. (HUNICKE *et al*, 2004)

Por envolver profissionais de distintas áreas de expertise, como arte, áudio, redação, programação e assim por diante, existe uma tendência a lapsos de comunicação entre elas, o que torna o ambiente caótico e falho caso não haja organização e planejamento prévios. Com o intuito de permitir um melhor diálogo entre os setores envolvidos, todos os membros possuem acesso ao *GDD*, garantindo assim um bom entrosamento e, conseqüentemente, um conjunto harmônico no modelo final.

Além dos ajustes já citados, também houve a substituição do *level layout* por *fluxograma de telas* devido a ausência de níveis na concepção inicial do jogo. Sua organização será feita com um esquema de telas que visualiza seguir o estilo de aplicativos *mobile*¹⁷, tentando manter praticidade e simplicidade, contendo apenas algumas artes mais elaboradas.

Por fim, uma vez que a proposta apresentada não envolve o desenvolvimento de uma narrativa ou a elaboração de cenas animadas, retiraram-se as etapas do *history bible*, *script* e *storyboard*, pois elas não seriam pertinentes à construção deste projeto.

Na *Produção*, os aspectos definidos na documentação começam a ser trabalhados. Esta é separada em dois segmentos, áudio e vídeo, decompostos em suas necessidades e particularidades. Além do *Game Design Document*, outros documentos são redigidos pelos os campos aqui envolvidos, assim como a documentação de áudio, que contém um plano de sonorização para todos os efeitos e trilha sonora e o *Art Bible*, que engloba todas as especificações visuais e animações necessárias. Eles são escritos independentemente do *GDD* para que o documento principal não fique sobrecarregado de informações e também são maleáveis.

As únicas modificações aplicadas nesta etapa consistiram na exclusão de itens não pertinentes às escolhas previamente feitas com relação à parte de arte e *design* gráfico do jogo, melhor explicadas nos tópicos “Interface” (pág. 111) e “Áudio” (pág. 128).

O resultado do trabalho destas áreas é enviado aos programadores. Eles, por sua vez, são responsáveis pela elaboração de códigos que permitem a funcionalidade do jogo e a interação com o jogador por meio da criação dos sistemas - de controle, câmera, física, entre outros - que forem precisos para o bom funcionamento do jogo. Com o material necessário em mãos, eles geram o protótipo inicial para aprovação.

Na etapa *Implementação*, o protótipo aprovado passa por diversos testes com usuários em busca de erros no *game design*, defeitos no código da programação (*bugs*), entre outros que, após serem identificados e avaliados, podem levar a equipe novamente para as etapas anteriores, a fim de corrigi-los, gerando assim novas versões a serem analisadas (*alpha*, *beta* e *gold*) na intenção de atingir o melhor resultado a ser lançado para o público.

17 O desenvolvimento desta escolha encontra-se no tópico “Interface” (pág 111) desta monografia.

Este TCC terá enfoque apenas nos estágios *Design e Projeto e Produção*, posto que a fase de testes de usuário se mostra impraticável por conta da falta de uma equipe completa para o desenvolvimento de um protótipo funcional para este experimento, o que exclui também o documento de *design* técnico da nova metodologia. Portanto, esta última fase foi adaptada para apresentação do trabalho; enquanto a etapa original ficará como consideração futura, quando o jogo vier a ser desenvolvido.

III.2 A busca por respostas

Um dos métodos de pesquisa mais eficientes para o desenvolvimento de um produto é a aplicação de questionários voltados para o público, que proporcionam uma aproximação com o usuário, a fim entender quais são suas reais necessidades, desejos e expectativas com relação ao campo pesquisado. Também permitem ampliar os pontos de vista, podendo assim determinar os melhores caminhos a seguir.

O primeiro questionário desenvolvido foi sobre a Terapia Cognitivo-Comportamental¹⁸, já mencionado e analisado no tópico anterior (“Táticas”, pág 22). Por conta do resultado pouco favorável deste com relação ao projeto, ele não será destacado neste capítulo.

Já o questionário seguinte¹⁹ foi desenvolvido devido à necessidade do mapeamento do público-alvo e da plataforma a ser utilizada assim como a validação da concepção predeterminada. Dividido em duas etapas, este foca tanto em jogos quanto na depressão.

Almejando levantar estatísticas de forma quantitativa, o questionário foi veiculado em plataformas *online* e redes sociais, contando com a participação de 583 voluntários anônimos, de 15 a 70 anos.

O questionário foi formatado contendo uma primeira etapa com um conjunto de perguntas de múltipla escolha que buscavam de apontar o público-alvo que seria mais favorecido pelo produto e a melhor plataforma a ser trabalhada, de acordo com sua popularidade, praticidade e facilidade de acesso. Ao final desta etapa, o participante era questionado se já havia enfrentado a depressão ao longo da vida e, conforme a sua resposta, ele era guiado para a etapa seguinte.

18 Ver Anexo 1.

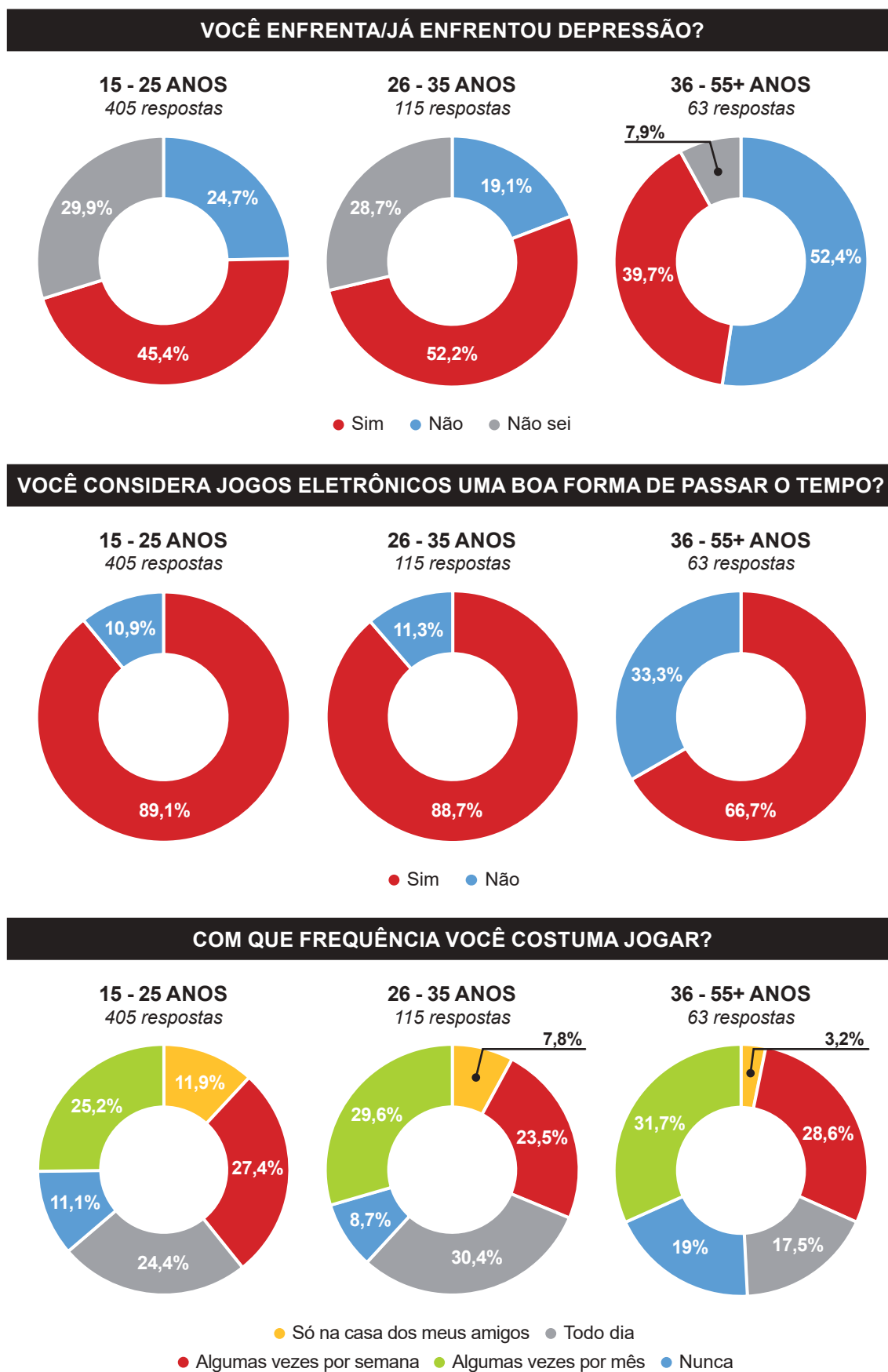
19 Ver Anexo 2.

A segunda etapa possuía dois possíveis formatos abrangendo perguntas discursivas e de múltipla escolha, dando maior liberdade de expressão ao questionado. Se este respondesse positivamente ou de forma incerta, o questionário o conduziria a questões que visavam verificar os sintomas mais frequentes e os métodos mais utilizados para se lidar com momentos de crise assim como mensurar a falta de vontade ou impossibilidade de cumprir tarefas diárias.

Caso a resposta fosse negativa, o participante seria indagado quanto a sua visão sobre a depressão e aqueles atingidos por ela, e se convive com alguém que sofre com o transtorno, a fim de analisar a posição de terceiros quanto a este. Por fim, questionava-se sobre o interesse da pessoa em aprofundar-se sobre o assunto²⁰ pois, mesmo sendo uma condição cada vez mais comum na sociedade, ainda é rodeada por um tabu proveniente da alienação dos indivíduos para com o transtorno ao longo da história.

Para a análise do perfil do público, este foi dividido com base em sua faixa etária. Porém, devido a disparidade entre o número de entrevistados jovens com relação aos de maior idade, as faixas de 36 anos para cima foram unificadas em um só conjunto. Portanto, definiram-se três grupos para comparação, de 15 a 25, de 26 a 35 e 36 a 55 ou mais anos. Com números de respostas mais próximos em cada faixa, busca-se maior exatidão nos resultados encontrados.

FIGURA 5 - Comparação de respostas do questionário 2



Fonte: Elaborado pela autora

Os gráficos da Figura 5 mostram de forma comparativa as tendências de cada grupo com relação ao transtorno, assim como sua aceitação quanto aos jogos eletrônicos e a frequência com que os utiliza. Com isto vemos, inicialmente, o grupo de 26 a 35 anos como o que mais se encaixa no perfil de público-alvo desejado.

Levando em consideração a margem de erro oriunda da grande diferença na quantidade de pessoas em cada grupo examinado, podemos aprofundar estas descobertas ao gerar as seguintes estatísticas a partir do estudo que originou estes gráficos:

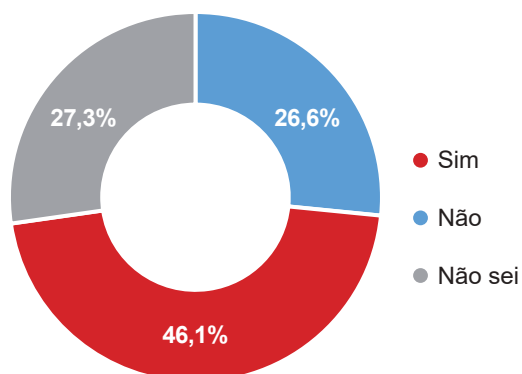
- **Na faixa de 15 a 25 anos**, dentre as pessoas com depressão ou dúvida, 90% apreciam jogos eletrônicos e 59,8% destas jogam com frequência (todo dia ou algumas vezes por semana).
- **Na faixa de 26 a 35 anos**, dentre as pessoas com depressão ou dúvida, 91,4% apreciam jogos eletrônicos e 63,5% destas jogam com frequência.
- **Na faixa de 36 a 55+ anos**, dentre as pessoas com depressão ou dúvida, 60% apreciam jogos eletrônicos e 66,7% destas jogam com frequência.

Desta forma, pôde-se confirmar a faixa de pessoas com depressão entre 26 a 35 anos como uma das mais apropriadas para se utilizar como base de público-alvo do projeto. Vale ressaltar que esta delimitação serve apenas como linha guia para a definição da melhor abordagem a se seguir, e da elaboração das mecânicas e do design a serem utilizados. Esta escolha não tem o intuito de restringir o produto somente a este grupo etário, sendo a classificação etária pretendida para o produto final “livre”.

A segunda etapa da pesquisa procurava conseguir uma visão mais ampla da depressão a partir de relatos de pessoas que enfrentam o transtorno e de pessoas com dúvidas quanto ao diagnóstico, assim como do posicionamento de não depressivos com relação à depressão.

FIGURA 6 - Gráfico sobre depressão (questionário 2)**VOCÊ ENFRENTA/ JÁ ENFRENTOU DEPRESSÃO?**

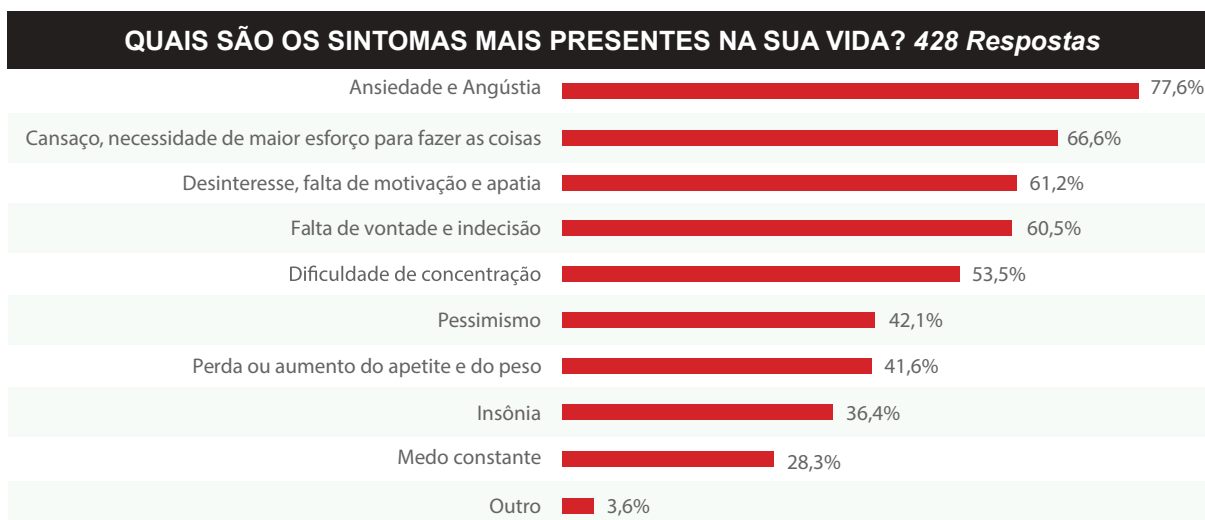
583 Respostas

**Fonte:** Elaborado pela autora

O gráfico acima mostra a grande incidência do transtorno dentre os participantes, que foram divididos em dois grupos: o de respostas positivas ou incertas e o de respostas negativas. De acordo com a resposta, o participante era levado ao grupo de respostas que lhe competia.

As respostas discursivas obtidas nas perguntas "Como você lida com momentos de crise?" e "Como você acha que uma pessoa com depressão se sente?" feitas aos participantes que afirmaram ter depressão ou dúvidas quanto ao diagnóstico e àqueles que disseram não ter o transtorno, respectivamente, foram separadas por grupos de semelhança, viabilizando assim a análise destas ao transformá-las em dados quantitativos.

Esta etapa do segundo questionário foi analisada a partir do levantamento de dados obtidos tanto por perguntas discursivas quanto por perguntas de múltipla escolha, e gerou as seguintes conclusões:

FIGURA 7 - Gráfico sobre sintomas, do questionário 2

Fonte: Elaborado pela autora

- Conforme pode ser verificado no gráfico, ansiedade e angústia, cansaço e necessidade de maior esforço para fazer as coisas, desinteresse, falta de motivação e apatia e falta de vontade e indecisão são alguns dos sintomas mais frequentes em depressivos.
- Ao analisar as respostas de pessoas que afirmaram ter depressão à pergunta “Como você lida com momentos de crise?” podemos concluir que aproximadamente 65% das pessoas procuram alguma rota de fuga para o problema, 30% procuram por alguma forma de ajuda e 28% buscam enfrentar por conta própria.
- Dormir foi indicada como uma das formas mais comuns de se “lidar” com crises de depressão.
- Dentre os indivíduos que responderam não ter depressão, 49% indicam que convivem com pessoas com este diagnóstico, mostrando que, mesmo que a pessoa não sofra com o transtorno diretamente, muitos podem ser afetados por ele de forma indireta.
- As características que as pessoas sem depressão mais identificam como sintomas depressivos estão associadas à solidão, tristeza e pessimismo.

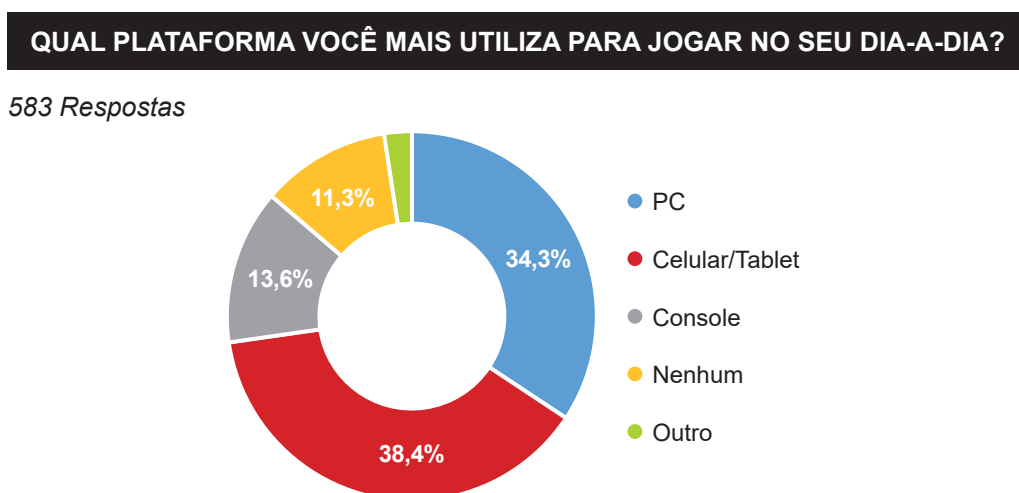
- As respostas à pergunta “Você tem interesse em saber mais sobre o assunto?” mostram que $\frac{2}{3}$ dos desinteressados por aprender mais sobre a depressão não convivem com pessoas que apresentam o transtorno.

Estas análises mostram que a depressão é algo muito comum na vida das pessoas, seja de forma direta ou indireta e que está muito mais associada às causas dos seus sintomas do que aos sintomas em si. A pesquisa também permitiu a identificação destes sintomas e sua frequência, assim como a percepção do fato de que a maioria das pessoas não sabem como lidar propriamente com a depressão, recorrendo assim rotas de fuga para evitar o problema.

Deste modo, podemos concluir que o jogo proposto deve ser desenvolvido de forma a conseguir incitar os jogadores a lidarem com um ou mais dos sintomas mais frequentes identificados, a fim de auxiliar o maior número de pessoas o possível. A identificação do ato de dormir como a fuga mais recorrente dentre os deprimidos, mostra uma necessidade de que o jogo aqui elaborado contenha mecânicas que incentivem o jogador a praticar atividades e, com estas, evitar o repouso excessivo.

Este questionário também permitiu a validação da plataforma *mobile*, como uma boa escolha em termos quantitativos. Como podemos ver no gráfico abaixo, dentro do universo pesquisado, as plataformas mais utilizadas pelos participantes são respectivamente a *mobile* e o PC, com pouca diferença entre elas.

FIGURA 8 - Gráfico sobre plataformas, do questionário 2



Fonte: Elaborado pela autora

A plataforma *mobile* adequava-se melhor à concepção inicial planejada para o jogo em questão, pois é portátil e facilmente acessível ao público, portanto foi a escolhida para o suporte deste. As escolhas quanto ao sistema utilizado se encontram no tópico “Plataforma” (pág. 60) desta monografia.

A partir da definição da plataforma de suporte do jogo, elaborou-se um questionário²¹ voltado ao aprofundamento da correlação entre a plataforma *mobile* e os jogos para ela desenvolvidos, assim como os melhores métodos para manter a assiduidade do jogador a eles. Em busca de uma abordagem qualitativa, foram feitas somente perguntas discursivas para não influenciar o participante com respostas predefinidas.

Objetivando descobrir os prós e contras de jogos *mobile*, a pesquisa foi enviada por meio de plataformas *online* diretamente a um público reduzido e pré-selecionado - uma *designer* gráfica, dois animadores, um *sound designer*, um desenvolvedor de jogos, uma programadora, um estudante de linguística e outra de ciências sociais.

Desta forma, visava-se conseguir variados pontos de vista, de pessoas de diferentes áreas, em relação aos jogos *mobile* procurando por sentidos comuns entre elas que ajudassem a levar à produção de um ambiente agradável para o usuário no produto desenvolvido.

A comparação entre respostas levou aos seguintes resultados:

- A plataforma tem como vantagens a sua mobilidade, acessibilidade e praticidade, porém, é bastante limitada quanto ao seu espaço de armazenamento, tamanho de tela e capacidade de hardware.
- Sua interface costuma ser simples e intuitiva; contudo, a restrição na dimensão das telas podem acarretar no excesso de informações visuais, assim como ícones e botões pequenos que podem atrapalhar a interação entre jogo e jogador.
- Limitações por tempo e propagandas indesejadas incomodam a grande maioria, apesar de serem voltadas para a monetização do jogo, mantendo-o gratuito para jogar.

21 Ver Anexo 3.

- As mecânicas que mais mantêm o jogador assíduo são desafios e recompensas diários bem como *feedback* constante. Outros métodos interessantes mencionados foram: prêmios exclusivos, aumento de dificuldade gradual e personalização de personagens.

Portanto, ao juntarmos os resultados obtidos a partir deste questionário, foi possível verificar que a plataforma *mobile* é uma boa opção, contanto que tenha um bom *design*, evite ocupar muito espaço na memória do celular e contenha mecânicas gratificantes ao jogador.

III.3 Conhecendo o time

A depressão, como um transtorno que afeta a psique humana, não tem apenas um difícil diagnóstico, como também pode ser muito complicada de se explicar, principalmente para pessoas que nunca tiveram algum tipo de contato com o transtorno. Os jogos têm sido um novo meio de apresentar a depressão usando da criatividade para abordar este tema das mais diversas formas por meio de seus artifícios técnicos, visuais e sonoros, em algumas das mídias mais difundidas atualmente.

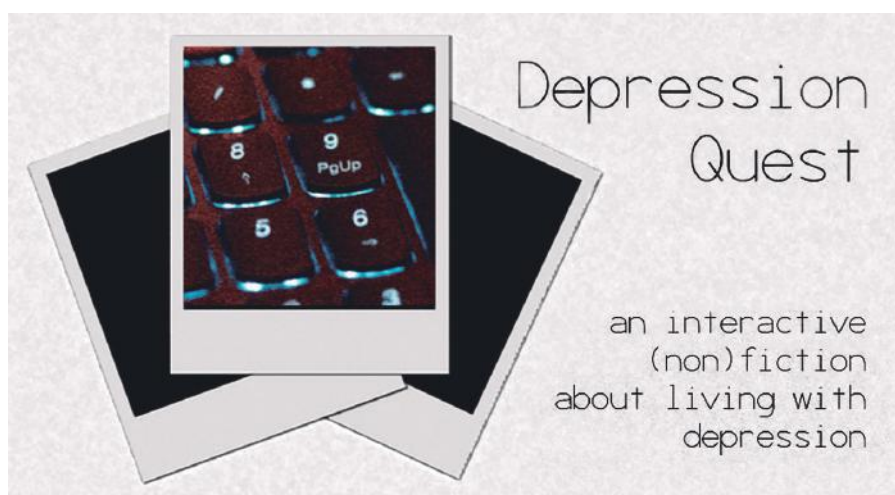
Inicialmente, o nome deste tópico era “Conhecendo o inimigo”, por se tratar de uma análise de similares, vistos como concorrência no momento. Porém, ao longo da pesquisa, uma mudança se mostrou necessária, pois, visto que cada um destes jogos luta por um bem maior em comum, eles devem ser vistos não como inimigos, mas como aliados. São todos parte de um time que trabalha em conjunto no combate a um mal crescente na sociedade que, neste caso, é a depressão. Cada abordagem aplicada pode dialogar com os mais diferentes tipos de jogadores; ampliando, assim, a área de alcance dessa mensagem e do pedido de ajuda de pessoas que convivem com o transtorno e são diariamente incompreendidas.

A função do jogo, na formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a “representar” uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa. (HUIZINGA, 2014: 16)

No domínio dos jogos eletrônicos, tanto a luta quanto a representação da depressão comumente acontecem a partir de jogos de conscientização sobre o universo do transtorno ou de jogos que visam auxiliar depressivos a alcançar alguma melhora. Para estudar a eficácia dessas abordagens em jogos já existentes no mercado, assim como características e direcionamentos, foram selecionados seis jogos com a temática da depressão: *Depression Quest*, *Rainy Day*, *Lenin, the Lion*, *Elude*, *Sparx* e *SuperBetter*.

Depression Quest²²

FIGURA 9 - Capa introdutória para *Depression Quest*



Fonte: Elaborado pela autora

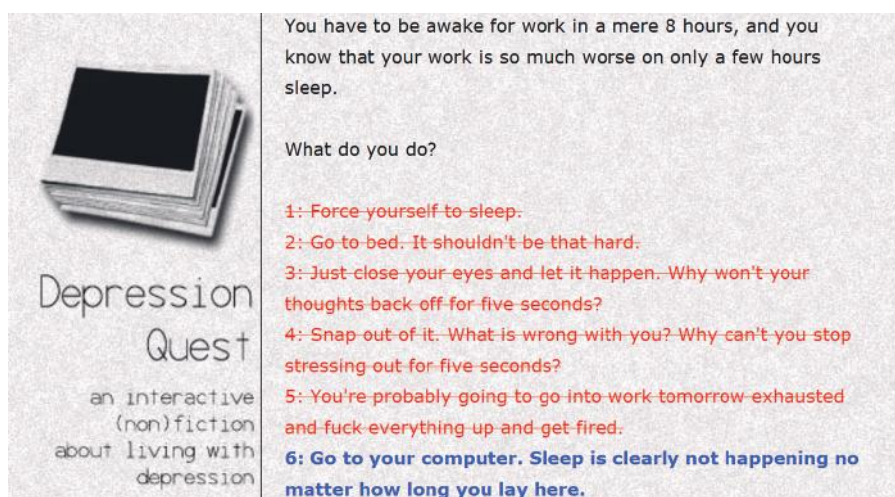
O jogo independente desenvolvido no *Twine*²³ e lançado pelo estúdio *The Quinnspracy* em 2013 é um jogo de ficção interativa simples e bastante direto em sua abordagem quanto à depressão. Os autores Zoë Quinn e Patrick Lindsey fazem questão de introduzir o jogo com um texto explicativo sobre seu objetivo e alerta ao jogador que seu conteúdo pode conter gatilhos para pessoas sensíveis a este tema e indica plataformas de ajuda caso a pessoa seja suicida. A mensagem também deixa claro que o intuito do jogo não é divertir, e sim conscientizar quem demonstrar interesse em compreender melhor o transtorno, assim como oferecer conforto às pessoas que vivem com a depressão.

²² Jogo disponível em <<http://www.depressionquest.com>>.

²³ *Software* gratuito desenvolvido para a criação de histórias interativas não lineares.

O jogo propõe que o jogador experimente entrar na vida de um personagem que possui depressão a partir da narrativa de diversas situações propostas, como tarefas diárias, ir ao trabalho e relacionamentos, assim como um possível tratamento para seu transtorno. O jogador recebe múltiplas opções de como o personagem pode lidar com cada um destes eventos, e cada uma de suas escolhas o leva por um dos possíveis caminhos. Porém algumas das opções consideradas mais lógicas ou saudáveis aparecem riscadas e não podem ser selecionadas a fim de ilustrar o sentimento de incapacidade muito presente neste tipo de transtorno.

FIGURA 10 - Captura de tela de *Depression Quest*



Fonte: <http://depts.washington.edu/critgame/project/depression-quest-is-the-most-important-game-ive-ever-played/>

Jogos textuais em plataformas *online* costumam ter um ponto negativo em comum: podem vir a falhar em manter o interesse do jogador, devido à falta de dinâmica que se espera das mídias digitais da atualidade. Entretanto, ao permitir que o jogador controle o caminho a partir de suas escolhas dentre as opções oferecidas, o jogo abre caminho para uma interação entre jogo e jogador e uma maior imersão do mesmo no universo ali apresentado, para assim conseguir atingir sua meta.

Inicialmente desenvolvido apenas para navegadores *online*, *Depression Quest* venceu vários prêmios e foi aclamado pela crítica, e assim foi lançado em 2014 na plataforma *Steam*, uma das maiores distribuidoras *online* do mundo atualmente.

Rainy Day²⁴**FIGURA 11** - Capa introdutória de *Rainy Day*

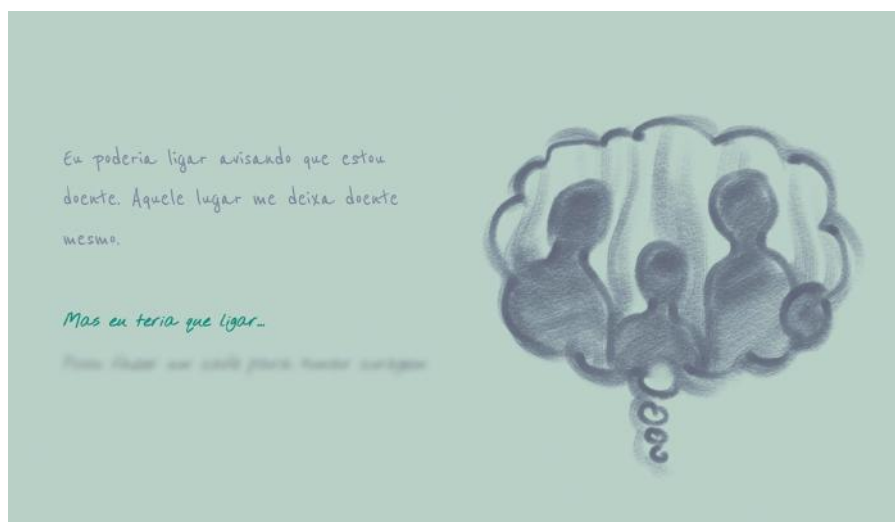
Fonte: <http://ovelhamag.com/rainy-day-um-game-sobre-ansiedade/>

Desenvolvido pela brasileira Thais Weiller e ilustrado por Amora B, *Rainy Day* foi lançado em 2016. Este jogo *indie*²⁵ propõe expor como o cotidiano de pessoas que convivem com transtornos como depressão e ansiedade pode ser afetado pelos mesmos. Através de uma narrativa interativa, baseada em experiências pessoais da autora, ela evidencia como tarefas consideradas simples e corriqueiras podem se tornar grandes obstáculos.

O enredo se passa durante uma manhã chuvosa em que a personagem precisa se levantar da cama para ir trabalhar. O jogador deve escolher dentre múltiplas opções para levar a personagem até um dos quatro possíveis finais da estória. Estas alternativas se mostram borradas até que o cursor do *mouse* passe por elas, representando a falta de clareza na mente da pessoa nestes momentos.

²⁴ Jogo disponível em <<https://thaisa.itch.io/rainy-day>>

²⁵ Jogos *Indie*, ou jogos independentes, são aqueles criados por apenas uma pessoa ou por uma pequena equipe.

FIGURA 12 - Captura de tela de *Rainy Day*

Fonte: <https://thaisa.itch.io/rainy-day>

Em essência, o jogo é bastante similar à do *Depression Quest*, porém, *Rainy Day* mostra um ponto de vista menos linear. Suas opções podem prender o jogador em um grande *loop* a fim de demonstrar como o deprimido pode se sentir física e mentalmente incapaz de começar seu dia, como se estivesse rodando em círculos sem conseguir alcançar o seu objetivo. Com essas escolhas, o jogador pode ter voz e ação dentro do jogo, o que faz com que ele de fato participe da experiência ao invés de apenas assisti-la.

A autora Thais Weiller relata, em uma entrevista dada à revista online *Ovelha*²⁶, que começou a desenvolver o jogo para ajudá-la a passar pela situação ruim na qual se encontrava, extravasando seus sentimentos por meio da criatividade. Tal afirmação pôde ser ratificada a partir da resposta da autora a uma entrevista dada ao *site Overloadr*²⁷, na qual disse que o jogo não apenas ajudava os outros, mas também a si própria “No começo eu tinha um pouco de vergonha, sabe? Eu não sou muito comunicativa e achava que esse jogo não ia me ajudar muito a melhorar”, conta. “Eu também acabava não falando muito com outras pessoas sobre isso. Mas nos últimos momentos do desenvolvimento, eu acabei mostrando-o para alguns amigos e muitos se identificaram. Era reconfortante saber que eu não era a única a ter esses problemas, que muita gente se sentia assim.”

²⁶ Entrevista disponível em <<http://ovelhamag.com/rainy-day-um-game-sobre-ansiedade/>>.

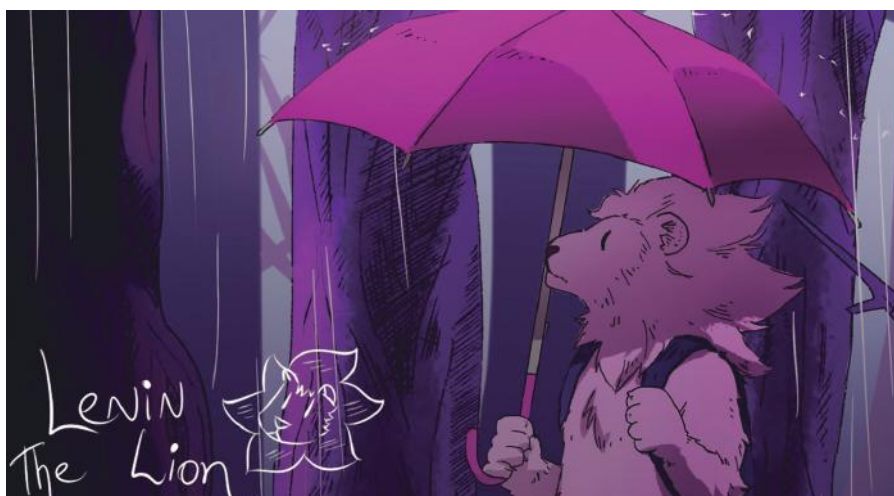
²⁷ Entrevista disponível em <<http://overloadr.com.br/especiais/2016/07/rainy-day-da-thais-weiller-e-um-jogo-curtinho-sobre-ansiedade-e-depressao-que-voce-deveria-jogar-agora/>>

Entretanto, abordar um tema delicado como estes transtornos de forma tão real e imersiva pode afetar algumas pessoas de forma negativa. Na entrevista à revista *Ovelha*, a autora revelou que muitas pessoas disseram se sentir mal ao jogar *Rainy Day* por ser real demais.

Apesar disso, Thais Weiller (2016) é bastante direta em sua mensagem ao final do jogo quando diz que “Ser ansioso é algo bem sério. Este jogo existe para ilustrar como a ansiedade e outras condições mentais relacionadas a ela podem impedir alguém de ter uma vida feliz. Se você ou alguém que você conhece tem problemas parecidos com os do protagonista, não deixe isso de lado e converse com alguém sobre isso” por fim indicando que a pessoa procure ajuda profissional caso sinta que precisa.

Lenin, The Lion²⁸

FIGURA 13 - Capa introdutória de *Lenin, The Lion*



Fonte: https://s3-sa-east-1.amazonaws.com/cdn.br.catarse/uploads/project/uploaded_image/60233/project_thumb_facebook_DemPoster.png

Outro jogo brasileiro que se destacou no âmbito de jogos indie ao abordar a temática da depressão foi *Lenin, the lion*, um *Puzzle*²⁹ *RPG*³⁰ criado em 2017 pelo estudante de História da Arte João Bueno, também conhecido como Lornyon.

²⁸ Jogo disponível em <https://www.catarse.me/lenin_the_lion>

²⁹ Jogo de quebra-cabeça.

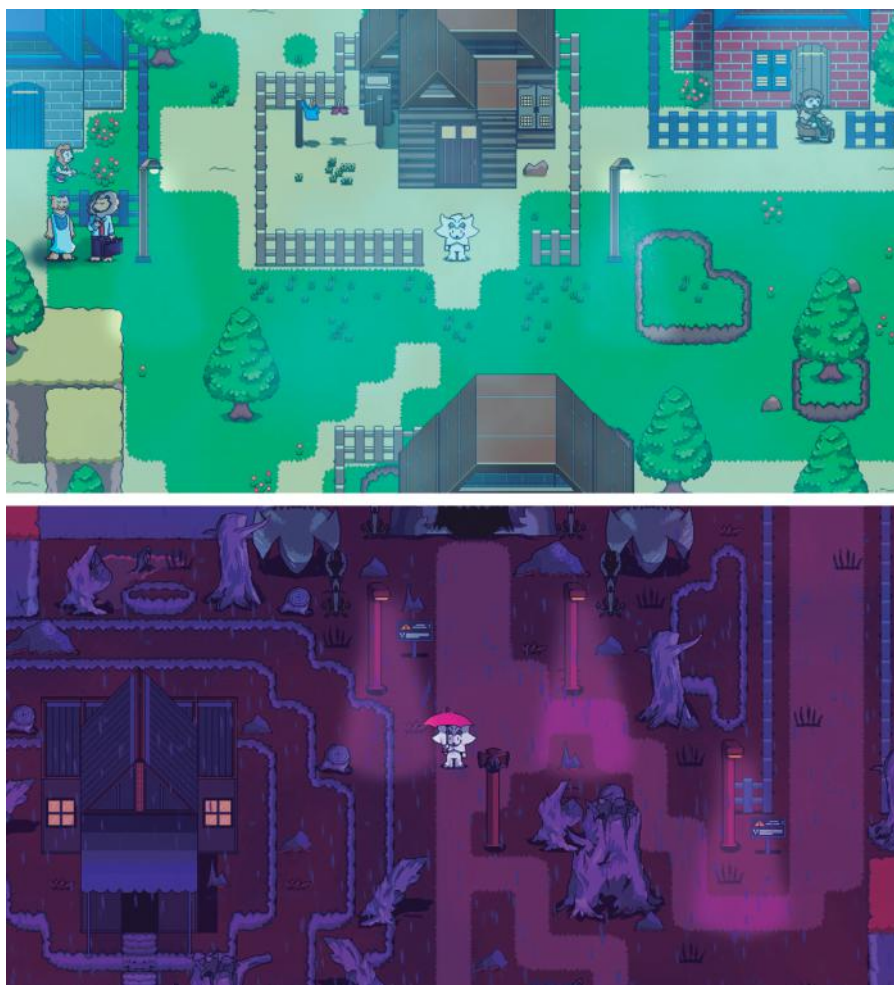
³⁰ *Role-Playing Game*, ou “jogo de interpretação de personagens”, é um gênero de videogames em que os jogadores desempenham o papel de um personagem em um cenário fictício.

O jogo conta a história de Lenin, o único leão albino de sua comunidade. O personagem apresenta sintomas de depressão por conta do preconceito e maus tratos que sofre, tanto da aldeia em que mora quanto de sua própria mãe. Ao longo do jogo, certas situações levam Lenin a se encontrar em uma outra realidade, que apenas ele tem acesso. Nela o leão conhece animais diferentes e deve ultrapassar seus medos ao compreendê-los e encontrar a melhor maneira de enfrentar seu inimigos internos e externos.

Em uma entrevista dada ao site *IGN Brasil*³¹ o autor fala “Minha proposta é que a depressão apareça de forma subliminar no enredo. O Lenin não encontra os sintomas da doença no dia-a-dia, mas sim em outro plano. É como se estivesse no subconsciente dele, personificados em outras criaturas”, e explica “A pessoa que já passou ou enfrenta a doença pode acabar tendo ‘gatilhos emocionais’ ao se deparar com a temática de uma forma mais escancarada. Por isso decidi ir por este viés mais poético.”.

Várias referências e simbolismos aos efeitos do transtorno, assim como a tratamentos para o mesmo, são feitos nesta abordagem lúdica de conscientização do jogador. Além de sua estética nostálgica em estilo *pixel art*, o jogo explora muito bem o uso das cores e imagens para diferenciar as diferentes realidades.

31 Entrevista disponível em <<http://br.ign.com/brasil/55206/feature/acompanhe-a-jornada-de-umleao-com-depressao-no-brasileiro-l>>

FIGURA 14 - Exemplos de realidades de *Lenin, The Lion*

Fontes: <http://www.terrancerdica.com.br/wp-content/uploads/2017/10/Lenin-the-lion-cidade.png>
<https://steamdiscovery.com/839850/steamgame/lenin-the-lion/>

Suas mecânicas fogem de alguns padrões conhecidos em *RPGs*, como o nivelamento de personagens e as batalhas por turno. Cada conflito pode ser resolvido a partir de quebra-cabeças ou diálogos com múltiplas alternativas, sendo que cada escolha feita pelo jogador pode influenciar os caminhos que a estória irá seguir.

Com a finalidade de conseguir o apoio financeiro necessário para concluir o jogo, o autor começou uma campanha no *Catarse*³², apresentando ao jogador o mundo de Lenin e seus desafios a partir de textos, uma demo com cerca de uma hora e meia de duração e a venda de pacotes do jogo.

³² Plataforma de viabilização financeira para ações e projetos criativos. Disponível em <<https://www.catarse.me/>>

*Elude*³³

FIGURA 15 - Capa introdutória de *Elude*



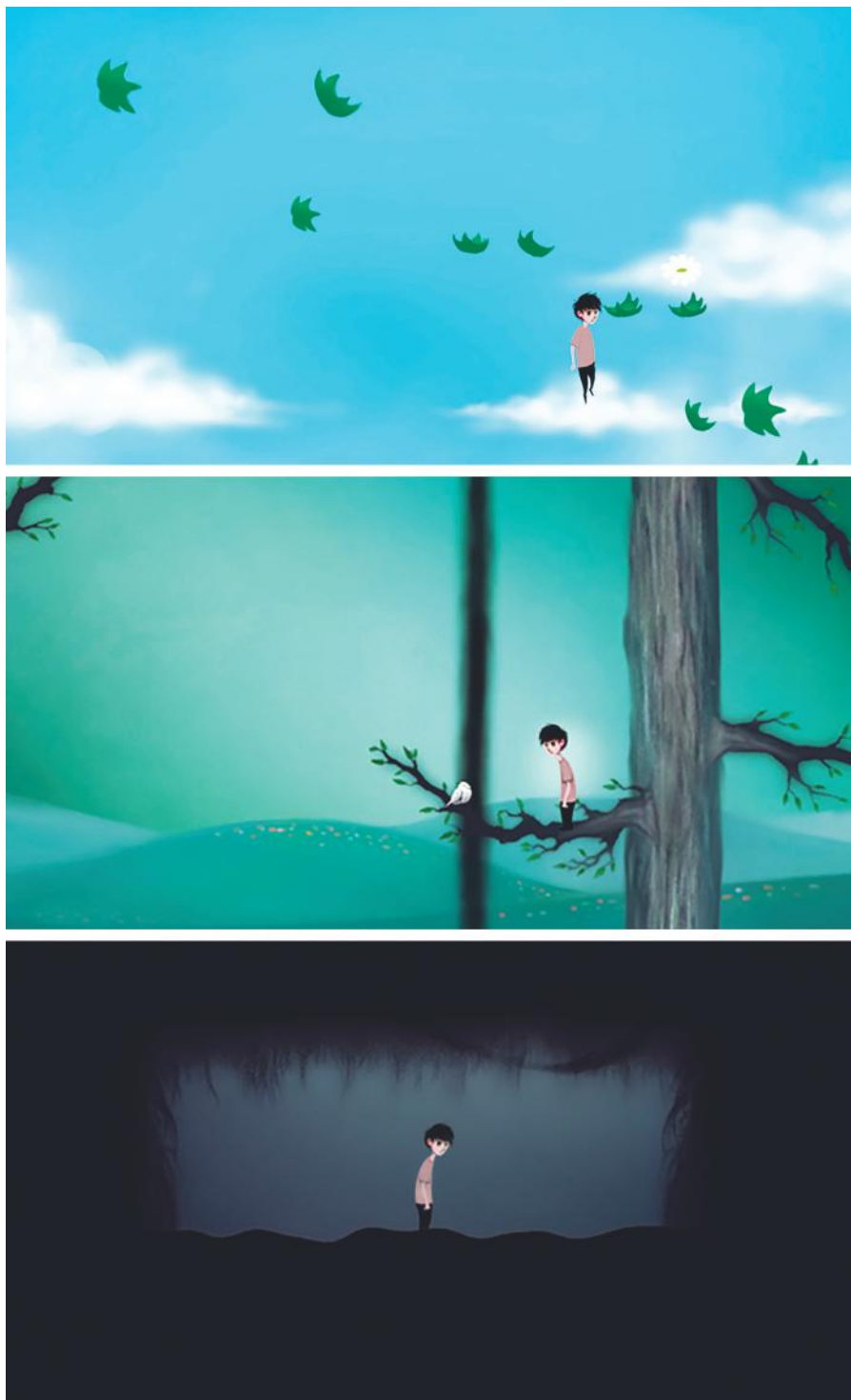
Fonte: <http://gambit.mit.edu/loadgame/elude.php>

Elude é um jogo plataforma desenvolvido apenas para *Windows* e *Macintosh* que teve seu protótipo lançado no verão de 2010 pelo *GAMBIT* - um laboratório de games em que estudantes e pesquisadores de Singapura colaboram com pesquisadores do *MIT*³⁴ e profissionais da indústria de jogos em projetos de pesquisa internacionais.

De forma bastante poética, *Elude* cria uma metáfora com base nos “altos” e “baixos” da vida com três “andares”. Desta forma, o jogo busca contrastar a depressão, representada no nível inferior; com sentimentos de felicidade, representados no nível superior e a sensação de normalidade, ao centro. Cada nível é representado com uma estética e ambientação próprios que correspondem diretamente com o sentimento ali representado.

33 Jogo disponível em <<http://gambit.mit.edu/loadgame/elude.php>>

34 Instituto de Tecnologia de Massachusetts (*Massachusetts Institute of Technology*).

FIGURA 16 - Andares de *Elude*

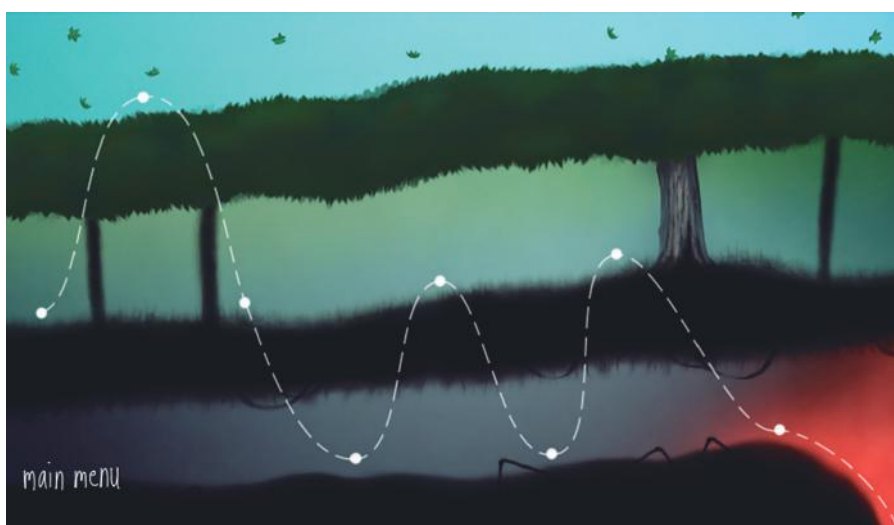
Fontes: <http://gambit.mit.edu/images/elude4.jpg>
<https://reygame.files.wordpress.com/2011/11/elude01.jpg>
<https://reygame.files.wordpress.com/2011/11/elude04.jpg>

A jogabilidade central (ou seja, “humor normal”) acontece em uma floresta repleta de objetos de “paixão” que ressoam e agem como *power-ups* quando alguém os chama. Somente quando infundido de paixão é possível superar os obstáculos no caminho para o topo das árvores, onde se atinge a “felicidade”. (GAMBIT, 2010: s.d.)³⁵

Ao longo do jogo, o jogador deve “ressoar” para libertar pássaros, que são os *power ups*³⁶ ou “objetos de paixão” mencionados acima, que permitem que o personagem pule de galho em galho da “floresta da normalidade”, subindo até o nível da felicidade, representado por um campo gramado e céu azul em que o jogador pula em folhas e flores flutuantes para subir cada vez mais. Porém, uma vez que este caia, ele volta para o nível de “humor normal” e, caso não consiga coletar pássaros o suficiente, é puxado para baixo por uma onda negra que o leva ao nível da depressão, de onde não consegue sair facilmente, pois não tem mais a habilidade de pular.

Essa dinâmica se mantém ao longo do jogo até o final, em que é apresentado ao jogador uma imagem com os três níveis e um caminho tracejado que evidencia o caminho percorrido até ali. Desta forma o jogo consegue mostrar graficamente que a depressão não consiste em apenas sentimentos de tristeza constantes, mas sim em uma variação entre sentimentos assim como uma árdua luta para chegar ao topo - representação da felicidade - enquanto a onda de depressão continua puxando a pessoa para baixo.

FIGURA 17 - Representação do caminho do jogador em *Elude*



Fonte: <https://web.cs.wpi.edu/~rich/courses/imgd4600-c13/analyses/Elude/index.html>

³⁵ Citação retirada do site <<http://gambit.mit.edu/loadgame/elude.php>> e traduzida pela autora.

³⁶ Itens de jogos que proporcionam vantagem ao jogador.

Este jogo foi desenvolvido com o objetivo de ajudar, especificamente em contexto clínico, na conscientização de familiares e amigos. O jogo pretende que estes, ao se depararem com as realidades da depressão desta forma lúdica, desenvolvam empatia para com a pessoa deprimida.

SPARX³⁷

FIGURA 18 - Imagem de SPARX



Fonte: https://www.industrialtour-deloitte.com/sites/default/files/inline-images/2_8.jpg

Lançado oficialmente em 2013, *SPARX (Smart, Positive, Active, Realistic, X-factor thoughts)*³⁸ é um jogo de fantasia 3D desenvolvido por um time de pesquisadores e clínicos da Universidade de Auckland, na Nova Zelândia, e seu objetivo é ajudar a reduzir sintomas de depressão, estresse ou ansiedade em adolescentes de forma lúdica e interativa.

Ao entrar no papel de herói, o jogador deve derrotar a escuridão e a melancolia entranhados no mundo deste jogo desenvolvido a partir de um sistema de *e-therapy*³⁹, baseado em abordagens da terapia cognitivo-comportamental. O jogo ensina formas de lidar com a depressão a partir da resolução de quebra-cabeças e desafios, buscando ensinar o jogador a resolver seus problemas por conta própria.

³⁷ Jogo disponível em <<https://www.sparx.org.nz/>> (funcional apenas na Nova Zelândia)

³⁸ Tradução: Inteligente, Positivo, Ativo, Realista, Pensamentos de Fator-X.

³⁹ Serviço de aconselhamento psicológico online.

Em uma entrevista dada ao site *Polygon*⁴⁰, Dra Karolina Stasiak, uma das especialistas envolvidas no projeto, explica:

O jogo ensina aos jogadores a serem melhores na resolução de problemas, habilidades específicas de relaxamento, como fazer atividades que trazem prazer - pois este é um dos problemas da depressão - você para de aproveitar as coisas simples e até mesmo as coisas que você costumava gostar não parecem mais divertidas (LIEN, 2012: s.d.)⁴¹

A fim de testar a eficiência do jogo em comparação ao tratamento usual, conduziu-se um estudo envolvendo 187 jovens de 12 a 19 anos que procuravam ajuda para sintomas depressivos leves a moderados. Separados em dois grupos, 94 pacientes foram alocados para o tratamento com *SPARX* e 93 foram tratados da forma usual, com visitas presenciais a psicólogos clínicos.

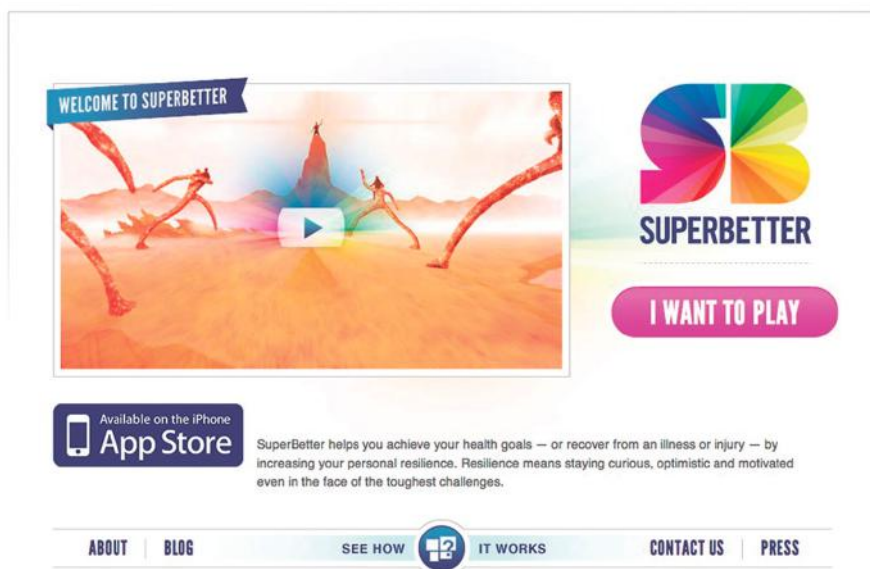
Os resultados desta pesquisa mostraram que o índice de remissão dos sintomas de depressão e ansiedade no grupo do *SPARX* foi de 43,7%, enquanto o índice de remissão no tratamento usual foi de apenas 26,4%. Viabilizando o jogo como uma alternativa em potencial ao tratamento de jovens com sintomas primários dos transtornos.

O jogo foi premiado por sua inovação no meio da saúde e, após tanto sucesso, foi adaptado pelo Dr. Mathijs Lucassen, um dos desenvolvedores do mesmo, para auxiliar adolescentes homossexuais, bissexuais ou com dúvidas; o que se provou bastante efetivo em ajudar os jovens a lidar com a sua sexualidade.

SPARX se mostra extremamente interessante, pois é o primeiro aqui analisado com público-alvo primariamente de deprimidos. O jogo pula a etapa da conscientização de outros e vai diretamente ao ponto de auxílio ao público interessado, não apenas a fim de confortá-lo, mas oferecendo ferramentas para enfrentar o problema.

40 Entrevista disponível em <<https://www.polygon.com/gaming/2012/5/7/3004286/sparx-depression>>

41 Tradução livre pela autora.

SuperBetter⁴²**FIGURA 19** - Página introdutória de *SuperBetter*

Fonte: https://ejdraper.com/images/case_studies/superbetter1.jpg

SuperBetter foi idealizado em 2009 pela *game designer* Jane McGonigal a fim de ajudar a si própria a passar por um período crítico de sua vida. Nesta época, o jogo chamava-se *Jane, a exterminadora de concussões*⁴³.

Ao sofrer uma concussão que não se curou propriamente, Jane ficou com vários sintomas desagradáveis que não lhe permitiam uma boa qualidade de vida, levando-a, assim, à depressão. A fim de encontrar alguma motivação para conviver com este desafio, ela utilizou seus conhecimentos como *game designer* para criar um jogo que a ajudasse a “curar seu cérebro”.

As mecânicas propostas eram simples, porém, se mostraram bastante eficazes. Criar uma identidade secreta, escolher aliados, identificar os inimigos a batalhar - coisas que a faziam sentir-se mal ou que piorassem seus sintomas - e definir *power ups* - coisas que ela poderia fazer para se sentir melhor e produtiva. Com apenas alguns dias jogando ela já sentia uma melhora em sua ansiedade. Seus sintomas perduraram por mais de um ano, mas ela já não sofria tanto por conta deles.

⁴² Jogo disponível em <<https://www.superbetter.com/>>, na *Apple Store* e no *Google Play*

⁴³ Originalmente, “*Jane, the Concussion Slayer*”. Tradução livre pela autora.

Ao comprovar a efetividade de seu jogo em sua própria experiência, Jane começou a compartilhá-lo *online*, a fim de ajudar outras pessoas, modificando então o nome para *SuperBetter*. A atitude gerou vários feedbacks positivos de pessoas que aplicaram as mecânicas em seus cotidianos e que, com elas, sentiam-se mais fortes e corajosos, melhor compreendidos por seus amigos e família e até mesmo mais felizes na luta contra seus próprios desafios.

Após perceber que o jogo mostrou-se eficiente para diversas pessoas, com diferentes casos, Jane formalizou o jogo, lançando-o em 2012 para plataformas *web* e *mobile*. Vale ressaltar que suas mecânicas tiveram embasamento em várias pesquisas científicas que a autora disponibiliza para os jogadores, em uma nova forma de conscientização que foca nos próprios jogadores para que eles entendam e aprendam sobre meios alternativos que melhorem para o seu psicológico.

SuperBetter consiste na gamificação de metas e tarefas diárias, em que os vilões são os obstáculos presentes na vida do usuário. A fim de enfrentá-los e conseguir *power ups*, o jogo propõe exercícios cientificamente provados para aumentar as resiliências - ou forças -: física, mental, emocional e social do jogador. Tal método intenta auxiliá-lo a conseguir uma melhora em sua vida a partir da motivação para superar suas dificuldades, que pode ser obtida através de forças como otimismo, criatividade, coragem e determinação as quais são naturalmente ativadas no ato de jogar.

O jogo oferece pacotes para vários tipos de problemas e intenções; porém, como se trata de uma abordagem que incentiva uma metodologia de auto-ajuda, o jogador necessita de uma grande força de vontade para manter-se fiel aos seus objetivos. A falta de mecânicas para manter a assiduidade do usuário pode se tornar um problema caso este não se mostre tão motivado inicialmente.

A partir das análises anteriores, podemos concluir que jogos podem ser ferramentas efetivas na colaboração para a melhora de pessoas com transtornos psicológicos. Suas diversas possibilidades de abordagens e mecânicas permitem várias formas criativas de comunicação, conscientização e auxílio tanto ao grupo de indivíduos que sofrem com tais transtornos quanto ao grupo que busca uma maior compreensão para com os mesmos.

Neste projeto, pretende-se adotar caminhos metodológicos semelhantes ao do jogo *SuperBetter* para que se adote uma abordagem indireta da depressão de forma a não mimetizar os sintomas do transtorno, para não engatilhar sentimentos negativos nos jogadores.

O jogo aqui proposto pretende utilizar o *SuperBetter* como referência, buscando aplicar novas mecânicas somadas à gamificação de tarefas diárias em missões a fim de buscar uma solução ainda mais eficiente para contribuir na luta contra a depressão.

Algumas das modificações propostas seriam: eliminar a ideia de superar vilões e incentivar que o jogador busque a superação em si mesmo, ao invés de focar em seus problemas. A intenção é encorajá-lo a criar suas próprias metas dentro do jogo, assim como ajudá-lo a conseguir conforto a partir de uma rede de suporte social de pessoas que passam por situações semelhantes.

Outra ideia é a utilização de uma mecânica organizacional que leve o jogador a cumprir seus compromissos. Pretende-se, também, estudar mecânicas que buscam manter a assiduidade do jogador, para que este não desista de seus objetivos, mesmo que se mostre desmotivado em algum momento.

Todos estes itens serão desenvolvidos de forma apropriada no tópico “Por trás da máscara” (pág. 63) desta monografia.

III.4 Julgue o livro pela capa

O processo de formação de um jogo engloba diferentes áreas de atuação que trabalham em conjunto para a sua confecção. Além disso, deve-se levar em consideração que, para um bom desenvolvimento do projeto, é necessária uma boa comunicação; não apenas entre estas áreas, mas com o próprio jogador em si.

Com o avanço dos jogos eletrônicos, o *feedback* crítico do usuário se tornou cada vez mais relevante para os desenvolvedores, pois, a partir à sua aplicação, aumentam-se as chances de satisfação do cliente para com o produto final.

Na intenção de manter um elo entre todas as camadas de criação, produção e desenvolvimento do jogo, assim como com o usuário, foi elaborada uma estrutura de trabalho chamada *MDA (Mechanics, Dynamics and Aesthetics)*⁴⁴, definida por Hunicke

44 Mecânica, Dinâmica e Estética. Tradução livre pela autora.

et al (2004) como “uma abordagem formal para entender jogos [...], que visa preencher a lacuna entre *game design* e desenvolvimento, críticas de jogos e pesquisas técnicas de jogos.”⁴⁵

Mecânica descreve os componentes do jogo em particular, no nível de representação de dados e algoritmos. Dinâmica descreve o desenvolvimento comportamental da mecânica que age nas ações e reações entre esta e o jogador, de acordo com o tempo. Estética descreve a resposta emocional evocada para o jogador, quando este interage com o sistema do jogo. (HUNICKE *et al*, 2004)⁴⁶

Estas camadas são interdependentes e complementares. Da perspectiva do *game designer*, criam-se as mecânicas, e delas geram-se as dinâmicas que levam a experiências estéticas, formando uma cadeia hierárquica, enquanto a visão do jogador percorre o caminho contrário.

Desta forma, a *MDA* também pode ajudar o *game designer* a compreender o jogo do ponto de vista do jogador e, com isso, ampliar a sua percepção do projeto. Assim sendo, o profissional pode analisar se são necessárias modificações em qualquer uma das áreas do jogo com o objetivo de obter uma melhor interação entre o usuário e o produto final.

FIGURA 20 - Gráfico do ponto de vista do *designer* e do jogador



Fonte: Elaborado pela autora

A estética, como a primeira camada identificada na perspectiva do jogador, tem a função essencial de chamar sua atenção. Dentro do tema proposto, o desenvolvimento estético, função esta do artista ou do *designer* gráfico, também pode se apresentar como um meio de atenuar o tratamento de um tema pesado, como a depressão, de forma mais casual e atrativa podendo, assim, melhorar a imersão do jogador, deixando-o confortável.

⁴⁵ Tradução livre pela autora.

⁴⁶ Tradução livre pela autora.

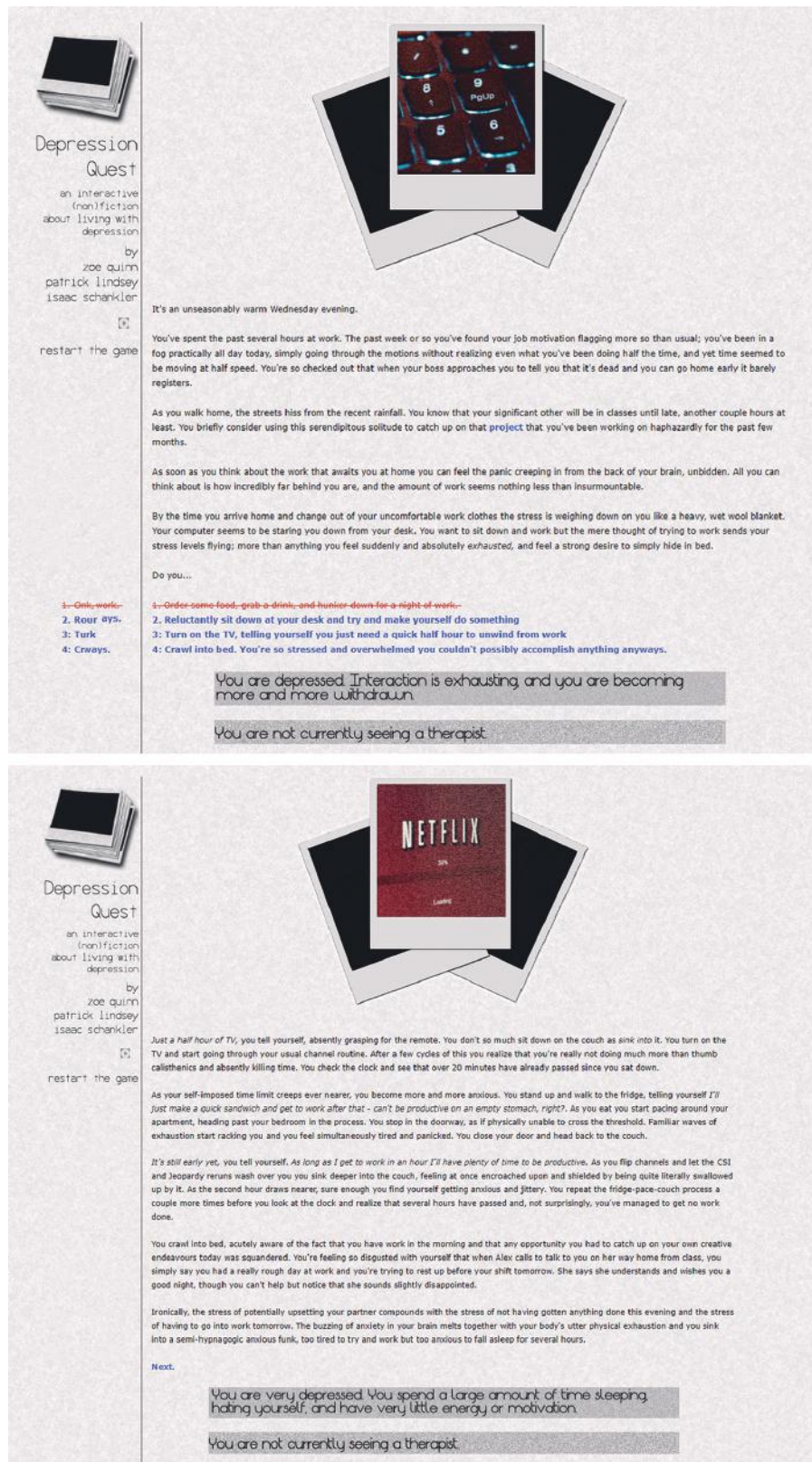
A fim de analisar a influência do desenvolvimento estético na relação direta entre jogo e jogador, comparou-se dois dos jogos mais aclamados com a temática da depressão: o *Depression Quest* e o *Rainy Day*, os quais pertencem ao gênero narrativo e estão sitiados em navegadores *online*.

Ambos têm o objetivo em comum de ilustrar como a depressão pode afetar o dia-a-dia de alguém, pretendendo conscientizar pessoas que não são afetadas pelo transtorno sobre a dificuldade da convivência com este a fim de alertá-las. Eles podem, também, funcionar como forma de conforto às pessoas que sofrem com esse transtorno ao mostrar que não estão sozinhas, e que outros podem entender a sua situação.

Mesmo muito parecidos em essência, os dois jogos se mostram bastante diferentes em sua apresentação. O *design* escolhido para cada um cria ambientações claramente distintas, o que muda a sensação de quem está participando da experiência.

Depression Quest apresenta um *design* gráfico simples e pouco dinâmico. O plano de fundo granuloso e em tons de cinza se mantém o mesmo do início ao fim, contendo a imagem de três *polaroids* fixas ao topo. Alguns dos poucos exemplos de atividades ao longo do jogo são: a troca do conteúdo da *polaroid* central de acordo com a página em que o jogador se encontra e animações semelhantes à estática - proveniente do vídeo de aparelhos eletrônicos - aplicadas à imagem da *polaroid* e a alguns *gifs* com mensagens explicativas na parte inferior da página.

Outro ponto a destacar é o tamanho dos textos propostos. Segundo Steve Krug (2014), “atualmente as pessoas tendem a passar muito pouco tempo lendo a maioria das páginas *Web*. Em vez disso nós passamos por elas, procurando por palavras ou frases que nos chamem a atenção” assim, a tendência é que, em páginas com textos muito extensos, o usuário acabe por não ler o seu conteúdo por completo. Este poderia ser um problema para o jogo uma vez que pretende atingir seu objetivo a partir da leitura deste mesmo texto. Vale ressaltar que as opções que o personagem não vê como possíveis são colocadas cortadas em vermelho, o que induz tensão.

FIGURA 21 - Capturas de tela de *Depression Quest*

Fontes: <http://www.depressionquest.com/dqfinal.html#2n.1e.4s>
<http://www.depressionquest.com/dqfinal.html#2n.1e.4s.55>

A sensação incômoda do transtorno é bem representada nas suas escolhas estéticas, entretanto, a falta de dinamismo pode levar o jogador a cansar-se rapidamente e perder o interesse em chegar até o final.

Já em *Rainy Day*, as cores do plano de fundo variam ao longo do jogo e a escolha de tons pastéis para estas - assim como de ilustrações simples e de estética manual - criam um ambiente mais calmo e propício para uma imersão menos abrupta do jogador naquele ambiente.

FIGURA 22 - Tela inicial de *Rainy Day*



Fonte: <https://thaisa.itch.io/rainy-day>

Os textos propostos são breves e a tipografia manual torna a situação mais intimista, como se aqueles fossem um diário pessoal da personagem. As opções oferecidas ao jogador ficam borradas até que passe o cursor em cima delas. Esta escolha pode manifestar a confusão presente na mente da pessoa ao não saber como lidar com esta situação. O *design*, nesse caso, trata do assunto de uma forma mais delicada, e o incômodo que o transtorno gera permanece focado no conteúdo do texto em si e em algumas ilustrações.

Caso o jogador insista em uma mesma opção ao longo do jogo, cria-se um *loop* e a cor do plano de fundo muda de forma a ficar menos contrastante com o texto, dificultando a leitura e transmitindo a tensão que a situação passa para a personagem.

FIGURA 23 - Capturas de tela de *Rainy Day*

Fonte: <https://thaisa.itch.io/rainy-day>

Dessa forma, podemos concluir que, apesar dos dois jogos serem bastante semelhantes em seus objetivos e em seu formato, estes apresentam soluções estéticas distintas a fim representar a sensação de monotonia e limitação comuns ao transtorno. Contudo, um *design* mais intimista, dinâmico e delicado cria um ambiente mais imersivo podendo, assim, envolver o jogador mais facilmente nas experiências ali representadas.

IV *Design e Projeto*

IV.1 *Plataforma*

A partir da estruturação do escopo do jogo, com proposta, vertente e público alvo definidos, passou-se para o próximo passo: a escolha de um suporte que se adequasse às restrições e necessidades do projeto.

[...] uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida quotidiana. É-lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente quotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade (HUIZINGA, 2014: 23)

O processo de decisão deste suporte iniciou-se na escolha por desenvolver um jogo voltado para uma plataforma eletrônica. No ramo da informática, uma plataforma é, segundo o dicionário *online* de português, “a tecnologia fundamental em que se assenta um sistema de computador”. A opção pela utilização de recursos de sistemas computacionais se deu devido à grande capacidade de persuasão destes para com seus usuários. Morgan Kaufmann Fogg (2003) sugere em seu livro *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do* uma divisão entre as diferentes funções que a tecnologia da computação pode exercer na influência de indivíduos através de uma tríade funcional.

A tríade funcional define como se persuadir com as tecnologias computacionais levando em conta como os usuários usam ou respondem às tecnologias de computação. A tríade é formada por: **Ferramenta:** torna as atividades mais fáceis, ou mais eficientes ou possibilitam fazer coisas que só são possíveis com uso de tecnologia. **Mídia:** dividida em simbólica (texto, gráfico por exemplo) e sensorial (vídeo, áudio por exemplo). **Atores sociais:** as pessoas tendem a personificar o computador, criando relações com ele como se este fosse uma pessoa (FOGG, 2003 *apud* JÚNIOR, 2016: 922)

Dessa forma, a tecnologia computacional, somada ao método de gamificação⁴⁷ a ser aplicado, acrescenta meios úteis ao jogo na busca por seu objetivo, uma vez que pretende trabalhar pela mudança comportamental do jogador com depressão em para melhorar sua qualidade de vida. Assim, buscou-se, dentro deste universo, as plataformas mais adequadas de acordo com o público-alvo, a proposta do jogo e o espaço da mesma no mercado.

⁴⁷ Método anteriormente apresentado no tópico “Táticas” (pág 22).

Dentre as plataformas eletrônicas que rodam jogos, as fatias mais significativas do mercado atual são: PC, console e *mobile*. Na pesquisa anteriormente realizada⁴⁸, a plataforma *mobile* foi escolhida como a mais utilizada pelo público analisado, com 38,4% dos votos, seguida de perto pelo PC, com 34,3% e, em terceiro lugar, o console, com 13,6%.

Ao comparar as vantagens e desvantagens de cada uma destas plataformas com as necessidades geradas a partir da concepção do jogo aqui proposto, a *mobile* foi escolhida devido a vantagens - como acessibilidade, mobilidade, praticidade assim como sua interface tradicionalmente simples e intuitiva. Existem contras que limitam algumas escolhas para o jogo, como armazenamento limitado, tamanho de tela e capacidade de *hardware*. Entretanto, a possibilidade do jogador manter-se sempre com o jogo em mãos foi a mais relevante para esta escolha.

A plataforma *mobile* está tão difundida na sociedade, na forma de *smartphones* e *tablets*, que se tornou uma parte importante do dia-a-dia de grande parte da população. Sua facilidade de acesso e sua mobilidade permitem que a maioria das pessoas possuam - pelo menos - um destes aparelhos sempre consigo em seu cotidiano. Além disso, esta plataforma está em constante ascensão no mercado de jogos eletrônicos, movendo cerca de 80% a 90% do capital de lojas de aplicativos *mobile* e também agregando cada vez mais jogadores. Entre 2015 e 2016, registrou-se o aumento de aproximadamente 100 milhões de usuários ativos mensalmente na categoria.

No espaço de uma década, os jogos para dispositivos móveis terão crescido do menor segmento em 2012 para uma indústria de 100 bilhões de dólares em 2021. Notavelmente, a ascensão do jogo *mobile* não canibalizou significativamente as receitas dos mercados de jogos para PC ou console. Nos próximos anos, o crescimento da receita de jogos para dispositivos móveis continuará superando o mercado de jogos em geral, crescendo para 106,4 bilhões de dólares em 2021. Até lá, jogos de *tablets* e de *smartphones* combinados gerarão 59% das receitas em todo o mercado. (WIJMAN, 2018: s.d.)⁴⁹

Contudo, foi necessário decidir utilizar apenas um dos sistemas operacionais dentre os existentes para este tipo de plataforma. Em vista das limitações de tempo deste trabalho de graduação, seria inviável a produção do material gráfico necessário para todos os tipos de sistema *mobile* por conta da grande variação de formatos e resoluções de tela entre eles e dos diferentes padrões de interface de cada um.

48 Ver Anexo 2 e o tópico “Conhecendo o time” (pág 39).

49 Tradução livre pela autora.

O mercado de *smartphones* é dominado, no presente momento, pelos sistemas operacionais *Android*, do Google, e *iOS*, da *Apple*. Ao compará-los, alguns pontos foram levados em consideração, como sua variação de tamanhos e formatos de telas nos aparelhos que os suportam, restrições de *design* e preço e, principalmente, sua acessibilidade e quantidade de usuários.

Os dois sistemas proporcionam vantagens e desvantagens entre si nos diferentes setores disponíveis na plataforma; entretanto, após análise, optou-se pela utilização do sistema *Android*. Apesar da grande quantidade de diferentes telas entre os aparelhos em que é suportado, este sistema não apenas se mostrou mais livre com relação a licenças de publicação, como também oferece bastante liberdade para o desenvolvimento da interface gráfica de seus aplicativos, e costuma ser sítio em aparelhos de variadas marcas que, em grande parte, são mais acessíveis monetariamente em comparação aos aparelhos vendidos pela *Apple*.

Uma vez que o jogo será desenvolvido inicialmente em português brasileiro, outro fator importante para este resultado foi a percepção de que o sistema *Android* toma 64,8% do mercado de smartphones no Brasil, enquanto o *iOS* ocupa apenas 32,7%. Também analisou-se a incidência de cada plataforma ao redor do globo pois, no desenvolvimento futuro do jogo aqui proposto, pretende-se alcançar o maior número de pessoas o possível e, se compararmos a plataforma mais utilizada em cada país com as regiões com maior incidência de depressão ao redor do mundo, como, por exemplo, as Américas e a África, pode-se ver o destaque do sistema *Android* em locais como a Argentina (77,5%), a Colômbia (74,5%) ou a África do Sul (67,3%)⁵⁰.

Assim sendo, definiu-se que o jogo seria desenvolvido para plataformas *mobile* que trabalhem com o sistema de operação *Android* e, conseqüentemente, as escolhas para seu projeto gráfico deveriam ser feitas visando sempre o melhor aproveitamento de suas possibilidades e limitações tanto de interface quanto de armazenamento, para desfrutar da melhor forma de todos os benefícios que a plataforma pode proporcionar.

⁵⁰ Dados retirados da pesquisa comparativa entre as quotas de mercado dos sistemas *Android* e *iOS* ao redor do mundo em 2018 apresentada pelo site *DeviceAtlas*. Disponível em: <<https://deviceatlas.com/blog/android-v-ios-market-share>>.

IV.2 Por trás da máscara

Jane McGonigal (2012) cita em seu livro *A Realidade em Jogo* que “todos os jogos compartilham quatro características que os definem: meta, regras, sistema de feedback e participação voluntária”. Visto que a meta de auxiliar pessoas com depressão em seu cotidiano já foi estabelecida, precisou-se delimitar os itens seguintes da lista para que o projeto se enquadre nos parâmetros necessários.

Como apresentado anteriormente no tópico “Julgue o livro pela capa” (pág 54), Hunicke *et al* (2004) desenvolveram uma estrutura de trabalho chamada *MDA*, que divide o jogo, em mecânica, dinâmica e estética. No primeiro momento explicou-se a importância da estética nos jogos e, da mesma forma, este tópico pretende apresentar o conteúdo deste “livro”; ou seja, as mecânicas elaboradas para o jogo aqui desenvolvido.

Mecânicas, no caso de jogos eletrônicos, tratam-se do conjunto de componentes, regras e objetivos de um jogo e devem estar diretamente ligadas à temática preestabelecida para o mesmo. A fim de atingir uma boa interação entre jogo e jogador, deve-se manter em mente as motivações e restrições do usuário, para assim mantê-lo engajado e, conseqüentemente, conseguir sua participação voluntária.

Mecânica é um sistema de regras e objetivos que restringe e conduz as ações do jogador. É dizer com detalhes típicos de complexas engrenagens: “O que pode e o que não pode acontecer no jogo?”. Partindo daí, é possível falar desse sistema como condicionado pelo tempo. Isto é, tratam-se de ciclos de ação do jogador e feedback do jogo. Esses ciclos podem ser baseados em segundos, minutos, horas ou até mesmo dias. É aí que podemos falar sobre níveis de mecânica. (VIEIRA, 2016)

TABELA 1 - Tabela explicativa dos níveis de mecânica

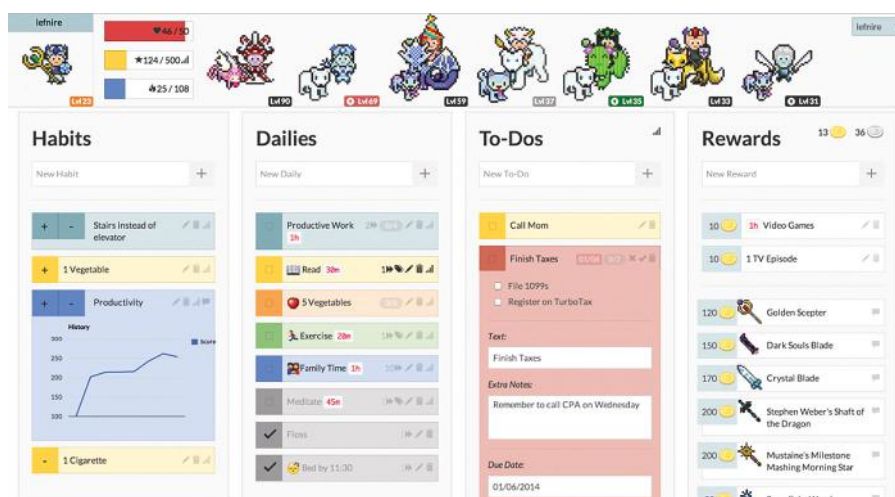
Nível	Ciclo temporal	Descrição
Primário	Segundos	Trata-se do “ <i>core concept</i> ” do jogo. Isto é, o que o jogador passa a maior parte do tempo repetindo.
Secundário	Minutos	Conjunto de metas e regras que recheiam a mecânica primária, dando-lhe alguma substância.
Terciário	Horas ou mais	O que mantém o jogador engajado no longo prazo: história, conquistas, itens colecionáveis, metajogo.

Fonte: <https://imasters.com.br/desenvolvimento/conhecendo-mecanica-de-jogos-parte-01/?trace=1519021197>

Por serem voltadas para um público-alvo com maior sensibilidade a estímulos emocionais, as mecânicas do jogo aqui projetado foram escolhidas cuidadosamente. Tomou-se como embasamento para estes artigos de pesquisadores - tanto do ramo de jogos, como da psicologia - que visam a melhoria do bem estar mental e do estilo de vida das pessoas a fim de evitar resultados negativos durante a interação entre jogo e jogador.

Também foram utilizados como referência jogos com objetivo motivacional com métodos comprovadamente eficazes de administração de tarefas e gamificação. Dentre esses, estão *Chore Wars*⁵¹, um jogo voltado para a realização de tarefas domésticas; *LifeRPG*⁵², voltado para facilitar o alcance de metas pessoais e o próprio *SuperBetter*, apresentado anteriormente no tópico “Conhecendo o time” (pág 39). Entretanto, a maior referência aqui utilizada foi um jogo chamado *Habitica*.

FIGURA 24 - Tela de *Habitica*



Fonte: <https://vidaorganizada.com/wp-content/uploads/2016/03/habitica01.png>

Na forma de um *RPG* gratuito *open source*⁵³, *Habitica* foi lançado em 2013 por Tyler Renelle, Siena Leslie e Vicky Hsu e tem como objetivo motivar o desenvolvimento e gerenciamento de hábitos saudáveis na vida pessoal do jogador por meio de tarefas diárias e listas de afazeres. O jogo também pretende ajudar no aumento da produtividade profissional do usuário assim como no alcance de seus objetivos e metas pessoais.

51 Jogo de navegador *online* de realidade alternativa em formato *RPG* criado por Kevan Davis e publicado em 2010. Disponível em: <<http://www.chorewars.com/>>

52 Jogo *mobile* de realidade alternativa em formato *RPG* criado por Jayvant Javier Pujara e publicado em 2014. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jayvant.liferpgmissions&hl=pt_BR>

53 Código aberto. Quer dizer que o código-fonte do *software* pode ser adaptado para diferentes fins.

Ao cumprir as tarefas e marcá-las no jogo, o jogador pode aumentar o nível de seu avatar e receber recompensas para poder customizá-lo, bem como ouro, que serve para adquirir itens do jogo ou ser trocado por recompensas customizáveis, como comer seu prato favorito. Desta forma, o *Habitica* permite que o usuário o molde para se encaixar em seus costumes e metas pessoais. Este também possui uma rede social entre seus jogadores, que podem juntar suas habilidades ao formar grupos para lutarem juntos contra os vilões.

Os métodos de administração de tarefas do *Habitica* são bastante eficazes, portanto foram a base fundamental para algumas das principais mecânicas desenvolvidas para este projeto, e aparecem junto à mecânicas complementares escolhidas a fim de valorizar os exercícios aos olhos do jogador. Todas as mecânicas a serem aplicadas em *Tríllia* serão explicadas a seguir, divididas de acordo com a tabela de Alessandro Vieira (2016), anteriormente apresentada (Tabela 1), com os níveis primário, secundário e terciário intitulados respectivamente de nível 1, nível 2 e nível 3.

IV.2.a Nível 1

Primariamente, são propostas ao jogador duas mecânicas principais que devem ser mantidas constantemente para que tenha progresso no jogo. A primeira consiste no cumprimento de missões diárias oferecidas pelo jogo para conseguir batalhar contra o transtorno depressivo com base na aplicação de hábitos saudáveis autossustentáveis no cotidiano do jogador. A segunda mecânica compreende a formação de uma rede de suporte social entre usuários para que estes encontrem ajuda em pessoas que passam pelas mesmas situações.

Estas mecânicas principais baseiam-se essencialmente em mudanças terapêuticas de estilo de vida - *Therapeutic Lifestyle Changes* ou *TLCs* - apresentadas por Roger Walsh (2011) em seu artigo *Lifestyle and Mental Health*⁵⁴, publicado pela revista *American Psychologist*. No artigo, o autor discorre sobre como muitos profissionais da saúde subestimam a influência do estilo de vida na saúde mental da população e explica a sua importância e suas áreas de atuação.

54 “Estilo de vida e Saúde Mental”. Tradução livre pela autora.

As TLCs são às vezes tão eficazes quanto a psicoterapia ou a farmacoterapia e podem oferecer vantagens terapêuticas significativas. TLCs importantes incluem exercício, nutrição e dieta, tempo na natureza, relacionamentos, recreação, relaxamento e controle do estresse, envolvimento religioso ou espiritual e serviço aos outros. (WALSH, 2011: 579)⁵⁵

Dentre as *TLCs* citadas, apenas uma foi desconsiderada no processo de desenvolvimento de *Trívia*: o envolvimento religioso ou espiritual. Apesar de ser um importante aspecto na vida de muitas pessoas que encontram autoconhecimento e paz em suas crenças, a fé espiritual é particular a cada indivíduo, e existe um grande grupo de pessoas atualmente que não é adepto a nenhuma das diversificadas vertentes religiosas ao redor do globo. Portanto, a fim de evitar incoerências entre o jogo e a fé pessoal de cada um, optou-se por deixar esta *TLC* fora do mesmo, deixando as práticas religiosas por conta da vontade e crença de cada usuário.

As outras seis *TLCs* mencionadas por Walsh (2011) foram utilizadas como fundamento para as duas mecânicas deste nível primário anteriormente citadas. Exercício, nutrição e dieta, tempo na natureza, recreação, relaxamento e controle do estresse constituirão grande parte da parcela de missões diárias oferecidas ao jogador, enquanto relacionamentos e serviços aos outros estarão representados no segmento da rede de suporte social oferecida pelo jogo.

As mudanças de estilo de vida e a regularização de hábitos saudáveis são um meio de propiciar bem-estar psicológico e social com um mínimo de efeitos colaterais negativos, assim como permitem o fortalecimento da capacidade de administração pessoal de indivíduos com relação à sua própria saúde. Ao utilizar estas como embasamento para o jogo, pretende-se beneficiar o jogador com melhorias em sua esfera social, sua autoestima e saúde física, sua qualidade de vida e, principalmente, sua saúde mental.

Missões e Metas

O primeiro passo na busca por melhora está na identificação de um obstáculo junto à iniciativa de superá-lo. Entretanto, é comum encontrar dificuldades em adquirir motivação e coragem o suficiente para começar um processo de mudanças significativas em uma vida. Uma vez obtendo sucesso em dar este primeiro passo, costuma ser

⁵⁵ Tradução livre pela autora.

ainda mais difícil manter-se fiel ao caminho necessário para a obtenção do objetivo setado, por conta de constantes distrações, mudanças inesperadas nos planos ou hábitos conflitantes, tornando esta uma prática geralmente árdua e desgastante.

Em *SuperBetter*⁶⁶, Jane McGonigal compartilha com os jogadores toda a pesquisa que fez para a fundamentação do jogo no “laboratório secreto”. Neste, a *game designer* esclarece a importância de cada parte presente no *SuperBetter* e o funcionamento destas com base na psicologia positiva. Ao falar sobre as *quests*, ou “missões”, do jogo, McGonigal explica:

Existem 4 etapas principais para o comprometimento da busca de objetivos: **Divida os grandes objetivos.** Desenvolva uma longa lista de atividades menores e concretas. **Estes são seus sub-objetivos.** Um sub-objetivo é uma meta que você pode enfrentar com sucesso ao longo de apenas um dia - ou até mesmo uma hora ou alguns minutos! [...] **Faça um plano.** Decida como, quando e onde você enfrentará seus sub-objetivos. Isso ajuda a compartilhar esse plano com amigos e familiares, para que eles possam lhe dar incentivo e lembretes. **Execute seu plano.** Isso é crucial! Gaste tempo todos os dias, abordando pelo menos uma de suas sub-metas. Os dias mais consecutivos que você acumula buscando um sub-objetivo, o mais provável é que você tenha sucesso em seu grande objetivo. **Altere seus sub-objetivos com a frequência necessária.** Atualize seu plano ao encontrar novos obstáculos ou apenas tente algo novo e diferente. (SUPERBETTER, 2012: s.d.)

O jogo propõe a quebra de um objetivo complexo - neste caso, melhorar a qualidade de vida do jogador para que este conviva melhor com o transtorno depressivo - em sub-objetivos simples, que virão em forma de missões diárias a serem cumpridas. Busca-se, assim, aumentar as noções de significado, propósito, autoconfiança e comprometimento do usuário para que alcance seu objetivo final, progressivamente a partir da motivação obtida por meio de pequenas conquistas.

Estas missões sugeridas serão divididas em setores com exercícios propostos baseados em cinco das oito principais mudanças terapêuticas de estilo de vida citadas por Roger Walsh (2011) - exercício, nutrição e dieta, tempo na natureza, recreação, relaxamento e controle do estresse. Os setores de missões serão cinco:

56 Anteriormente apresentado no tópico “Conhecendo o time” (pág 39).

FIGURA 25 - Ícones dos setores de missões



Fonte: Elaborado pela autora

- **Lazer:** contém missões que envolvem formas de recreação para o jogador. Mesmo extremamente focado em um objetivo “sério”, é essencial que o indivíduo separe um tempo para seu lazer. Muitos geralmente consideram formas de lazer como desperdício de tempo “útil”; contudo, deve-se evitar subestimar a “seriedade”, ou importância do lazer, uma vez que este permite o descanso e relaxamento da mente do indivíduo, assim como a melhora do seu humor, tornando-o mais calmo, alegre e produtivo para posteriormente realizar outras tarefas necessárias.
- **Natureza:** contém missões que levam o jogador a ter maior contato com a natureza. O constante contato com as mídias eletrônicas e os ambientes artificiais tem afastado cada vez mais a população da natureza, trazendo novos tipos de doenças associadas diretamente com o excesso de exposição à tecnologia, as chamadas “tecnopatologias”. Os efeitos do afastamento destas mídias e da reaproximação do ser humano com a natureza traz benefícios calmantes, como a diminuição do stress, da ansiedade e depressão, ao diminuir a quantidade de “barulhos” internos e externos, liberando a mente para focar no que é realmente importante.
- **Pessoal:** contém missões ligadas a necessidades pessoais. Apesar de todas as *TLCs*, foi necessário acrescentar um setor de missões que lidasse com as tarefas cotidianas do jogador, como acordar em tal horário, arrumar o quarto, tomar banho ou passar fio dental. Para pessoas que não convivem com a depressão, elas podem parecer tarefas triviais; porém, para alguém com o transtorno, até mesmo estes pequenos afazeres podem se tornar grandes empecilhos em seu cotidiano.

- **Trabalho:** contém missões que incitam o jogador a cumprir seu trabalho somadas a outras de relaxamento e controle de estresse. É importante estimular o jogador a cumprir seus deveres, tanto no trabalho quanto nos estudos; entretanto é fundamental ensiná-lo a evitar estressar-se além do necessário. Deve-se sempre preservar a saúde mental do indivíduo para que este trabalhe e viva em harmonia.
- **Saúde:** contém missões envolvendo exercícios físicos, nutrição e dieta. É cientificamente comprovado que a prática de exercícios físicos aumenta os níveis de serotonina no metabolismo (hormônio responsável por regular o humor, funções intelectuais, entre outros), melhora a qualidade de sono, além de liberar endorfinas e promover benefícios cognitivos ao indivíduo. Uma dieta nutricional saudável e bem regulada, com a adição de verduras, peixes e alimentos que contém vitaminas essenciais como a vitamina D, se mostra muito proveitosa para a saúde física e mental das pessoas.

Todas as missões sugeridas visam a melhora da qualidade de vida do jogador, entretanto, elas nem sempre serão consideradas divertidas, e podem falhar em manter o jogador interessado e comprometido a continuar executando-as diariamente. Para que o jogo cumpra seu objetivo, é necessário que o jogador faça a sua parte, mostrando-se disposto a manter-se empenhado em cumprir os sub-objetivos para que alcance sua meta.

A fim de evitar depender apenas da força de vontade do jogador, mecânicas motivacionais foram implementadas em prol de tornar o jogo mais interessante. A maioria destas fazem parte do nível terciário de mecânicas, exposto no subtópico “Nível 3” (pág 77). No entanto, aqui, com o intuito de tornar as missões mais interessantes ou divertidas, serão oferecidas opções diferenciadas de executá-las como, por exemplo, tomar banho cantando mais alto o possível, lavar a louça rebolando ou até mesmo arrumar o quarto apenas andando de costas. As missões antes normais se tornam mais difíceis, porém mais desafiadoras e engraçadas. Caso alguma dessas opções for selecionada pelo jogador em alguma missão, este receberá pontos bônus por seu esforço extra.

FIGURA 26 - Lista de opções

Fazer missão...

- Nenhum
- Sem usar as mãos
- Em 5min
- ◀ Sem pisar em linhas ▶
- Cantando
- Andando de costas
- Dançando

● ● ●

Fonte: Elaborado pela autora

As missões desejadas para o dia devem ser selecionadas pelo usuário ao acessar o jogo, e este deverá executá-las até o final do mesmo. Este tem livre escolha de quais missões quer cumprir dentre as oferecidas nas listas de cada setor, mas deve cumprir pelo menos uma de cada setor por dia. Caso não o faça, receberá uma punição na forma da diminuição de seus pontos de experiência⁵⁷: o valor desta será diretamente proporcional ao nível em que o jogador se encontra.

Ao final do dia, ou a cada vez que executar uma missão, o usuário deve acessar o jogo e assinalar quais missões foram cumpridas. Com isso, o jogador será recompensado por cada missão realizada com suvenires virtuais do jogo ou com a possibilidade de criar uma missão à sua escolha. Esta mecânica, assim como todo o sistema de recompensas desenvolvido para este jogo, encontra-se no subtópico “Nível 3” (pág 77).

Inicialmente, o jogador receberá apenas missões pressetadas pelo jogo em si para que se acostume com sua dinâmica. Contudo, ao atingir o nível 5, será desbloqueada a seção de *Metas* presente no jogo. Nesta etapa do jogo, o usuário poderá começar a moldá-lo para as suas próprias necessidades e objetivos pessoais.

⁵⁷ Os pontos de experiência são a unidade de medida do nível do jogador dentro do jogo e são melhor esclarecidos no item “Nível e elo” do subtópico “Nível 3” (pág 77).

A construção de metas pessoais parecem oferecer um foco muito promissor para esforços terapêuticos, pois metas são, em teoria, mais maleáveis e modificáveis que muitas outras construções de personalidade (como temperamento ou traços), e também porque elas representam as iniciativas energizadas da pessoa de alcançar uma auto mudança positiva e melhor significado e propósito na vida. (WADSWORTH & FORD, 1983; RYFF & SINGER, 1998 *apud* SHELDON, 2002: 8)⁵⁸

Na seção de *Metas*, o jogador poderá colocar seus maiores objetivos do momento e subdividi-los por conta própria em sub-objetivos, que serão convertidos em missões do jogo. Desta forma, começa o aprendizado para que o usuário torne-se, ao longo do tempo, independente de um jogo ou de outros meios intermediários ao entender como pode organizar e gerir suas próprias vontades e necessidades.

O usuário poderá acrescentar quantas metas achar necessário. Em cada uma delas, deve-se setar sua dificuldade, o setor de missões em que esta se enquadra, cada sub-objetivo - ou missão - relativo à meta e quantas vezes deve-se repetir esta missão para alcançá-la. Todas estas opções se manterão editáveis para que o jogador tenha a liberdade de modificá-las caso precise. As missões criadas pelo jogador também poderão ser feitas de forma diferenciada, que ele mesmo poderá editar.

O intuito do jogo é excluir a ideia de vilões a serem enfrentados e substituí-la pelo incentivo de uma batalha pessoal que leve o jogador a buscar sempre uma melhor versão de si mesmo. A fim de permitir que ele possa acompanhar seu progresso ao longo do tempo será disponibilizado um gráfico com o seu desempenho em cada setor, para que o usuário possa analisar o que já melhorou e o que ainda precisa ser aperfeiçoado com base em suas estatísticas.

Como mencionado anteriormente, o jogo se apresenta apenas como um facilitador no trajeto de obtenção de um grande objetivo. Aprender a conviver melhor com o transtorno depressivo na busca por uma melhora é algo extremamente difícil e exige tanto ajuda profissional quanto o completo engajamento do jogador nesta luta.

58 Tradução livre pela autora

FIGURA 27 - Gráfico de desempenho em missões



Fonte: Elaborado pela autora

Suporte social

Um ponto essencial para o bom funcionamento dos objetivos do jogo em questão é que ele forneça a possibilidade de uma rede de suporte social ao jogador. Cientistas sociais já comprovaram que o bem estar psicológico e relacionamentos sociais saudáveis estão diretamente relacionados um com o outro assim como que “o isolamento social de indivíduos anteriormente funcionais eventualmente resulta em desintegração psicológica e física” (KIECOLT-GLASER *et al.* 2002; THOITS, 1995; UCHINO, 2004 *apud* UMBERSON *et al.* 2010)⁵⁹.

A fim de evitar este isolamento, a primeira missão oferecida pelo jogo será adicionar pelo menos um amigo a sua rede de suporte social. Esta missão, caso cumprida, concederá um item de recompensa e pontos de experiência o suficiente para que o usuário alcance imediatamente o segundo nível.

Através de uma rede social *online*, composta por conhecidos ou anônimos, jogadores poderão tornar-se “amigos” na plataforma. Desta forma, poderão ter acesso ao sistema de suporte social oferecido pelo jogo: um *chat* que permite uma comunicação e uma troca de experiências entre os usuários, assim como métodos de câmbio de recompensas e incentivos. Esta será o único segmento do jogo que necessitará de internet para o seu funcionamento.

⁵⁹ Tradução livre pela autora.

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar “separadamente juntos”, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. (HUIZINGA, 2014: 15)

O jogador, ao selecionar que está com o humor negativo - através de um medidor de humor melhor esclarecido posteriormente no nível secundário de mecânicas -, terá sua rede de suporte social acionada com uma notificação no celular. Estas pessoas, por sua vez, poderão conversar com a pessoa pelo *chat* privado caso sintam-se aptas a isso no momento.

O suporte emocional fornecido por laços sociais realça o bem estar psicológico que, por sua vez, pode reduzir o risco de comportamentos não saudáveis e de uma má saúde física. (KIECOLT-GLASER *et al.* 2002; THOITS, 1995; UCHINO, 2004 *apud* UMBERSON *et al.* 2010)⁶⁰

Entretanto, tendo em mente que, em uma sociedade que corre contra o tempo, em que as pessoas muitas vezes não têm como deixar suas atividades particulares para acalantar um amigo em dificuldade, foi elaborada uma solução mais simples e rápida de apoiá-lo: o *Mimo*. Este foi idealizado como um recurso de auxílio alternativo de demonstração de amizade e companheirismo, mesmo em momentos inoportunos.

O símbolo do Mimo vem da união entre um ponto de exclamação e um coração, como uma soma de ênfase e carinho. Este também serve para pessoas que querem ajudar o próximo, mas não se sentem aptos a fazê-lo, seja por problemas pessoais ou por falta de jeito com as palavras. Deste modo, pretende-se evitar que o jogador que precisa de ajuda sinta-se sozinho pois, ao receber o Mimo, saberá que alguém se preocupou em mostrar que, mesmo longe, manda boas energias e quer ajudá-lo.

FIGURA 28 - Notificação de recebimento do Mimo



Fonte: Elaborado pela autora

⁶⁰ Tradução livre pela autora.

Além dessas opções, o jogador também poderá mandar itens customizáveis do jogo na forma de um presente para o amigo, bem como desafiá-lo a cumprir missões em conjunto; tais desafios entre jogadores não devem ser de cunho competitivo, e sim cooperativo, para que o contato saia da plataforma *online* para o plano da realidade.

O suporte social é uma das partes mais fundamentais do jogo, pois se mostra extremamente necessário no processo de auxílio a pessoas com depressão na vida real. Segundo Roger Walsh (2011), “estudos mostram relacionamentos positivos entre comportamento altruísta e múltiplas medidas de bem estar psicológico, físico e social”⁶¹. Portanto, estas mecânicas poderão beneficiar tanto quem dá a ajuda como quem a recebe e, desta forma, o jogo contribui para que os jogadores saibam que não são os únicos a conviver com o transtorno, e que podem lutar juntos contra o mesmo.

IV.2.b Nível 2

Na busca por incrementar as mecânicas previamente apresentadas, foram implementadas três novas mecânicas: a agenda eletrônica, o medidor de humor e o avatar.

Agenda eletrônica

A fim de moldar o jogo de acordo com as necessidades de cada usuário, criou-se um espaço para adicionar tarefas diárias pessoais características da rotina de cada indivíduo. Portanto, atividades que não estejam pré-programadas, como missões do jogo, e que não sejam consideradas metas pessoais do jogador, poderão ser registradas neste espaço para um melhor planejamento de seus hábitos cotidianos e compromissos.

Este setor do jogo funcionará como uma agenda eletrônica: o jogador colocará a tarefa que deseja cumprir, o horário, os dias em que deve ser acionada e anotações que considerar necessárias. Cada um dos eventos aqui adicionados poderão ser alterados ou adaptados sempre que necessário. O jogo guardará as informações registradas e notificará o usuário para que cumpra sua tarefa que, pelo sistema, será vista como um tipo especial de missão.

61 Tradução livre pela autora

Caso o usuário seja bem sucedido, ele ganhará pontos de experiência e pontos bônus caso consiga ser pontual com o horário especificado. Caso contrário, ele perderá a mesma quantidade de pontos de experiência que ganharia se tivesse cumprido a missão.

O objetivo a ser alcançado com este novo tipo de “missão” é motivar o jogador a dar importância para a execução de suas tarefas cotidianas, que podem ter se tornado cansativas ao longo do tempo por conta da rotina. As outras missões que o jogo propõe acrescentarão por si só novidades ao cotidiano do usuário a fim de melhorar a sua convivência com o mesmo. Porém, é importante que este não se perca completamente de sua rotina diária.

Medidor de humor

No primeiro acesso de cada dia, o jogo deverá pedir que o usuário indique seu humor atual com base em um medidor presente no jogo. Esta mecânica foi escolhida tendo em mente dois objetivos principais: permitir que o jogador acompanhe a sua variação de humor ao longo do tempo e o acionamento da rede de suporte social do jogador, caso necessário, como descrito anteriormente em Suporte social (pág 72).

FIGURA 29 - Medidor de humor



Fonte: Elaborado pela autora

Apesar de ser setado no início do dia, o jogador poderá mudar o humor selecionado a qualquer momento que queira. A importância deste medidor vem com base na dificuldade que muitos deprimidos sentem em pedir ajuda assim como a impotência que grande parte das pessoas sentem ao não saberem ao certo como ajudá-los. Ao acionar automaticamente a rede de amigos do jogador, assim como oferecer métodos alternativos de ajuda a ela, o jogo facilita a comunicação entre ambas as partes.

Outra função do medidor de humor é ajudar o usuário a analisar e compreender a si mesmo e a sua vida a partir de um gráfico gerado pelo jogo que relacionará sua variação de humor ao longo do tempo. O jogador, assim, poderá compará-lo com os acontecimentos em sua vida pessoal e considerar o que lhe fez bem ou mal em cada momento, como também poderá ver se o jogo tem ajudado-o a sentir-se melhor como proposto ou não.



Fonte: Elaborado pela autora

Avatar e Identidade secreta

Ao cadastrar-se, o jogador será instruído a escolher um apelido para si e receberá um avatar, que estará em sua forma inicial, simples e sem nenhum adereço. Contudo, ao avançar no jogo com o cumprimento de missões, o jogador receberá recompensas e poderá customizá-lo de acordo com seu gosto. Assim, o usuário poderá exercer sua autoexpressão caso queira retratar-se como a realidade ou reinventar sua própria imagem da forma que mais o agrada.

A capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestam-se de modo marcante no costume da mascarada. Aqui atinge o máximo a natureza “extra-ordinária” do jogo. O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa. Os terrores da infância, a alegria esfuziante, a fantasia mística e os rituais sagrados encontram-se inextricavelmente misturados nesse estranho mundo do disfarce e da máscara. (HUIZINGA, 2014: 16)

O avatar foi incluído no jogo de forma a possibilitar uma maior imersão do jogador, uma vez que este tipo de recurso faz com que ele crie um vínculo emocional com o personagem virtual. McGonigal (2012) cita a pesquisadora do MIT Judith Donath (2004) e sua pesquisa ao explicar essa conexão. “O tempo que passamos jogando com esses personagens nos dá a sensação de estar tomando conta de alguém, um ato de sensibilidade e altruísmo” e continua “Desenvolvemos empatia por elas e investimos em seu bem estar” (DONATH, 2004 *apud* MCGONIGAL, 2012: 169).

O avatar será animado e reagirá a cada conquista, falha e ao humor do jogador. Não haverá diálogos verbais entre os dois entretanto o avatar se comunicará constantemente por meio de linguagem corporal. Ele deverá mimetizar o estado de espírito do jogador assim como vibrar com cada triunfo para motivá-lo a continuar, mostrando-se, assim, um companheiro tanto em momentos bons quanto ruins.

IV.2.c Nível 3

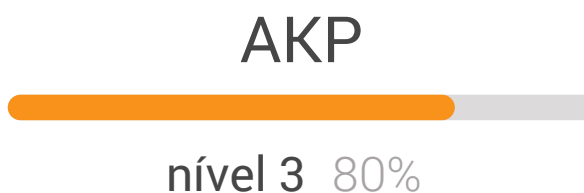
É importante sempre manter o jogador dedicado ao jogo a longo prazo, principalmente porque o jogo visa ajudá-lo a lutar contra um transtorno tão complicado quanto a depressão, que pode desanimá-lo constantemente. Sistemas de nivelamento, elos, recompensas, conquista, entre outros foram equipados ao jogo a fim de cativar o jogador e, conseqüentemente, manter uma frequência constante.

Nível e elo

O jogador iniciará o jogo com seu avatar no nível 1 e, com o cumprimento progressivo das missões, ganhará pontos de experiência, que serão a base quantitativa do nível do jogador. A cada nível alcançado, haverá um aumento gradativo do número de pontos de experiência necessários para chegar ao próximo. Desta forma, objetiva-se desafiar o jogador a esforçar-se cada vez mais para ascender no jogo a fim de receber recompensas maiores e melhores, proporcionais ao seu progresso neste.

Abaixo do avatar, na página inicial, existirá uma barra de nivelamento, que mostrará constantemente em qual nível o jogador está e quanto lhe falta para atingir o próximo. A cada ponto de experiência recebido, a barra aumentará até alcançar seu tamanho total e recomeçar o processo no nível acima.

FIGURA 31 - Barra de nivelamento



Fonte: Elaborado pela autora

As informações em tempo real e as referências quantitativas são a razão pela qual jogadores se tornam cada vez melhores em praticamente qualquer jogo do qual participam: seu desempenho é constantemente avaliado e lhes é devolvido na forma de barras de progresso, pontos, níveis e conquistas. Os jogadores conseguem visualizar com facilidade e exatidão onde e quando estão fazendo progressos. Esse tipo de feedback instantâneo e positivo leva os jogadores a trabalhar com mais afinco e a se tornarem bem sucedidos em desafios mais difíceis. (MCGONIGAL, 2012: 163)

Outra forma de *status* que o jogador poderá ter dentro do jogo será o seu elo. O sistema de classificação por elos é um método de calcular o nível de habilidades de jogadores, comumente utilizado em jogos competitivos. Sua fórmula é simples: “se um jogador ganhar mais jogos do que o esperado, sua classificação é ajustada para cima. E se eles perderem muitos jogos, a classificação deles cairá.” (NEWELL, 2018: s.d.).

O jogo aqui desenvolvido não é caracterizado como competitivo, e não pretende incitar alguma competição que possa ser desvantajosa para seus usuários. Por esse motivo, adaptou-se o modelo de elos para que este seja baseado na assiduidade do jogador.

Os elos propostos são *Júnior*, *Mestre* e *Especialista*, do mais baixo para o mais alto, respectivamente. Por exemplo, caso o jogador jogue diariamente, será do elo Especialista, caso contrário, seu elo vai caindo até chegar ao Júnior - elo de jogadores que jogam raramente.

FIGURA 32 - Elos



Fonte: Elaborado pela autora

A representação dos elos foi elaborada de forma a fazer alusão tanto ao crescimento orgânico quanto ao crescimento intelectual, que se espera que ocorra naturalmente com cada indivíduo ao longo de sua vida. O pássaro aparece como uma representação de um ser vivo que inicia seu ciclo preso e atinge, não só a liberdade de sua casca, como também a do chão quando aprende a voar. Aqui, pode-se fazer um paralelo disso com o jogador com depressão que busca meios de se libertar do transtorno. Os adereços, assim como os títulos, buscam mostrar o crescimento racional esperado do jogador ao aprender e absorver meios de melhorar seu estilo de vida e sua saúde mental. O medidor de estrelas serve como motivação para que a pessoa se esforce para atingir os elos mais altos.

Esse será um meio de motivação para o jogador completar missões, de preferência, diariamente. A transição de hábitos insalubres para hábitos saudáveis pode ser árdua para algumas pessoas, o que pode fazer com que desistam antes de alcançarem seu objetivo. Então, é importante incitar constantemente essas pessoas a manterem-se na luta contra o seu transtorno. Quanto mais o jogador perceber o seu progresso, mais fácil deverá ser para que se mantenha na busca por melhora.

Sistema de recompensas

O sistema básico de recompensas do jogo, apesar de não fazer parte do conjunto de mecânicas primárias, é um dos principais motivos de engajamento do jogador para com um jogo. Scott Rogers (2012), em seu livro *Level Up*, fala de forma simples e clara como tal sistema mostra-se essencial, não apenas para *Trí-lia*, mas para qualquer jogo eletrônico.

Recompensas são um poderoso motivador para o jogador. Uma recompensa é pelo que o jogador realmente trabalha. Além do mais, você não pode ter um jogo sem uma condição de vitória, e você nunca deve ter uma vitória sem uma recompensa (ROGERS, 2012 : 374)

Por ser um jogo sem final certo, a condição de vitória preestabelecida em *Trí-lia* é que o jogador aprenda a lidar com o transtorno em seu cotidiano com base em acrescentar hábitos saudáveis à sua rotina diária. Portanto, ele alcançará a vitória quando se sentir apto a manter-se saudável sem o auxílio do jogo.

Em um jogo cuja proposta consiste no enfrentamento de sintomas de um transtorno tão paralisante quanto a depressão, existem dois tipos de recompensa possíveis ao jogador. O primeiro e mais importante deles é o estado de *fiero*, que cada mínima missão cumprida pode gerar no jogador. Atingir o *fiero* ao longo do jogo é primordial para motivar o usuário a enfrentar o transtorno e a continuar na luta pela melhora de seu estilo de vida no geral.

Fiero é a palavra italiana para “orgulho”, e tem sido adotada por criadores de jogos para descrever um estágio emocional para o qual não temos uma boa palavra em outras línguas. *Fiero* é o que sentimos depois de triunfamos sobre uma adversidade. (MCGONIGAL, 2012: 42)

O segundo tipo de recompensa é a virtual, provida pelo jogo ao jogador. A recompensa virtual serve como auxílio às gratificações pessoais do usuário de forma a mantê-lo empenhado em momentos de dificuldade, ou desânimo, com relação à sua capacidade de cumprir as missões oferecidas.

A fim de agregar ao sentimento de *fiero* do jogador, a cada vez que este completar uma missão, receberá um *feedback* visual e sonoro em tempo real na forma de uma animação do seu avatar comemorando seu progresso. Junto a este, o usuário

receberá pontos de experiência para aumentar seu nível dentro do jogo e ocasionais prêmios virtuais para personalização de avatar.

O usuário, ao cadastrar-se, receberá um avatar “cru”, para que seu foco inicial seja aprender como as mecânicas primárias do jogo funcionam. De acordo com seu avanço, o jogador eventualmente ganhará suvenires para customizar seu avatar. Itens como cabelos, blusas, shorts, sapatos e adereços virão na forma de pacotes, ao longo de missões bem sucedidas, permitindo que ele personalize seu avatar a seu gosto.

Além de itens de customização, o jogo também oferecerá pacotes de cores com variações de matiz e saturação, assim como estampas para colorir as peças. Diferentes planos de fundo também serão oferecidos, entretanto sua utilidade será melhor elucidada posteriormente, no tópico “Interface” (pág 111) desta monografia.

Prêmios raros como *skins* - conjuntos completos de roupas e fantasias - ou animais de estimação serão oferecidos aos usuários que apresentarem ótimas estatísticas e regularidade no jogo, assim como para aqueles que desenvolverem e completarem metas pessoais com mais de dez missões. Recompensas especiais e temporárias também poderão ser obtidas durante o período de datas comemorativas, melhor explicitado no próximo item desta lista.

O jogo não contará com sistema monetário próprio nem com a possibilidade de compra de itens com dinheiro real. Portanto o jogador só conseguirá obter itens a partir da execução de missões. Como o objetivo aqui setado é motivar o jogador a fazer esforços em sua realidade em prol de melhorar sua qualidade de vida, seria contraproducente oferecer formas mais “fáceis” de avanço. Assim, esta escolha foi feita com o intuito de dificultar que o jogador conseqa recompensas sem esforço próprio.

Para evitar que o jogador sinta-se obrigado a receber recompensas que não deseja, desenvolveu-se um sistema que lhe dê poder de escolha, já que não terá a opção de comprar algum item específico que deseje. Sempre que prêmios virtuais vierem à tona, serão oferecidas três opções para o jogador, que deve escolher apenas uma. Duas destas serão pacotes de customização, enquanto a terceira permitirá adicionar uma missão extra à lista com algo que goste de fazer, como maratonar sua série favorita ou comer um pedaço de bolo.

FIGURA 33 - Exemplos de recompensas oferecidas

Fonte: Elaborado pela autora

Esta “missão extra” será uma forma de recompensar o jogador na vida real caso este não se interesse pelos outros itens oferecidos bem como uma possibilidade de oferecer uma trégua com relação às constantes missões predefinidas. Busca-se assim, influenciá-lo a procurar um bom aproveitamento de sua realidade além de focar apenas no jogo, já que esta é sua proposta.

Datas comemorativas

A fim de quebrar a mesmice da rotina do jogo e trazer mais dinâmica para si, serão desenvolvidas diferentes interfaces e recompensas em datas ou períodos comemorativos, para que o jogo mimetize temporariamente o que se passa ao redor do usuário em sua vida real.

Por exemplo, na semana de natal, o jogo permitirá que o jogador escolha planos de fundo com estéticas natalinas e oferecerá recompensas e presentes no primeiro acesso de cada dia. As missões também ganharão novas opções, como fazer trabalhos voluntários ou doações para pessoas carentes, que poderão manter-se após a época, caso o jogador queira.

Por meio dessas mudanças ocasionais, intenta-se evitar que o jogador sintasse-se desgastado ou entediado do jogo por manter-se sempre repetindo as mesmas mecânicas da mesma forma. Estas mudanças serão sempre repentinas a fim de surpreender o jogador e animá-lo a descobrir as novidades proporcionadas pelo novo modelo apresentado.

Combos

Uma prática bastante comum em jogos eletrônicos é o cumprimento cumulativo de uma combinação de ações com a finalidade de conseguir pontos bônus, assim como melhores recompensas ou resultados. Conhecida pelo nome *Combo*, esta mecânica serve para motivar jogador a repetir diariamente certa atividade ao longo do tempo, com o intuito de alcançar maiores retribuições ou até mesmo gratificações próprias.

Existem variados tipos de *combos*. Um *combo* presencial tem a intenção de manter a assiduidade do usuário com base em recompensas diárias, já um combo de atividades de um aplicativo com objetivo de motivar hábitos saudáveis propõe gerar tanto uma recompensa virtual do jogo, como também uma compensação pessoal para o jogador. Ao sentir-se bem sucedido em fazer desta prática saudável um hábito por um período cada vez maior de tempo, pode-se impulsionar tanto a saúde física do usuário quanto a sua autoestima.

Entretanto, um detalhe desta mecânica se mostrou possivelmente prejudicial para um jogo voltado para um público com depressão. Normalmente, caso aconteça a “quebra” de um *combo*, ou seja, caso o jogador não cumpra sua tarefa em um dos dias, este perde seu todo o seu progresso até então e deve começar de novo do estágio inicial. Isso serve como incentivo para que não se quebre o *combo* em primeiro lugar, porém é algo extremamente frustrante para qualquer pessoa. Frustração esta que pode ser agravada pelo estado psicológico sensível do jogador, podendo assim causar extremo desânimo e descrença em si próprio.

Imprevistos acontecem e nem sempre se pode dedicar a um jogo ou aplicativo diariamente. Portanto, a fim de resolver esta situação, criou-se a “folga”, uma retribuição especial caso tenha-se atingido um número satisfatório de tarefas executadas consecutivamente. Por exemplo, ao atingir um combo de 5 dias completando tarefas em um dos setores de missões, o usuário recebe uma “folga” correspondente ao mesmo. Esta ficará armazenada na página de combos por uma semana e poderá ser utilizada a qualquer momento durante esse tempo. Existirá um limite de duas “folgas” de cada setor por vez.

Ao acionar uma “folga”, o jogador poderá “quebrar” o combo do setor correspondente a esta por um único dia sem que perca seu progresso. Se deixar de cumprir a tarefa do dia sem utilizar o recurso da “folga”, o usuário terá a penalidade de 5 dias a menos no combo em questão. Caso o jogador escolha não utilizar a “folga” durante a semana em que está disponível, esta expirará e sumirá. Desta forma pretende-se dar uma chance maior ao usuário caso este se considere incapaz de cumprir alguma tarefa em algum momento específico, evitando resultados negativos a partir desta mecânica.

Conquistas

Conquistas, muito conhecidas como *achievements*, tratam-se de objetivos extras, secundários ao jogo principal, que são desbloqueadas ao serem cumpridas pelo jogador. Estas são estipuladas arbitrariamente pelos desenvolvedores, e podem vir na forma de fases secretas, *power-ups* escondidos, troféus, desafios de tempo determinado para finalizar certa etapa do jogo, entre outros.

Essa mecânica foi desenvolvida com o intuito de prolongar o tempo de jogo ao impulsionar os jogadores a não somente a completá-lo, como também a descobrirem todos os seus segredos. Ao finalizar o jogo e desbloquear todas as suas conquistas, o jogador cumpre 100% deste e, com esse *status*, pode conseguir algum reconhecimento por sua competência em plataformas *online*.

Como o jogo aqui proposto não é finito, não há como completá-lo em sua totalidade para fins de *status*. As conquistas neste caso serão utilizadas como forma de incentivo ao jogador para mantê-lo jogando por uma maior quantidade de tempo e cumprindo o maior número de missões o possível. As possíveis conquistas serão secretas e aparecerão apenas ao longo da evolução do jogador.

Tratando-se de um público instável, muitos usuários podem sofrer recaídas ao longo do jogo, por conta de situações pessoais. Portanto é importante implementar um bom número de mecânicas motivadoras como essa, para influenciá-lo a não desistir de buscar melhora por causa de algum obstáculo no caminho.

Pretende-se que alguns destes objetivos sejam inesperados e, de certa forma engraçados, para utilizá-los como um meio de tornar este jogo - que pode ser classificado como “sério” por sua temática - mais divertido. O desbloqueio de *achievements* poderá ser sujeito a recompensas como artigos virtuais, pontos de experiência e até mesmo ascensão de nível.

FIGURA 34 - Exemplo da lista de Conquistas



Fonte: Elaborado pela autora

IV.3 O fluxo e o tempo

Neste tópico, pretende-se abordar duas formas de organização utilizadas neste projeto com o intuito de manter um bom controle do mesmo. Sendo este um trabalho de conclusão do curso de Comunicação Visual *Design*, dois aspectos foram levados em consideração durante o processo de tomada de decisões do mesmo: o volume de material gráfico a ser produzido e a quantidade de tempo disponível para sua elaboração. Com isto em vista, elaborou-se um cronograma com todas as etapas pertinentes ao projeto a serem adotadas e um fluxograma de telas do jogo que permitisse a análise de todos os aspectos necessários ao seu projeto gráfico.

Para a elaboração do cronograma, foram definidas tarefas imprescindíveis à construção do trabalho e o tempo preciso para que sejam executadas. A ordem das etapas foi decidida tendo em mente a interdependência entre a finalização de uma primeira etapa e o início da etapa seguinte. A partir desta organização inicial, gerou-se um programa ideal que permitisse a produção total do projeto no tempo proposto. Todo o planejamento foi feito de forma a ter certa flexibilidade, já levando em consideração possíveis imprevistos ao longo do processo.

ETAPAS	2017					2018							
	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO
Concepção e Planejamento													
Levantamento bibliográfico													
Coleta e análise de dados													
Documentação													
Revisão													
Produção													
Redação da monografia													
Entrega													

Vale mencionar que o cronograma apresentado anteriormente refere-se especificamente à elaboração do TCC em si, e não ao projeto completo do jogo. Para a produção deste em sua totalidade, seria necessário mais tempo, o acréscimo da fase de Implementação⁶² ao cronograma, e a inclusão de programadores na equipe. Contudo, este trabalho tem enfoque apenas no desenvolvimento das etapas de *Design e Projeto* e *Produção*, convenientes ao curso em questão.

Logo na etapa de *Concepção e Planejamento*, foram feitos os primeiros rascunhos da ordenação das telas do jogo na forma de um fluxograma - uma “representação gráfica de um procedimento, problema ou sistema, cujas etapas ou módulos são ilustrados de forma encadeada por meio de símbolos geométricos interconectados”, segundo o dicionário *online* de português. Podendo ser feito em variados formatos, este fluxograma permite uma visualização bastante realista e prática do projeto, o que favorece a orientação do raciocínio com relação à viabilidade das idéias previamente concebidas.

⁶² Fase da metodologia OriGame previamente apresentada no tópico “Táticas” (pág 22), Figura 3.

Morville e Rosenfeld (2007) referem-se a esse recurso pelo nome de *Blueprints* que, por sua vez, “mostram os relacionamentos entre as páginas e outros componentes de conteúdo e podem ser usados para retratar sistemas de organização, navegação e rotulagem” (MORVILLE, 2007: 296). Desta forma, pode-se perceber a funcionalidade do desenvolvimento de um fluxograma de telas para auxiliar, desde a organização primária de todos os componentes do jogo até a administração do melhor arranjo dos caminhos oferecidos ao jogador em favor de uma boa usabilidade.

Desde os primeiros rascunhos de fluxos de tela projetados, um dos focos principais era manter a navegação do usuário a mais simples e intuitiva o possível. Segundo Steve Krug (2014), para alcançar uma boa usabilidade, deve-se permitir que o usuário aprenda de forma rápida e natural o funcionamento do produto, mantendo seu objetivo a poucos cliques de distância. Tendo como base este método, somado às mecânicas escolhidas para o jogo, arquitetou-se o seguinte fluxograma.

O desenvolvimento deste mapa de telas possibilitou um agrupamento de todas as mecânicas por tipo, restringindo-as a um número razoável de telas. Com a organização de todas as ideias concebidas para o jogo de forma clara, pôde-se ter uma boa ideia quanto à quantidade de material gráfico a ser elaborado, viabilizando, assim, uma melhor administração do tempo necessário para a confecção da totalidade desse material.

Tais métodos de organização proporcionaram uma boa linha de raciocínio ao longo do projeto, assim como uma menor necessidade de retrabalho e a possibilidade de um resultado mais satisfatório para o jogador.

V Produção

V.1 Avatar e Personalização

Em *Trília*, cada jogador terá um avatar próprio, que poderá ser customizado a gosto ao longo do jogo. Como mencionado anteriormente no tópico “Por trás da máscara” (pág 63), seu objetivo é cativar e motivar o jogador em sua jornada. A fim de alcançar este propósito, optou-se por trabalhar com um *design* mais simpático e acolhedor para a base deste personagem.

O processo de construção do avatar iniciou-se quando este ainda era o protagonista da primeira versão deste projeto ⁶³. No momento, o personagem deveria retratar alguém com depressão, portanto, suas características visuais foram desenhadas para que refletissem seu estado frágil. Deste modo, originaram-se os rascunhos preliminares da base desta figura na forma de um simples boneco de pano.

⁶³ Versão apresentada no tópico “Proposta” (pág 18) desta monografia.

O conceito do personagem idealizava um *design* pequeno, delicado e amigável em contraposição com a inserção de detalhes que indicassem a convivência com o transtorno. Deste modo, desejava-se mostrar uma pessoa comum e relacionável e o lento desgaste tanto interno quanto externo que esta sofre ao longo da depressão. A escolha pelo boneco de pano se deu em prol de um maior contraste, como o entre algo que remete à infância - uma fase da vida que apresenta um estereótipo de leveza, alegria e inocência - e uma condição de saúde tão estressante e melancólica.

O brinquedo foi elaborado em 2D com um gorro de pijama que lhe desse um ar infantil, porém com olheiras demonstrando extremo cansaço abaixo de um olhar apático. Características naturais deste tipo de boneco, como costuras aparentes, vêm como cicatrizes por todo o corpo do personagem, simbolizando marcas que restaram dos acontecimentos que o moldaram. Pedacos abertos ainda não remendados, pelos quais seu interior escapa, representam feridas que ainda afetam a pessoa. Todos estes são detalhes sutis escolhidos para representar sinais da depressão de forma visual e metafórica no personagem.

Com o progresso do jogo, este personagem mudaria suas características iniciais uma a uma, indicando sua melhora a cada desafio. Pretendia-se que, ao final do jogo, o boneco mostrasse uma figura saudável, alegre e colorida. Entretanto, essa aparência inicial também poderia ser um fator estressante para um jogador com depressão, o que seria mais um motivo para a necessidade de uma reformulação deste.

O personagem, a princípio, havia sido deixado de lado durante a reestruturação do jogo. Contudo a partir da pesquisa que demonstrou os benefícios que um avatar pessoal poderia trazer, foi decidido que este poderia ser adaptado a fim de se encaixar no novo conceito. Para o desenho deste avatar, era necessária uma base comum e simples o suficiente para poder ser personalizada, mas que, ao mesmo tempo, conseguisse cativar o usuário mesmo em sua forma crua. Em razão disso manteve-se o *design* pequeno e tenro do boneco de pano para mantê-lo relacionável e convidativo, porém retiraram-se os indícios e metáforas quanto à depressão como as costuras e olheiras, já que o avatar tem como objetivo incentivar o jogador a lutar contra o transtorno.

Outra grande mudança aplicada no personagem inicial foi a utilização de gráficos 3D em seu redesenho, buscando tornar a experiência mais atual e divertida para o jogador. Entretanto, esta escolha entrava em conflito com um ponto negativo da plataforma

mobile indicado pelos entrevistados do questionário 3⁶⁴, aplicado durante a pesquisa realizada para este projeto. Enquanto plataformas *mobile* tendem a ser bastante limitadas quanto ao sua capacidade de armazenamento disponível, a soma dos gráficos 3D com as animações e texturas necessárias gera arquivos mais pesados, que conseqüentemente ocupam mais espaço. Isso acontece pois tais gráficos exigem uma maior capacidade de processamento dos aparelhos e de suas placas gráficas, uma vez que são necessários vários cálculos por segundo para determinar forma, posição e animação de um objeto.

Uma boa solução para amenizar a questão do armazenamento foi o uso do *low poly*, um tipo de modelagem e também um estilo estético que não apenas otimizaria o tamanho do jogo, como também agregaria personalidade e distinção a este.

No ramo 3D, o *low poly* é uma técnica utilizada em prol de um processamento mais rápido e preciso dos modelos. A superfície de objetos tridimensionais gerados por computador apresenta uma malha composta por vários polígonos e para conseguir uma superfície detalhada e lisa é necessária uma grande quantidade de pequenos polígonos, exigindo muitos cálculos. O *low poly* consiste no aumento do tamanho dos polígonos e na redução da quantidade deles na malha, o que abaixa a resolução da peça final, facilitando sua renderização. Visualmente, o resultado deste procedimento trás uma estética facetada, composta por formas geométricas com planos e arestas bem definidos que reduzem o detalhamento da figura, dando-lhe um ar minimalista.

64 Ver Anexo 3.

A partir da escolha do estilo e dos parâmetros de adaptação do personagem inicial, desenvolveu-se a forma da base do avatar a ser empregada no jogo, como mostrado na Figura 38 a seguir.

A modelagem final do avatar apresenta o casamento de uma figura humanoíde de características infantis e arredondadas com a estética facetada do *low poly*. O conjunto cria um contraste interessante entre as duas linguagens visuais pois, apesar da rigidez do *low poly*, este agregou certa elegância à imagem simpática e amigável do personagem.

Para que o avatar consiga motivar o jogador, é essencial que exista uma forma de comunicação entre as duas partes. Este diálogo será feito por meio de animações que indiquem ao jogador o humor do avatar com relação às atividades do jogador.

As animações serão todas baseadas em linguagem corporal e expressões faciais focadas no olhar do avatar, já que o boneco não apresenta boca. A decisão por mantê-lo sem uma cavidade oral foi um sacrifício feito em razão de uma boa aplicação do estilo *low poly*, que limita bastante a variação de formatos e posições da boca por conta do baixo número de polígonos utilizados.

Os *softwares* de gráficos 3D costumam trabalhar com a animação de malhas com polígonos de quatro lados, caso estes apresentem um número maior ou menor de lados pode-se prejudicar o bom desenvolvimento das animações. Logo, para que a boca tivesse uma quantidade suficiente de vértices para ser moldada, os polígonos atuais teriam que ser divididos; aumentando, assim, em número, de modo que todos se mantivessem com o número correto de lados para serem propriamente animados. Desta forma, tanto a renderização quanto a estética do avatar seriam afetadas. Portanto, decidiu-se que a falta da boca poderia ser bem suprida pela boa animação dos outros elementos já presentes no avatar.



Uma das vantagens do avatar para a maior imersão do usuário no jogo é a sua possibilidade de customização, com a qual o jogador pode moldá-lo à sua imagem ou ao seu ideal de beleza. Todos os itens de personalização oferecidos seguirão o mesmo estilo 3D *low poly* da base do avatar e serão separados em duas categorias: roupas - blusas, calças, sapatos e acessórios - e avatar - cabelos, barba, corpo e extras.



Todos os itens obtidos pelo jogador ficarão em seu armário e poderão ser colocados ou trocados entre si a qualquer momento. Para deixar as customizações mais interessantes, tanto os itens, a pele quanto os olhos dos avatares poderão ser coloridos com os pacotes de cores e estampas também oferecidos como recompensas por missões. Assim sendo, existirá uma variada gama de possibilidades para a melhor personalização do avatar de acordo com cada jogador.

Com todas estas possibilidades, busca-se promover a melhor experiência o possível ao jogador, de forma que este se sinta à vontade com seu avatar e com todo o ambiente do jogo em si. Espera-se que, em conjunto a este passo, o usuário sinta-se confortável a imergir na proposta do jogo em busca por sua melhora externamente a este.

V.2 Paleta de Cores

Diversos estudos e experimentos buscam explicar melhor a percepção humana sobre as cores. As pesquisas no setor da comunicação visual se apoiam em fundamentos científicos da Fisiologia, Psicologia, Estudos Sociais e das Artes, como demonstrado por Modesto Farina (2003) em seu livro *Psicodinâmica das cores em comunicação* ao explicitar que o bom uso do elemento da cor deve-se à compreensão da reação que este causa nos indivíduos e não apenas na estética em si.

Nas artes visuais, a cor não é apenas um elemento decorativo ou estético. É o fundamento da expressão. Está ligada à expressão de valores sensuais e espirituais. (FARINA, 2003: 23)

Assim como as mecânicas do jogo foram cuidadosamente escolhidas visando evitar estímulos negativos ao usuário, a pesquisa para o desenvolvimento de seu projeto gráfico seguiu o mesmo padrão. Na busca por modos eficazes de estimular

sensações positivas no jogador por meio da interação deste com a interface gráfica do jogo, descobriu-se que a gama de cores adotada poderia ser uma grande aliada no alcance do objetivo desejado ou poderia até mesmo atuar como uma inimiga, caso definida de maneira descuidada.

Sobre o indivíduo que recebe a comunicação visual, a cor exerce uma ação tríplice: a de impressionar, a de expressar e a de construir. A cor é vista: impressiona a retina. É sentida: provoca uma emoção. E é construtiva, pois, tendo um significado próprio, tem valor de símbolo e capacidade, portanto, de construir uma linguagem que comunique uma ideia. (FARINA, 2003: 27)

Em um jogo motivacional que busca auxiliar na luta contra a depressão, as principais ideias a serem comunicadas são sentimentos de força, segurança, energia e bem-estar. Do mesmo modo, era importante que se evitasse transmitir sensações como melancolia, raiva ou negatividade. Portanto, em razão de estabelecer uma paleta de cores proveitosa para *Trília*, foi feita uma análise de comparação entre todas as pesquisas apresentadas no livro de Farina (2003) a fim de decidir quais cores trariam a melhor experiência para o jogador.

Com base nos dados científicos evidenciados pelo autor, as principais cores analisadas foram colocadas em uma tabela que separava em prós e contras - boas e ruins - as associações afetivas geradas por cada uma.

A partir desta relação, foram imediatamente excluídas as cores vermelho, amarelo, preto, cinza e marrom, por conta de suas associações afetivas negativas que vão contra os objetivos do jogo. Dessa forma, as cores laranja, verde, azul, roxo e branco ficaram como opções viáveis a fazerem parte da interface de *Trília*.

A segunda etapa de triagem teve enfoque nos prós que estariam melhor relacionados com os princípios adotados para as mecânicas do jogo e as sensações desejadas para o mesmo. Apesar das cinco cores restantes apresentarem associações afetivas benéficas ao combate da depressão, a cor verde se sobressaiu. *Trília* tem como intuito ajudar e motivar o jogador a lutar contra o transtorno diariamente com base em pesquisas que relacionam a saúde mental de um indivíduo com o estilo de vida que este segue. Logo, sensações de bem-estar, saúde, segurança e coragem são, dentre as alternativas, as que formam o conjunto que melhor complementa o conceito geral do jogo em si.

Mesmo afinando as possibilidades apenas para uma cor, mais uma etapa de escolha foi necessária, agora para determinar a matiz a ser utilizada dentre as diversas nuances existentes da cor verde. Para tal, um teste de aplicação de cor foi realizado em um plano de fundo composto por um padrão de polígonos - mais especificamente triângulos - colocado como uma representação bidimensional da estética *low poly* adotada no avatar e idealizado para fins de aplicação na interface final do jogo.

As matizes foram testadas especificamente na tela de alguns *smartphones* em razão da diferenciação de cor apresentada pelo tipo de tela do computador utilizado e dos celulares. Deste modo, foi possível analisar quais nuances dentre as desenvolvidas agradavam mais visualmente.

A primeira amostra possuía verdes amarelados com tons mais claros e saturados. Ao ser aplicada no visor do celular, suas cores ficaram muito vibrantes, o que incomodava o olhar ao longo do tempo de exposição, principalmente quando o brilho da tela era setado no máximo. A segunda amostra testou matizes semelhantes, porém com diminuições na luminosidade e saturação de cada uma das cores em prol de evitar o incômodo visual causado pelo excesso de luz. O resultado era visualmente agradável, entretanto as nuances escolhidas remetiam muito às cores de plantas e matas o que, junto à sonoridade do nome escolhido para o jogo, *Trília*, poderia confundir pessoas que o encontrassem nas lojas virtuais fazendo com que achassem ser um aplicativo voltado para trilhas ou experiências na natureza especificamente.

Para um terceiro teste, foram acrescentados toques azulados aos verdes da segunda amostra em razão de distanciar sua associação material do ambiente florestal sem que se perdesse a harmonia entre saturação e luminosidade já obtidas. O produto gerado ficou agradável ao olhar e balanceava tons claros e escuros de verde que, juntos, criaram equilíbrio. Além destas características, reparou-se que as nuances escolhidas se aproximavam do chamado *verde-nilo*, que é citado por Farina (1982) como uma estimulante e tonificante para o sistema nervoso humano, segundo pesquisas que buscam relacionar o uso das cores e a medicina.

A disposição das cores no plano de fundo *low poly* utilizado foi feita de forma aleatória, tendo como única regra não colorir igualmente polígonos que dividissem as mesmas arestas. Isto se deu em prol de uma análise da combinação e do contraste dos diferentes verdes em uma mesma paleta. Apesar de servir como base para o teste de matizes, esta composição foi idealizada como elemento na interface de *Trília*.

Entretanto, o arranjo das cores, assim como o grande contraste presente entre os polígonos, criava certa confusão e muita tensão por conta da quantidade de formas pontiagudas com arestas definidas espalhadas por todo o plano de fundo, o que poderia ser desagradável para o usuário. Para resolver tal problema, as cores foram reorganizadas de modo que fosse formado um degradê entre os tons mais claros e mais escuros - ainda mantendo a estética *low poly*. Conservando a regra inicial para que os triângulos ainda pudessem ser diferenciados entre si, foi necessária a inserção de novos tons para deixar a transição mais suave entre as cores.

A partir da paleta de cores da Figura 45, foram selecionados dois tons intermediários de verde para servirem como cor base para o restante da interface a ser desenvolvida. Também compõe a paleta de cores escolhidas o laranja, uma das cores com associações afetivas mais positivas, que destaca detalhes como botões em razão de promover mais dinâmica ao *layout*. Dois tons de cinza foram selecionados para a aplicação em alguns detalhes e principalmente em textos, com variações de opacidade.

Apesar do cinza aparecer como uma cor com muitas associações negativas, ele também se mostra como o intermédio entre luz e sombra e não interfere se utilizado moderadamente junto às outras cores. Optou-se pela utilização desta cor para neutralizar o excesso de cores e evitar textos em preto, que criam muito contraste das palavras com o fundo branco, o que, numa superfície luminosa, pode incomodar olhos mais sensíveis à luz.

Por fim, apesar do jogo ter uma paleta de cores própria da sua identidade visual, as outras cores que se mostraram viáveis para uso - laranja, azul e roxo - serão oferecidas como interfaces alternativas para o jogador. Farina (2003) explica que a percepção visual é distinta entre as pessoas por causa de diferenças fisiológicas na estrutura visual de cada um.

As cores constituem estímulos psicológicos para a sensibilidade humana, influenciando no indivíduo, para gostar ou não de algo, para negar ou afirmar, para se abster ou agir. Muitas preferências sobre cores se baseiam em associações ou experiências agradáveis tidas no passado e, portanto, torna-se difícil mudar as preferências sobre as mesmas. (FARINA, 2003: 112)

Portanto, para que jogador possa criar no jogo um ambiente cada vez mais pessoal e confortável para si, serão oferecidas possibilidades de estilização da interface semelhantes a dos seus itens do jogo. Estas opções serão melhor exemplificadas no tópico “Interface” (pág 111) desta monografia.

V.3 **Naming e Identidade Visual**

O nome *Trília* foi o resultado de um processo seletivo iniciado a partir da definição dos conceitos e objetivos fundamentais do jogo. Palavras-chave como “superação”, “recomeçar” e “progredir” serviram como alicerce para o *brainstorm*⁶⁵ que originou o nome.

Ao longo da dinâmica, os termos de base escolhidos desencadearam diversos rumos semânticos interessantes. Dentre as ideias propostas, várias se mostraram possíveis candidatas para intitular o jogo em questão, como *Íris*, *Lídio* e até mesmo *Wake’nUp*⁶⁶. Durante o processo de triagem do grande conjunto de alternativas apontadas no *brainstorm*, alguns critérios de relevância foram utilizados, como o

⁶⁵ Técnica desenvolvida para gerar soluções inovadoras a partir da exploração da potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo a serviço de objetivos predeterminados.

⁶⁶ “Acordando” ou “Acordado e de pé”

significado intrínseco presente em cada nome e o idioma ao qual pertencia. Ao filtrar as opções pelos parâmetros desejados, a escolha final ficou entre os produtos das seguintes linhas de raciocínio:

O fato de *trilha* ser uma palavra em português também foi bem visto no momento de sua escolha, uma vez que o projeto do jogo foi elaborado por uma brasileira. Entretanto, por mais que tivesse uma sonoridade agradável e exaltasse a nacionalidade da autora, ainda existia o desejo por adotar um nome mais abrangente e original, um substantivo próprio que remetesse apenas ao jogo em si.

Foi então que nasceu o termo *Trília*. Ao substituir a letra “h” pelo “i” e adicionar um acento agudo ao primeiro “i”, manteve-se a sonoridade da palavra, porém a mudança em sua grafia permitiu um distanciamento de significado entre os dois substantivos - apenas para quem lê. Como *Trília* se mostrou um termo forte e único que ainda não havia sido utilizado no mercado de jogos, este foi o escolhido para denominar o jogo aqui desenvolvido.

A partir da escolha do nome do jogo, iniciou-se o projeto de desenvolvimento de sua identidade visual. Esta determina a personalidade de todo o conjunto de elementos desse projeto gráfico, a começar pela apresentação de um logotipo e um símbolo.

A estética *low poly* escolhida para a modelagem do avatar é muito característica em seus padrões imagéticos predominantemente geométricos. Por este motivo, decidiu-se por trabalhar com uma linguagem semelhante em toda a identidade visual do restante do jogo em prol de uma melhor interação entre os elementos bidimensionais e tridimensionais presentes neste.

Seguindo o raciocínio anterior, julgou-se que a melhor opção para de tipografia para o logotipo de *Trília* seria uma fonte de características geométricas. Durante as buscas por tipografias que se encaixassem no estilo desejado, dois projetos destacaram-se: a fonte *High Tide*, de Felipe Rolim e a fonte *Metrica*, de Oliver Hardman. Ambas as fontes apresentadas têm características singulares que as tornam extremamente proveitosas para um projeto gráfico com enfoque em estéticas geometrizadas.

Entretanto, os resultados obtidos ao aplicá-las no nome escolhido foram insatisfatórios. Desta forma, as duas tipografias serviram como inspiração para a elaboração de novos tipos geometrizados para a formação do logotipo. Como estes tipos seriam aplicados apenas na palavra *Trília*, foram desenvolvidos apenas os caracteres necessários para a escrita da mesma.

No primeiro momento, foi testada uma versão linear do logo, seguindo os moldes das tipografias de base. Este, desde o princípio, foi construído em cima de uma malha de modular composta de quadrados para ajudar a manter o aspecto geométrico desejado. A ideia inicial consistia em tentar escrever a palavra inteira com um único segmento de linha a fim de fazer alusão ao termo trilha - que originou o nome - ao levar o olhar de quem o lê por um único caminho com várias “reviravoltas” até alcançar seu ponto final. Porém tais tentativas não foram bem sucedidas, uma vez que atrapalhavam uma boa legibilidade da palavra.

Em razão de melhorar a compreensão das letras desenhadas, a linha contínua inicial foi seccionada em alguns pontos e readaptada, criando uma nova versão do logotipo composta por quatro segmentos distintos. A partir daí, foram testadas linhas de diferentes perfis para ver qual agradava mais dentro da composição. A decisão final culminou em um traçado de 6 pontos, que permitiu um bom balanceamento entre delicadeza e força no arranjo, com extremidades e cantos arredondados a fim de aliviar a tensão gerada pelas pontas oriundas dos ângulos agudos presentes nas quinas de alguns caracteres.

Neste ponto, essa etapa havia sido dada como concluída. No entanto, durante os testes de aplicação, verificou-se a necessidade de uma nova intervenção. O logotipo havia sido idealizado com sua aplicação principal contendo letras brancas sobre um fundo colorido e, ao utilizá-lo de tal forma, este pareceu perder sua intensidade, como se faltasse algo que o destacasse.

A última alteração feita na forma gráfica da palavra consistiu na inserção de planos, mais especificamente triângulos, em alguns pontos específicos das letras. Deste modo, foi possível conceder mais força e realce ao logotipo, assim como favorecer ainda mais a sua legibilidade, como mostrado na Figura 52.

Como *Trília* é um jogo voltado para plataformas *mobile*, também era necessária a criação de um ícone que o representasse nas lojas virtuais e nas telas dos *smartphones*. Para o desenvolvimento desta peça, foi decidido que seria vantajoso utilizar traços do logotipo em prol de reafirmar a estética escolhida e manter uma unidade visual clara no projeto gráfico como um todo.

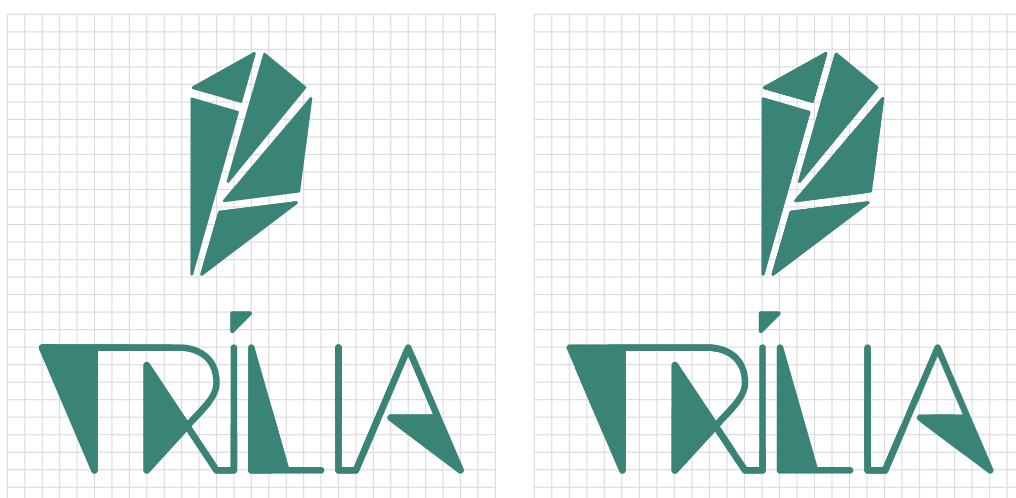
Desse modo, os planos triangulares acrescentados por último no logotipo, como formas que dão força a este, foram isolados e utilizados como peças de montagem para o símbolo a ser incorporado no ícone do jogo. A partir do arranjo das peças em ângulos e escalas diferentes, foram geradas algumas combinações possíveis.

No entanto, as combinações feitas até então não continham um significado intrínseco ou sequer alguma ligação com o conceito do jogo em si, sendo assim pouco interessantes para o projeto. Após várias tentativas um arranjo destacou-se entre os outros.

O arranjo apresentado na figura 53 se assemelha a uma folha geometrizada. A folha é considerada um símbolo de felicidade e prosperidade no extremo oriente. Ela também pode vir como um simbolismo para a vida e o estado de espírito, já que por meio dela podemos ver claramente o estado de saúde das plantas. Seus veios, aqui representados pelos espaços entre as formas, se assemelham a possíveis caminhos, ou trilhas, que podem guiar uma pessoa aos mais diversos futuros repletos de inúmeras possibilidades.

Tendo definidos o logotipo e o símbolo, criou-se uma composição que junta os dois para fins de aplicação destes como uma assinatura visual do jogo. A malha de construção aplicada para orientar sua montagem foi a mesma utilizada para a construção do logotipo. Considerando cada módulo quadrado como X, o logotipo apresenta 9X de altura e 24X de largura; e o símbolo, 13X de altura e 7X de largura com separação de 2X verticais entre os dois.

As duas figuras foram dispostas uma acima da outra, porém não se encontram centralizadas entre si. Esta escolha se deu em prol da busca por um equilíbrio vertical a partir do alinhamento entre a única aresta vertical do símbolo e a letra “i”, o que traz maior harmonia entre os elementos da composição.



Assim concluiu-se a construção do logotipo, do símbolo e da assinatura visual do jogo. Tendo isso definido, duas versões possíveis da assinatura virtual foram desenvolvidas para o caso de diferentes necessidades de aplicação. A primeira, na cor branca, sobre o fundo *low poly* degradê anteriormente desenvolvido, como inicialmente idealizado. A segunda, em um padrão *low poly* menos elaborado dentro da assinatura, para aplicações em fundos brancos.



Por fim, o símbolo desenvolvido foi igualmente colocado sobre a composição *low poly* para servir como ícone do jogo nas telas dos *smartphones*, que deverá ser empregado como peça única e central deste ícone, como demonstrado no esquema da Figura 58.



V.4 Tipografia

O *guideline* oferecido para desenvolvedores pelo *Android* trabalha em conjunto com o modelo *Material Design* de criação de *layouts* para aplicativos. Tal modelo incentiva a utilização de padrões como elementos e espaçamentos uniformes em prol de atingir uma consistência entre *layouts* em diferentes plataformas, para que sejam cada vez mais intuitivos e responsivos.

Segundo o *Material Design*, existem fontes nativas para cada sistema disponível que deveriam ser adotadas nos aplicativos desenvolvidos para os mesmos e adaptadas de acordo com a preferência de cada plataforma. Como este projeto tem enfoque no sistema *Android*, a família tipográfica aplicada foi a *Roboto*.

FIGURA 59 - Variações utilizadas da família tipográfica *Roboto*

Roboto Light

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

! ? , . < > ; : () { } [] = + - _ & % \$ # @ * ` ' ' " " "

Roboto Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

! ? , . < > ; : () { } [] = + - _ & % \$ # @ * ` ' ' " " "

Roboto Medium

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

! ? , . < > ; : () { } [] = + - _ & % \$ # @ * ` ' ' " " "

Fonte: Elaborado pela autora

A família de tipos *Roboto* é bastante completa, mas apesar da sua grande quantidade de variações, optou-se por utilizar apenas a *Roboto Regular*, a *Roboto Medium* e a *Roboto Light* no projeto. Estas três alternativas foram suficientes para gerar diferenciações de contraste entre as palavras e o plano de fundo em que foram aplicadas, além de criar uma hierarquia entre botões, títulos e textos sem acarretar no excesso de diferentes variações que causariam a quebra do padrão desejado, o que consequentemente tornaria a interface mais confusa.

V.5 Grid

O projeto de elaboração da interface gráfica de *Trília* iniciou-se a partir da elaboração de uma grid. Esta serviu como linha de guia para que todos os elementos pertinentes a cada tela do jogo fossem dispostos de forma coerente.

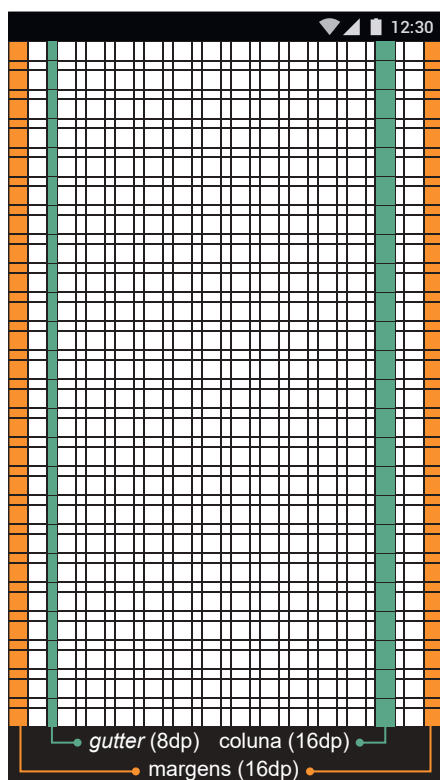
Para a construção da grid para *Trília*, adotou-se novamente como base o modelo do *Material Design* indicado no *guideline* oferecido pelo *Android*. O *layout* de grid indicado é composto de colunas, *gutters* (espaço entre colunas) e margens; seus componentes são alinhados a uma linha de base quadriculada de 8dp enquanto alguns elementos menores como tipografia e iconografia podem ser alinhados em uma grid de 4dp.

Ao trabalhar com recursos no código, os tamanhos podem ser definidos em pixels usando a abreviação px. O uso de px não seria bom para o aplicativo, pois não seria independente da densidade da tela do dispositivo. Em vez disso, refere-se aos tamanhos de imagem em termos de densidade de pixels, dp. Um dp é o mesmo que um pixel físico em um dispositivo com uma exibição de densidade média. Para uma exibição de baixa densidade, um dp é 0,75 de um pixel físico, para uma exibição de alta densidade, 1 dp é 1,5 o tamanho do pixel e, da mesma forma, 1 dp é duas vezes o tamanho de um pixel em uma exibição de alta densidade extra. (TEKEYE, 2017: s.d.)

A estruturação da grid final foi feita fundamentada nesta mesma linha de base de 8dp e contou com apenas uma mudança com relação à orientada pelo *Material Design*. Ao invés de utilizar uma grid composta por colunas, optou-se por dividi-la em módulos que permitissem controlar melhor os diferentes elementos de cada tela, ainda mantendo os *gutters* e margens iniciais.

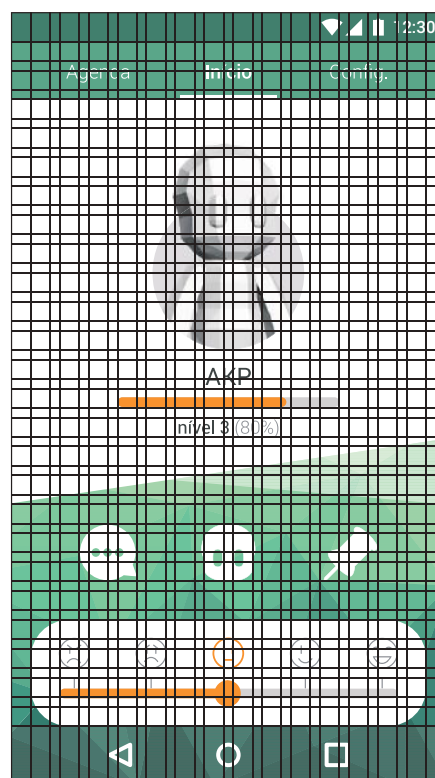
Por fim, a interface de *Trília* foi elaborada segundo uma grid modular que conta com módulos quadrados de 16dp de lado e *gutters* de 8dp de largura. As margens superior e inferior baseadas nas barras de navegação do celular *Android* e margens laterais com 16dp de largura cada.

FIGURA 60 - Grid



Fonte: Elaborado pela autora

FIGURA 61 - Aplicação do *layout* na grid



Fonte: Elaborado pela autora

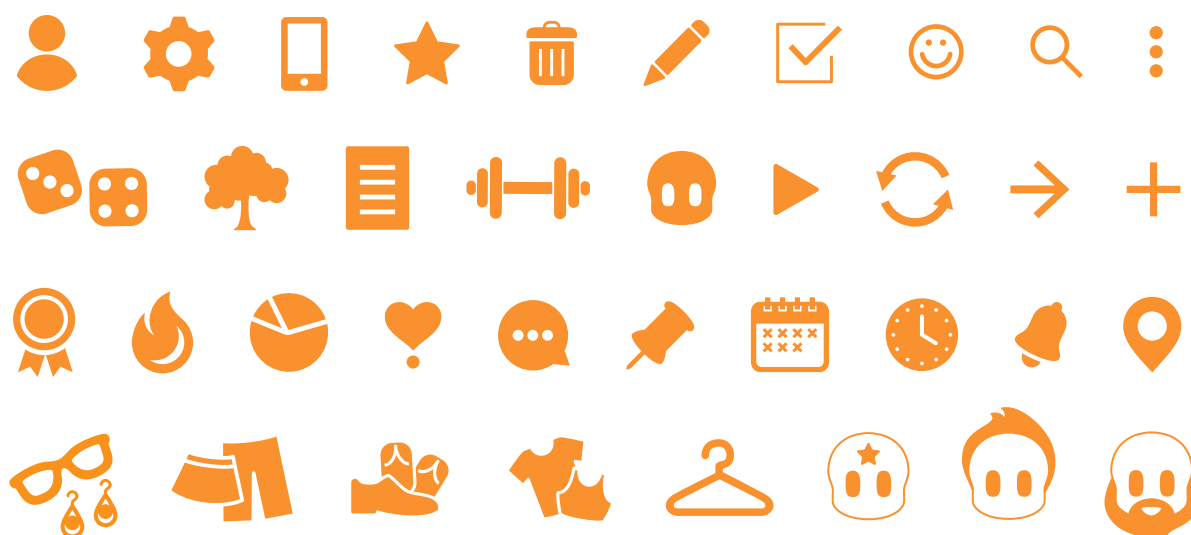
V.6 Interface

Muitos jogos *mobile* utilizam um enquadramento horizontal por conta das necessidades de jogabilidade de cada projeto. Entretanto, este recurso pode ser pouco prático, posto que, com o aparelho na horizontal, o jogador muitas vezes é obrigado a utilizar ambas as mãos, o que se torna impraticável em algumas situações do cotidiano como, por exemplo, ao se encontrar de pé em um ônibus lotado. Como *Trília* é um jogo que pretende facilitar o seu uso para se adequar às mais diversas situações comuns ao cotidiano acelerado da sociedade atual, definiu-se que todo o seu projeto gráfico fosse construído tendo em mente a verticalidade das telas.

Apesar de apresentar elementos em 3D, a interface elaborada para *Trília* foi desenvolvida com elementos bidimensionais, semelhante à de aplicativos convencionais. Tal escolha foi tomada para melhorar a organização dos elementos gráficos na tela em formato vertical e, principalmente, para diminuir a quantidade de cálculos necessários em seu processamento, deixando-o mais leve para o aparelho.

V.6.a Iconografia

FIGURA 62 - Iconografia



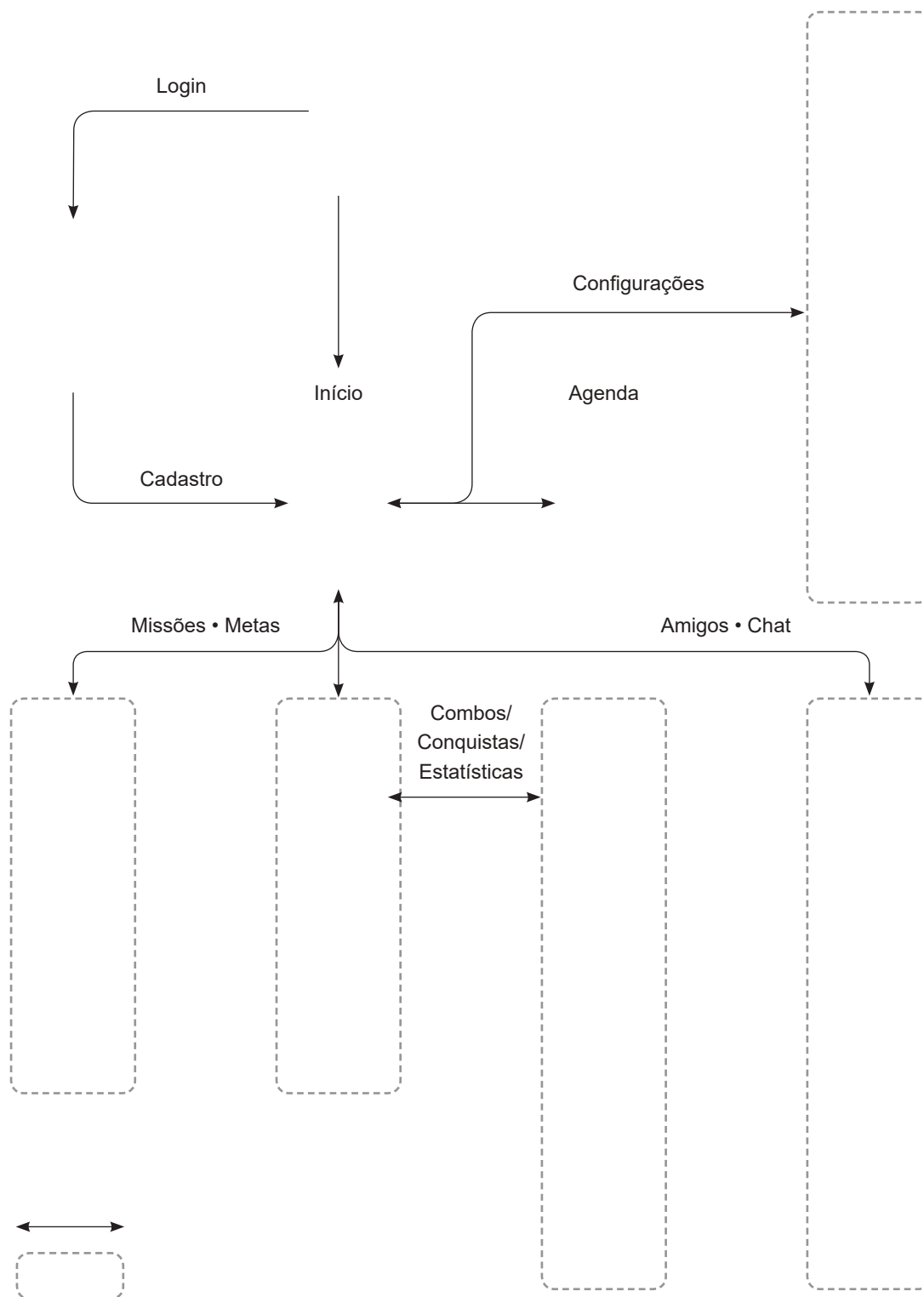
Fonte: Elaborado pela autora

Trília apresenta uma iconografia simplificada e *flat* (plana), mantendo os desenhos minimalistas. Com isto, pretende-se manter o *layout* “limpo”, ou seja, sem excesso de informações que sobrecarreguem o usuário; evitando, assim, que a comunicação entre o jogo e o jogador se torne confusa.

V.6.b Telas

As telas apresentadas pelo fluxograma de telas apresentado no tópico “O fluxo e o tempo” (pág. 85) foram todas devidamente desenvolvidas dentro da identidade visual escolhida para o jogo. O conjunto de telas permitiu a construção de um mapa do aplicativo como o demonstrado na Figura 63.

FIGURA 63 - Mapa de telas

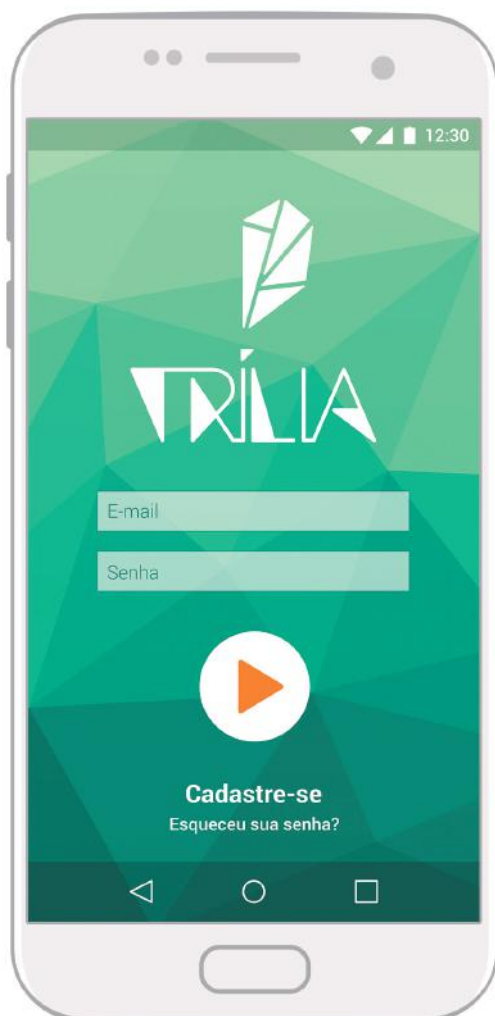


Fonte: Elaborado pela autora

As escolhas gráficas e o conteúdo de cada tela representada na Figura 63 serão melhor esclarecidos nos tópicos a seguir.

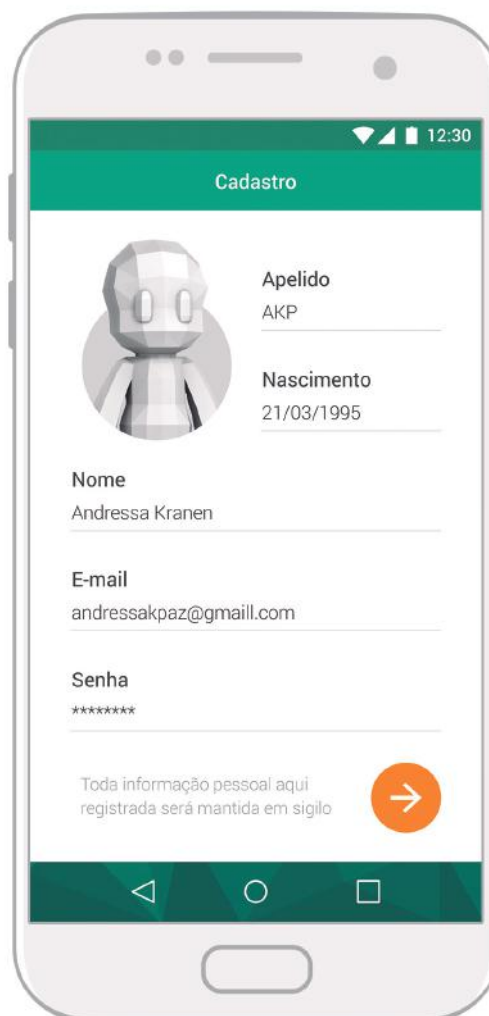
Login e Cadastro

FIGURA 64 - Tela de *Login*



Fonte: Elaborado pela autora

FIGURA 65 - Tela de Cadastro



Fonte: Elaborado pela autora

No primeiro acesso do jogador, ele irá se deparar com a tela de *login*, na qual pode colocar seu *e-mail* e senha para entrar em sua conta ou criar um cadastro próprio, caso ainda não possua um.

As escolhas gráficas feitas para esta tela visam já firmar a identidade visual do jogo logo no início. Este é o único lugar de todo o jogo em que o logotipo aparece como um todo, portanto seu tamanho e localização ao topo buscam destacá-lo. A composição *low poly* feita compõe todo o plano de fundo, porém com os polígonos bastante aumentados, evitando assim criar muito ruído por excesso de informação na interação deles com os demais elementos presentes. Por fim, o botão que dá acesso ao jogo

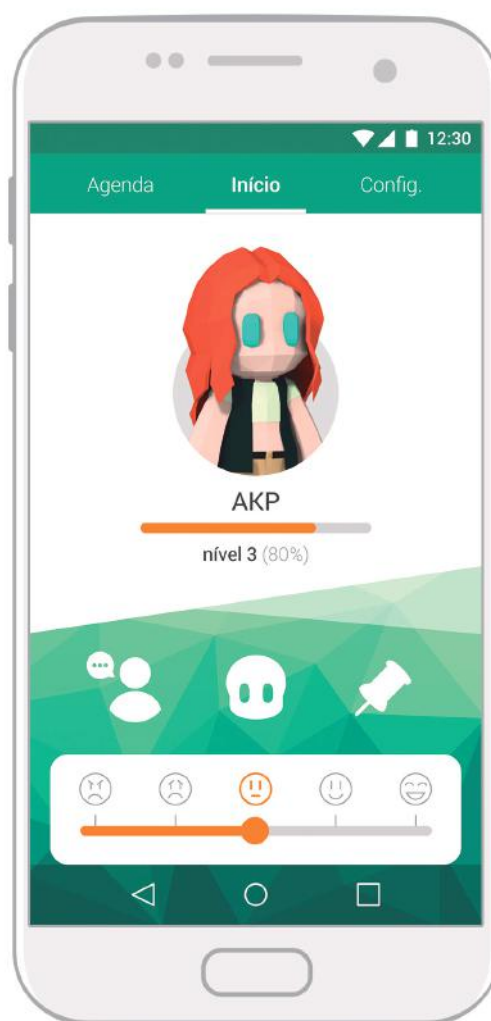
apresenta o triângulo comumente utilizado como *play*, ou jogar - símbolo intrínseco à cultura dos jogos eletrônicos -, para que, apesar da aparência semelhante a de aplicativos, exista pelo menos um componente que indique a verdadeira natureza do jogo.

A tela de cadastro já mostra um *layout* mais semelhante ao que será utilizado no restante das telas. A barra verde superior e a barra em *low poly* inferior serão constantes. É o primeiro momento em que o jogador é apresentado ao seu avatar, em sua forma crua, e é quando o jogador deverá registrar suas informações pessoais que, como explicado na tela, deverão ser mantidas em sigilo para fins de programação do jogo apenas. Outros jogadores terão acesso somente ao apelido escolhido e ao avatar do usuário.

Tela inicial

A página inicial de *Trília* é a ligação central entre todas as funções presentes no jogo, como demonstrado no sitemap apresentado na Figura 66. Nela, o jogador pode ver seu nivelamento, setar seu humor a qualquer momento e chegar às telas de amigos e *chat*, perfil, missões e metas - representadas pelos botões brancos centrais, lidos da esquerda pra direita, respectivamente, como também às configurações e à agenda, localizadas na barra superior. A opção “Início” estará presente em todas as demais telas para facilitar a transição entre as diferentes seções do jogo. Decidiu-se por não utilizar um menu lateral - comum a muitos aplicativos - novamente com a intenção de caracterizar o produto como um jogo e não um aplicativo.

FIGURA 66 - Tela Inicial



Fonte: Elaborado pela autora

Na parte gráfica, a barra *low poly* inferior foi expandida para cima, trazendo o plano de fundo em degradê desenvolvido. O plano de fundo branco foi estilizado, mantendo a estética geometrizada proposta para o jogo; e foi, também, somado a um triângulo com menor opacidade para manter equilíbrio na composição. Essa é uma versão alternativa ao plano de fundo completamente branco, desenvolvida para dar maior dinâmica ao conjunto de telas desenvolvido.

Configurações

FIGURA 67 - Tela de Configurações 1



Fonte: Elaborado pela autora

FIGURA 68 - Tela de Configurações 2

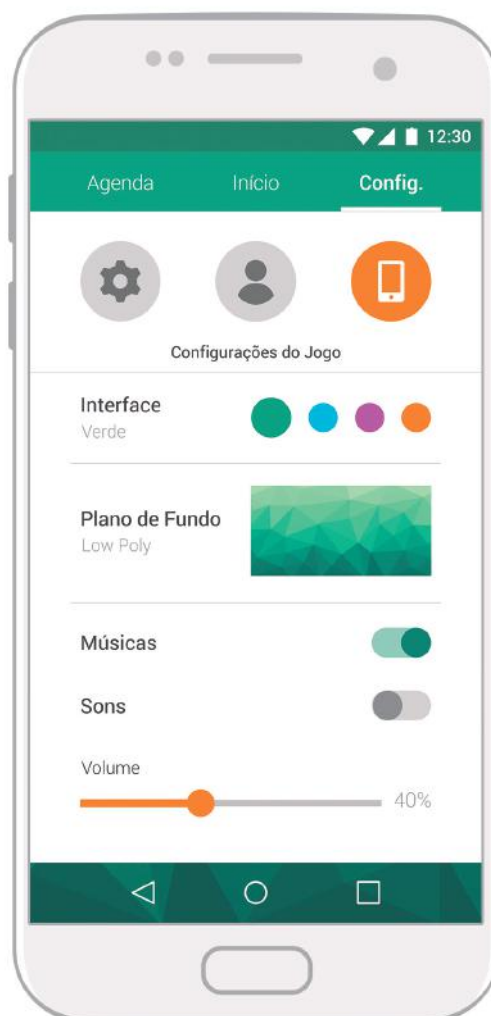


Fonte: Elaborado pela autora

As configurações do jogo foram separadas em três conjuntos organizacionais. As configurações gerais, em que o jogador pode decidir o idioma no qual deseja jogar e convidar um amigo - o que conta como conquista e serve para ajudar a expandir o público do jogo e as possibilidades de notificação de sua preferência. Nas configurações de conta, é possível alterar os dados pessoais registrados no momento do cadastro, bem como desconectar-se e excluir a conta. As configurações do jogo englobam as escolhas quanto à mudança da cor de interface, do plano de fundo utilizado e do áudio do jogo.

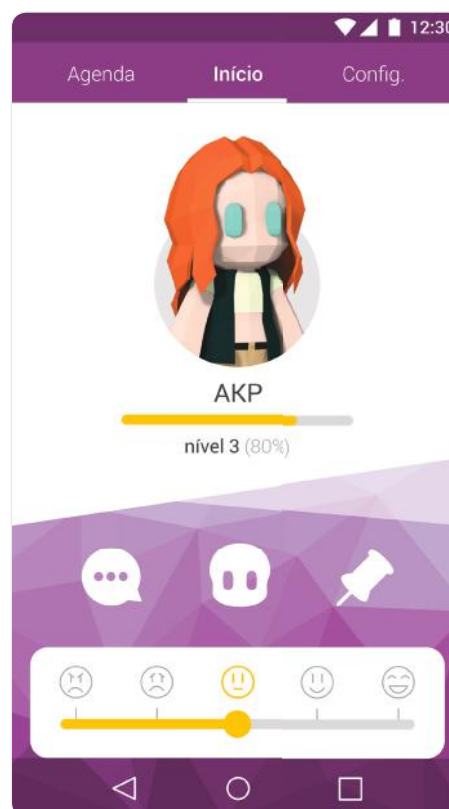
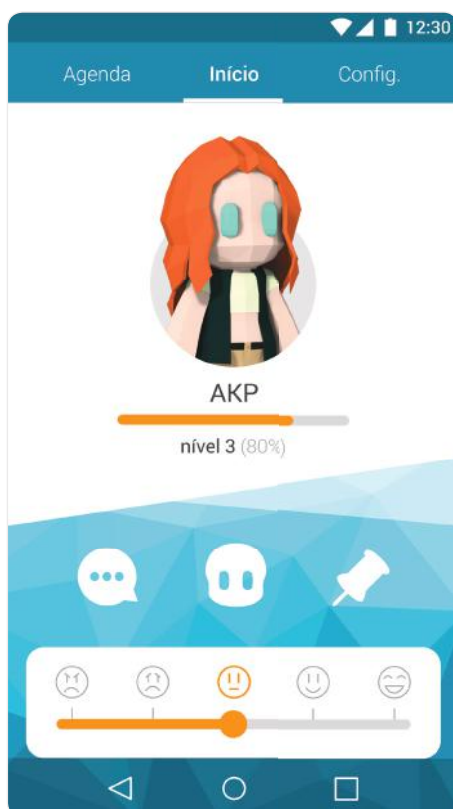
Cada sessão é indicada pelo botão laranja ao topo da tela. Esta mantém o *design* de base utilizado no cadastro com a barra superior verde, a inferior em *low poly* e o plano de fundo inteiramente branco.

FIGURA 69 - Tela de Configurações 3



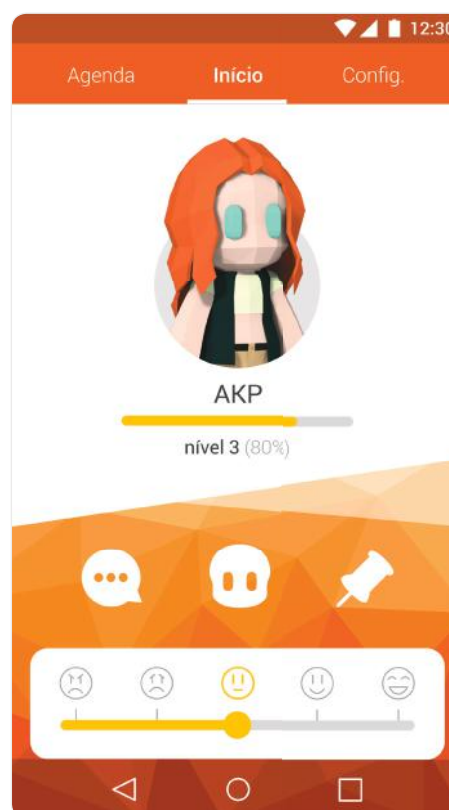
Fonte: Elaborado pela autora

FIGURA 70 - Layouts alternativos



Como mencionado anteriormente no tópico “Paleta de Cores” (pág. 95), as cores do *layout* podem ser modificadas para permitir uma adaptação aos gostos do jogador. As variações possíveis são azul, roxo e laranja como demonstrado na Figura 70.

Entretanto, por mais que tais alterações sejam possíveis dentro da conta de cada jogador, a tela de *login* permanece com as cores originais da identidade visual desenvolvida.



Fonte: Elaborado pela autora

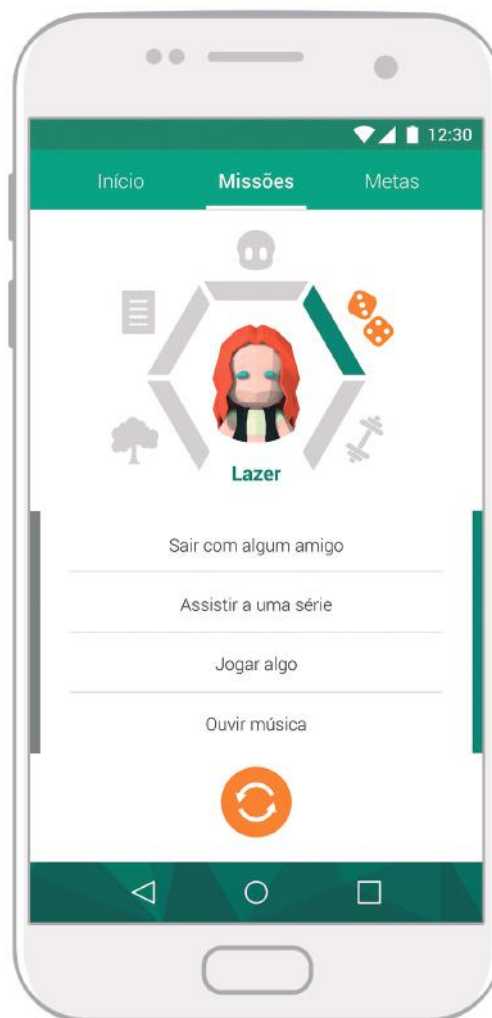
Missões

A tela de missões segue o mesmo *template* básico de interface. Apesar dos nomes terem sido modificados na barra superior, indicando um novo conjunto de páginas e ações, o padrão de indicação de páginas se mantém feito por meio de destaques, como a aplicação de uma tipografia mais pesada e uma barra branca logo abaixo do nome. Apesar da constante utilização da iconografia feita, decidiu-se por manter o título de cada página por extenso ao topo, para que o jogador tenha um indicador certo de em qual página se encontra.

A grande quantidade de informações necessárias nesta tela - cinco sessões de missões - foi resolvida graficamente por meio de uma figura geométrica em que cada lado representa um setor diferente. Ao clicar no setor de interesse, a cabeça do avatar se volta para este e as quatro opções aparentes irão mudar e, caso não tenha interesse nestas, o jogador poderá apertar o botão de alternar missões, localizado logo abaixo, para ter novas opções.

Ao escolher as missões que deseja cumprir naquele dia, o jogador deverá clicar em uma para que seja selecionada. Fazendo isto, a lista de opções diferenciadas aparecerá como um *pop up*. Ele, então, poderá escolher alguma das alternativas ou negá-las. Isto feito, a missão então ficará em destaque com a cor laranja - com indicadores de tempo e de pontos extras - fixada ao topo da lista de missões daquela sessão, e deverá ser completada nas próximas 24h - ou no tempo estabelecido para esta na lista de opções diferenciadas - para ganhar pontos de experiência.

FIGURA 71 - Tela de Missões



Fonte: Elaborado pela autora

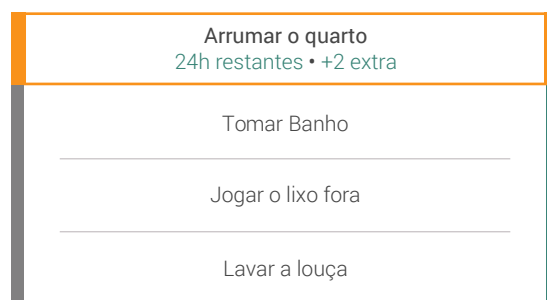
Tendo cumprido a missão, o jogador deve voltar à tela e clicar novamente nesta de forma a destacá-la. Para confirmar a ação e receber pontos, deve-se deslizar a missão para a direita. Caso não tenha sido bem sucedido, deve-se deslizá-la para a esquerda.

Um *pop up* com um efeito sonoro de comemoração aparecerá no momento em que a missão for definida como executada, para que o jogador receba *feedback* positivo imediato pelos seus feitos.

Vale destacar que, ao iniciar o jogo pela primeira vez, todas estas regras serão explicadas ao jogador na forma de um tutorial interativo.

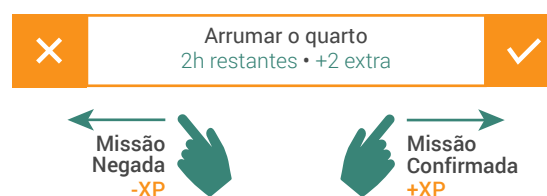
FIGURA 72 - Esquema utilitário de missões

Passo 1: Selecionar missão



Passo 2: Cumprir missão

Passo 3: Confirmar missão cumprida



Fonte: Elaborado pela autora

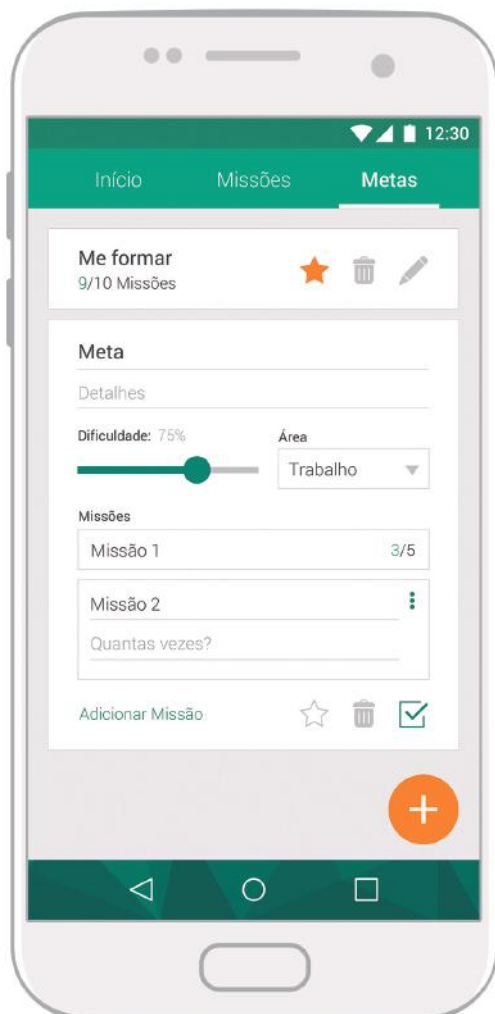
FIGURA 73 - *Pop up* de comemoração



Fonte: Elaborado pela autora

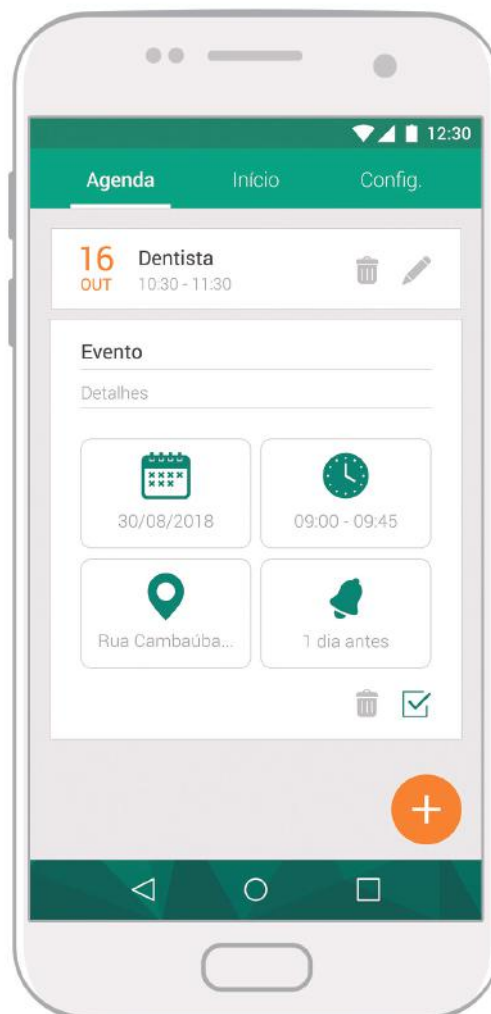
Metas e Agenda

FIGURA 74 - Tela de Metas



Fonte: Elaborado pela autora

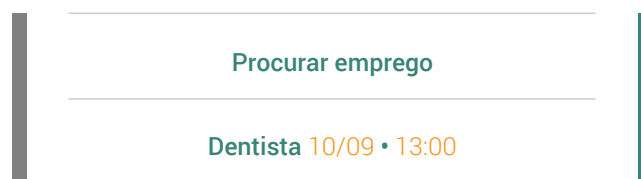
FIGURA 75 - Tela de Agenda



Fonte: Elaborado pela autora

Estas duas telas se assemelham muito em *design* e propósito. Em ambas, o jogador define necessidades próprias que serão convertidas em missões. A diferença é que, enquanto na agenda são estipulados eventos individuais e únicos que desaparecerão ao serem executados, as metas estabelecem um conjunto de missões a serem realizadas ao longo do tempo, e só terminará com o cumprimento destas como um todo.

Cada meta ou evento definidos ficarão na forma de cartões compactados que podem ser expandidos e editados a qualquer momento. Estes aparecerão como missões especiais que oferecem recompensas maiores e serão destacados das demais por conterem os títulos em verde.

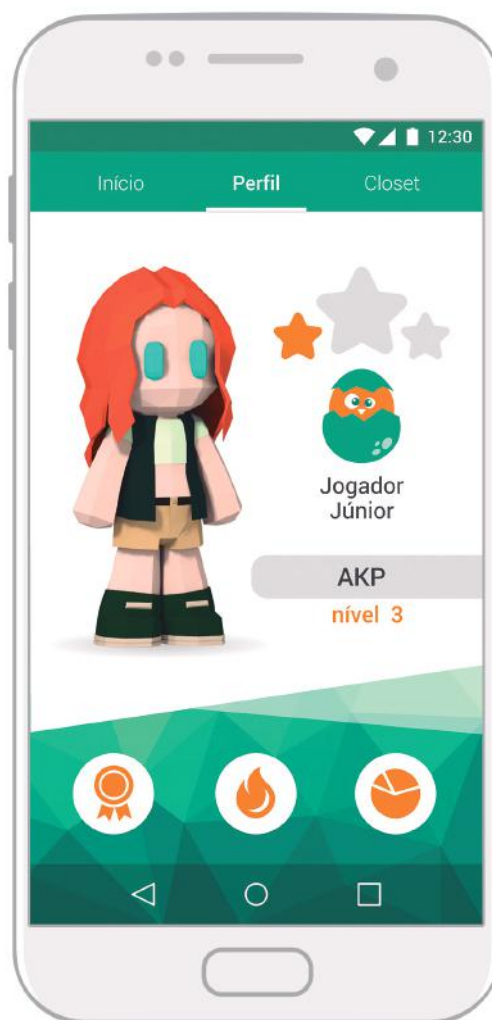
FIGURA 76 - Exemplo de meta e evento na lista de missões

Fonte: Elaborado pela autora

Perfil

A tela de perfil do usuário é inteiramente informativa. Nela, estão o nome, o nível e o elo do usuário dentro do jogo, assim como a versão completa de seu avatar. Seu *layout* se assemelha ao da página inicial, e os botões localizados na parte inferior são para mostrar o progresso do jogador com base em estatísticas de humor e missões, combos e conquistas.

O perfil do jogador também será acessível pelos outros usuários, entretanto, estes terão acesso apenas às informações de elo, nome, nível e avatar dos demais, a fim de manter as informações pessoais de cada jogador privadas. Portanto, ao acessar o perfil de um outro usuário, os botões abaixo serão substituídos pelos botões “adicionar”, “conversar” e “mimo”.

FIGURA 77 - Tela de Perfil

Fonte: Elaborado pela autora

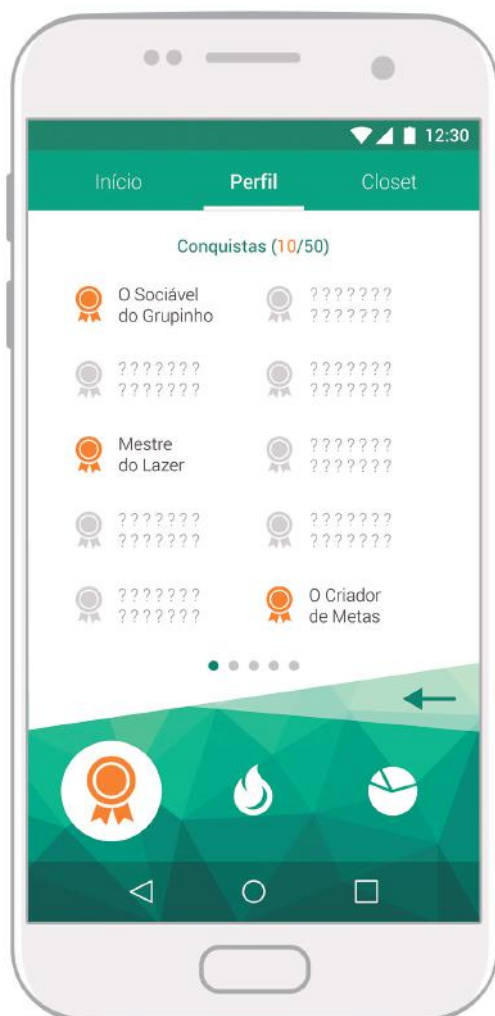
FIGURA 78 - Botões de perfil de usuário



Fonte: Elaborado pela autora

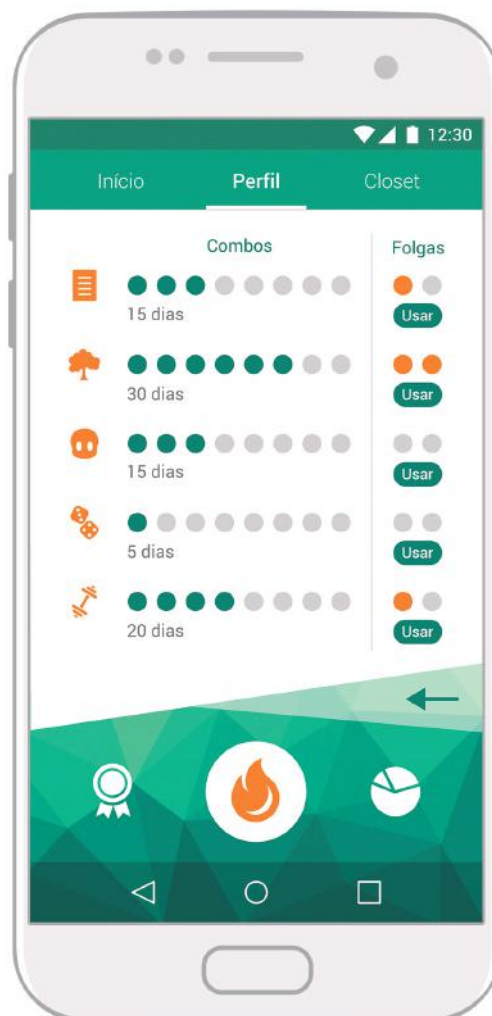
Conquistas, Combos e Estatísticas

FIGURA 79 - Tela de Conquistas



Fonte: Elaborado pela autora

FIGURA 80 - Tela de Combos



Fonte: Elaborado pela autora

As telas de conquistas, combos e estatísticas vêm em acréscimo ao perfil do usuário, portanto o *layout* se mantém o mesmo mudando apenas o conteúdo mostrado e o destaque do botão referente a este.

FIGURA 81 - Telas de Estatísticas

Fonte: Elaborado pela autora

Também com conteúdo predominantemente informativo, a intenção para estas telas era conseguir demonstrar as informações da forma mais gráfica e intuitiva o possível, para que se mostrassem mais interessantes aos olhos do jogador.

Customização

FIGURA 82 - Telas de Customização

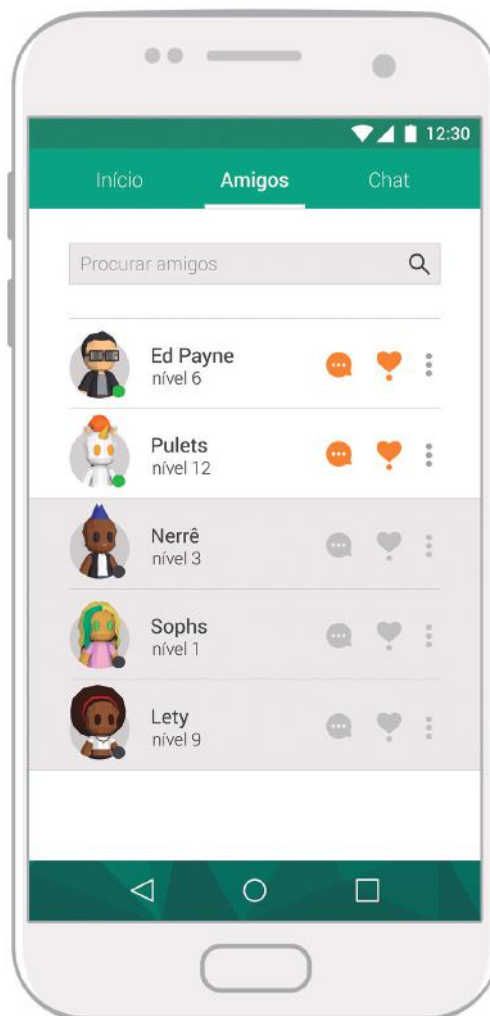


Fonte: Elaborado pela autora

A tela de customização do avatar também segue o *layout* da página inicial. Para evitar excesso de informações na página, o armário foi separado em duas partes: uma de roupas e uma do personagem em si. Nestas, o jogador pode escolher a sessão de itens que gostaria de acrescentar ou editar no avatar, sendo que o usuário tem acesso apenas aos itens e cores já recebidos em pacotes de recompensas. Os itens de cada sessão aparecerão no retângulo no inferior da tela.

Amigos e Chat

FIGURA 83 - Lista de amigos

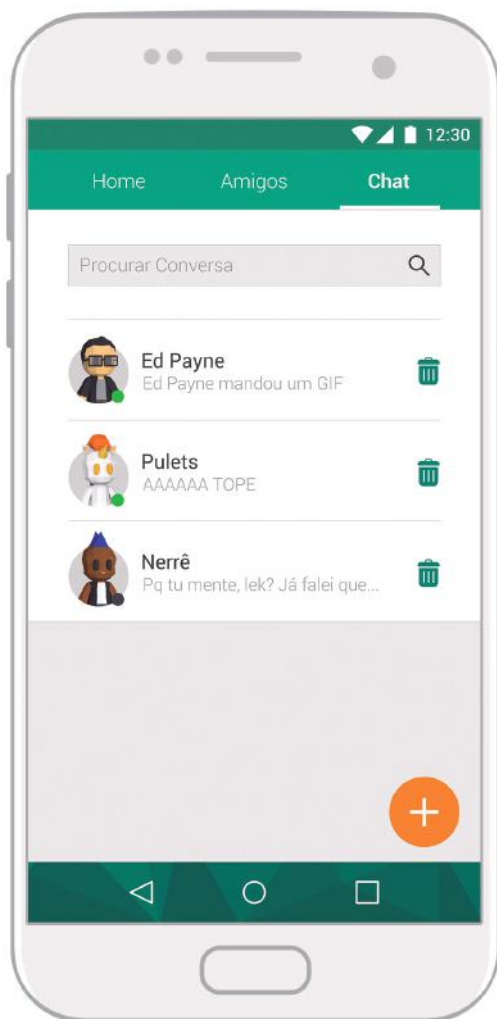


Fonte: Elaborado pela autora

A sessão de contato entre jogadores faz parte de uma das mecânicas primárias do jogo na qual os usuários podem interagir entre si através de mensagens ou Mimos, como anteriormente explicitado no tópico “Por trás da máscara” (pág. 63).

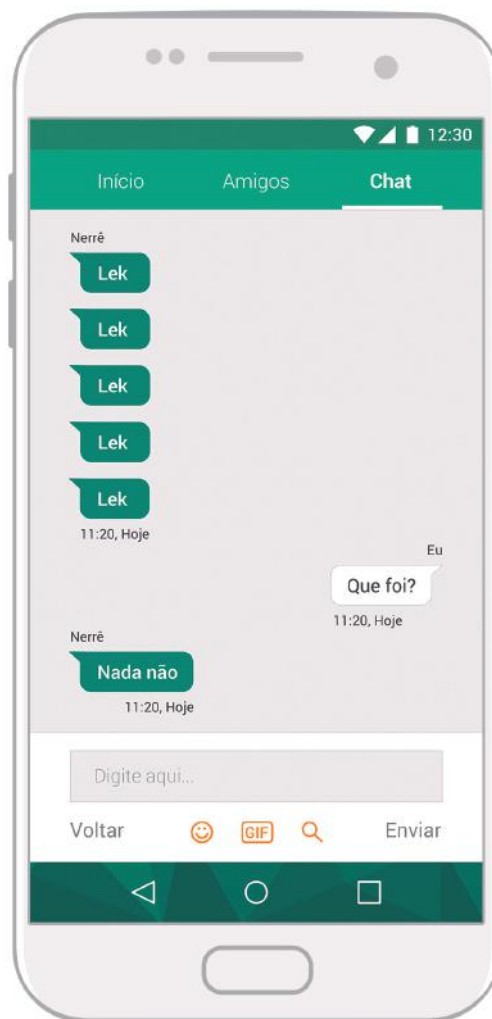
Seu *layout* é simples e segue a base previamente estabelecida, sendo aqui dividido apenas por linhas e contrastes entre cores. A lista de amigos aparece separada entre usuários *online*, que aparecem coloridos, e *offline*, em tons de cinza. Estas são as únicas páginas que apresentarão listas com rolamento vertical de tela para que possam abranger vários jogadores.

FIGURA 84 - Lista de conversas



Fonte: Elaborado pela autora

FIGURA 85 - Tela de Chat



Fonte: Elaborado pela autora

V.7 Áudio

Em um jogo, a música de fundo aparece como um fator essencial para gerar uma maior imersão e ambientação do jogador na situação proposta. Tanto a trilha sonora quanto os efeitos sonoros criam uma dinâmica que fazem com que o jogador sinta-se cercado pela emoção que o jogo pretende incitar. Desta forma, para o desenvolvimento e escolha dos sons de *Trília*, buscou-se por características na música que se relacionassem com o humor humano.

O pesquisador Alex Doman, coautor do livro *Healing at the speed of sound* (A cura com a velocidade do som, sem edição brasileira) conta como a música, o silêncio e o ruído têm papel importante no nosso humor, no desenvolvimento do cérebro e, por consequência, no nosso sistema imunológico. Na obra, eles ainda sugerem como usar a música em caráter medicinal. (GALILEU, 2015)

Assim como o restante do projeto, a trilha sonora de *Trília* foi elaborada visando incitar o bem estar do jogador. Segundo uma entrevista dada à *Revista Galileu*, os autores do livro *Healing at the speed of sound*⁶⁷ afirmam que músicas acima de 90 bpm e ampla frequência sonora podem ser utilizadas para aumentar a energia e reduzir o estresse. Levando isso em consideração, a música desenvolvida para o jogo, com a colaboração com Eduardo Dutra⁶⁸, conta com uma melodia de 125 bpm na escala maior.

As composições da base e do solo da música foram feitas a partir da mistura de duas escalas harmônicas. Para a base, com a proposta de trazer uma melodia leve e divertida, foi utilizada a escala em Lá Sustenido Maior (A#), com repetição de nota embasada o estilo *country*, seguindo a sequência: A#, D# (Ré Sustenido Maior), A# e F (Fá Maior). Para o solo, foi utilizada a escala em Sol Maior (G), a fim de trazer uma certa luminosidade na harmonia musical. Para tal, foram utilizadas sequências crescentes dentro da escala. A partitura final da composição está representada na Figura 85.

Os efeitos sonoros também são grande parte da interação entre jogador e jogo, pois demonstram uma resposta do segundo às ações do primeiro. Portanto *Trília* também contará com áudios de curta duração para o toque de botões, para a definição de humor do usuário, para a comemoração de missões realizadas, entre outros.

⁶⁷ “Curando na velocidade do som”. Tradução livre pela autora.

⁶⁸ Músico e compositor.

FIGURA 86 - Partitura da música de *Trília*, página 1

Trília
Soundtrack
Eduardo Dutra

♩ = 125

A-Piano

let ring
mf
let ring
mf

let ring
let ring

let ring
let ring

let ring
let ring
ff mf

let ring
let ring
ff mf

let ring
let ring
ff mf

ff mf

FIGURA 87 - Partitura da música de *Trília*, página 2

The image displays a musical score for piano accompaniment, consisting of three systems. Each system includes a treble clef staff and a bass clef staff, with a brace connecting them. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The first system starts at measure 18. The second system starts at measure 21. The third system starts at measure 24. The notation features eighth and sixteenth notes, rests, and dynamic markings. The dynamic markings *fff* and *mf* are placed below the bass staff of each system. The instruction *let ring* is written above the treble staff of each system. The score concludes with a double bar line at the end of the third system.

Fonte: Elaborado por Eduardo Dutra

VI Vitória!

Tríllia iniciou-se como uma idealização ousada movida pelo desejo de criar algo útil para uma sociedade caótica e que atingisse diretamente um mal silencioso, que aos poucos toma a vida de grande parcela da população: a insalubridade mental. Entretanto, apesar das diversas pesquisas existentes, pôde-se identificar que ainda existe um grande caminho a ser percorrido para que se entenda todas as nuances da psique humana. Mesmo ao afunilar os estudos exclusivamente ao campo da depressão - apenas um pequeno nicho do universo de possibilidades que a mente pode oferecer -, encontram-se várias experiências bem sucedidas de remissão provenientes de diversas vertentes de pensamento, entretanto, ainda não foi encontrada uma cura certa que abrangesse a todos.

O projeto evitou focar somente no transtorno em si, procurando inicialmente questionamentos de quais eram suas principais causas e sintomas deste para, então, buscar meios de contra-atacá-los. O objetivo não era a utopia de descobrir em um ano a cura da depressão, mas sim buscar um método que pudesse intervir de forma a diminuir suas fontes de alimentação, trabalhando em conjunto com os processos de tratamento convencionais, para assim fortalecer o paciente de forma que este consiga enfrentar tal obstáculo da melhor forma o possível.

As pesquisas realizadas mostram que “o grande mal do século” é, na realidade, a pressão descomunal e invisível aplicada em toda uma sociedade que sufoca a todos incessantemente - prática que tem resultado em um desequilíbrio psicológico em massa. Os seres humanos se afastam cada vez mais de sua natureza e suas raízes em razão de uma perfeição utópica.

Este é o momento de juntar forças em prol de avançar para o patamar de uma sociedade que não seja tão autodestrutiva. Durante todo o processo de desenvolvimento do projeto, o fator essencial para o seu bom funcionamento foi encontrar um balanço no trabalho conjunto de setores normalmente considerados independentes uns dos outros, mas que, ao unir forças, trazem soluções não convencionais e necessárias para as pessoas. Pesquisas aprofundadas sobre cada assunto se mostraram não apenas eficazes, mas essenciais para a construção de um produto coerente e equilibrado que conseguisse suprir as necessidades apontadas no início do projeto.

O *design* entrou nesta soma como ferramenta chave para ligar o produto ao receptor. O estudo da comunicação visual aparece de forma a transformar temas complexos e várias páginas de pesquisa em um produto sucinto e todo elaborado em vista das necessidades do usuário em favor de uma experiência agradável e bem humorada. A possibilidade de trabalhá-lo junto à ludicidade dos jogos e o desafio de trabalhar todo o *game design*, aplicando-o a uma plataforma pouco explorada durante o curso, trouxeram experiências e dificuldades que geraram um crescimento profissional pelo aprendizado da exploração e aplicação de novos assuntos, casando-os com o conteúdo aprendido em sala de aula.

Apesar deste trabalho resolver a parte pertinente ao ramo do *design* gráfico, solucionando as questões de identidade visual e *layout*, *Trília* ainda entrará em fase de programação e testes com usuários, completando assim a etapa de implementação da metodologia escolhida. Uma vez que se mostre bem sucedido em seu propósito, deve-se começar o trabalho para adaptá-lo para outros sistemas *mobile* - para ampliar seu público e assim alcançar o objetivo de ajudar o maior número possível de pessoas na luta diária contra a depressão e em favor de um estilo de vida mais tranquilo e saudável.

BIBLIOGRAFIA

BUNCHBALL. **Gamification 101**: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior, White Paper: Outubro 2010. Disponível em: <<http://jndglobal.com/wp-content/uploads/2011/05/gamification1011.pdf>>. Acesso em: 14 de junho de 2018.

CARVALHO, Thaís C. **Desopilando** - aplicativo de atividades para ansiosos. Trabalho de conclusão de curso - Escola de Belas Artes, Centro de Letras e Artes, Comunicação Visual Design, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ: 2016.

ESPÍNDOLA, Rafaela. **O que é a gamificação e como ela funciona?**, Edools: 2016. Disponível em: <<https://www.edools.com/o-que-e-gamificacao/>>. Acesso em: 06 de dezembro de 2017.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 4ª Edição. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 1982.

GOLLWITZER, Peter M. *et al.* **Implementation Intentions** - Strong Effects of Simple Plans, *American Psychologist*, Vol. 54, Nº 7, 493 - 503: Julho 1999. Disponível em: <http://www.psych.nyu.edu/gollwitzer/99Goll_Implnt.pdf>. Acesso em 15 de setembro de 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens** - O jogo como elemento da cultura. 8ª Edição. São Paulo, SP: Perspectiva, 2014.

HUNICKE, Robin. *et al.* **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**, Game Developers Conference: Janeiro 2004. Disponível em: <<https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>. Acesso em: 18 de dezembro de 2017.

JÚNIOR, Alcides Teixeira Barboza. *et al.* **PerMotivE**: Um Modelo conceitual de Persuasão, Motivação e Engajamento para Jogos Educacionais, XV SBGames: São Paulo, SP: 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157345.pdf>>. Acesso em: 05 de julho de 2018.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar** - Atualizado: Uma abordagem de bom senso à usabilidade na web e mobile. 1ª Edição. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2014.

LACERDA, Acioly Luiz Tavares de. *et al.* **Depressão Coleção Teoria e Clínica** - Capítulo 1: Depressão ao longo da história. Artmed, Porto Alegre: 2013. Disponível em: <http://www.larpsi.com.br/media/mconnect_uploadfiles/c/a/cap_01_72_.pdf>. Acesso em: 02 de julho 2018.

LOURIVAL, Silvia H. **Na Zona**: Cultura carioca acessível - Design Concepts de um app nativo para iOS. Trabalho de conclusão de curso - Escola de Belas Artes, Centro de Letras e Artes, Comunicação Visual Design, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ: 2016.

MARGOLIN, Victor. et al. **Um “modelo social” de design**: questões de prática e pesquisa, Revista Design em Foco, Vol. 1, Nº 001, 43 - 48, Salvador, BA: 2004. Disponível em: <<https://designparasustentabilidade.files.wordpress.com/2010/06/um-modelo-social-de-design.pdf>>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo** - Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro, RJ: Best Seller, 2012.

MONTEIRO, Lúcia. **História da depressão**: no canto da vida, Revista Superinteressante, Editora Abril: Fevereiro de 2006. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/historia-da-depressaono-canto-da-vida/>>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

MORVILLE, Peter. *et al.* **Information Architecture for the World Wide Web**. 3ª Edição. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, 2007.

PIHLAJAMÄKI, Eveliina. **From Desktop to Mobile** - UI Patterns for User Interface Adaptation in Games. M.Sc. thesis - University of Tampere, School of Information Sciences, Human-Technology Interaction, Tampere, Finland: junho, 2016.

POWELL, Vania B. *et al.* **Terapia cognitivo-comportamental da depressão**, Revista Brasileira de Psiquiatria, São Paulo, SP: 2008. Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/0B5UVbNYURODdbldEbFAxcGpKaTA>>. Acesso em: 27 de setembro de 2017.

ROGERS, Scott. **Level UP**: Um guia para o design de grandes jogos. 1ª Edição. São Paulo, SP: Blucher, 2012.

SANTOS, Rafael A. *et al.* **Metodologia OriGame** - Um processo de desenvolvimento de jogos, XI SBGames, Brasília, DF: 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full16.pdf>. Acesso em: 22 de novembro de 2017.

SHELDON, Kennon M. *et al.* **Personal Goals and Psychological Growth**: Testing an Intervention to Enhance Goal Attainment and Personality Integration, Journal of Personality 70:1, Oxford, UK: Fevereiro 2002. Disponível em: <<http://academic.udayton.edu/jackbauer/PGSG/Sheldon%2002%20goals%20growth%20intervention%20copy.pdf>>. Acesso em: 15 de setembro de 2017.

UMBERSON, Debra. et al. **Social Relationships and Health**: A Flashpoint for Health Policy, Journal of Health and Social Behavior, Vol. 51, S54 - S66: Outubro 2010. Disponível em: <<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0022146510383501>>. Acesso em: 17 de setembro de 2017.

VIEIRA, Alessandro. **Conhecendo a mecânica de jogos** – Parte 01, Imasters: 2016. Disponível em: <<https://imasters.com.br/desenvolvimento/conhecendo-mecanica-de-jogos-parte-01/?trace=1519021197>>. Acesso em: 15 de dezembro de 2017.

WALSH, Roger. **Lifestyle and Mental Health**, American Psychologist: 2011. Disponível em: <<https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-66-7-579.pdf>>. Acesso em: 15 de setembro de 2017.

Palestras:

MCGONIGAL, Jane. **O jogo que pode lhe dar mais 10 anos de vida**. In: Tedglobal 2012, 2012, Edinburgh. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_the_game_that_can_give_you_10_extra_years_of_life?language=pt-br>. Acesso em: 14 de abril de 2017.

Sites:

CANALTECH. **Brasil se destaca no mercado internacional de jogos eletrônicos**, 2018. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/brasil-se-destaca-no-mercado-internacional-de-jogos-eletronicos-106062/>>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

CHORE WARS. Disponível em: <<http://www.chorewars.com/>>. Acesso em: 10 de julho de 2018.

COSTA, Carol. **Acompanhe a jornada de um leão com depressão no brasileiro Lenin - The Lion**. In: IGN, 2017. Disponível em: <<http://br.ign.com/brasil/55206/feature/acompanhe-a-jornada-de-um-leao-com-depressao-no-brasileiro-l>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

CORREA, Gunnar. **O que é modelagem Low Poly**. In: StellaSoft. Disponível em: <<https://www.satellasoft.com/?materia=o-que-e-modelagem-low-poly>>. Acesso em: 25 de julho de 2018

DEPRESSION QUEST. Disponível em: <<http://www.depressionquest.com>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

FOWLER, Daniel S. **What are DPI, DIP, DP, PPI, SP and Screen Resolutions in Android?**. In: Tek eye, 2013. Disponível em: <<http://tekeye.uk/android/android-dpi-dip-dp-ppi-sp-and-screens>>. Acesso em: 03 de agosto de 2018.

GALILEU, Redação. **Música tem papel importante no nosso humor**, diz pesquisador. In: Revista Galileu. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI300469-17770,00-MUSICA+TEM+PAPEL+IMPORTANTE+NO+NOS+SO+HUMOR+DIZ+PESQUISADOR.html>>. Acesso em: 02 de agosto de 2018.

GAMBIT. **Elude**, 2010. Disponível em: <<http://gambit.mit.edu/loadgame/elude.php>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

GRANDO, Nina. **Rainy Day: Um game sobre ansiedade**. In: Ovelha, 2016. Disponível em: <<http://ovelhamag.com/rainy-day-um-game-sobre-ansiedade/>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

GREGO, Maurício. **SuperBetter quer provar que jogar traz felicidade**. In: Exame, Abril: 2012. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/ciencia/depois-dos-livros-e-hora-dos-jogos-de-autoajuda/>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

HABITICA. Disponível em: <<https://habitica.com/static/home>>. Acesso em: 10 de julho de 2018.

JKIELTY. **Android v iOS market share 2018**. In DeviceAtlas, 2018. Disponível em: <<https://deviceatlas.com/blog/android-v-ios-market-share>> Acesso em: 05 de julho de 2018.

LIEN, Tracey. **'SPARX': the game that treats depression**. In: Polygon, 2012. Disponível em: <<https://www.polygon.com/gaming/2012/5/7/3004286/sparx-depression>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

LORNYON. **Lenin - The Lion**. In: Catarse, 2017. Disponível em: <https://www.catar-se.me/lenin_the_lion>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

MATERIAL DESIGN. **Layout**. Disponível em: <<https://material.io/guidelines/layout/>>. Acesso em: 27 de março de 2018.

MCGONIGAL, Jane. **Secret Lab**. In: SuperBetter, 2012. Disponível em: <https://www.superbetter.com/heroes/722711/secret_lab>. Acesso em: 15 de setembro de 2017.

MERRY, Sally N. *et al.* **The effectiveness of SPARX, a computerised self help intervention for adolescents seeking help for depression: randomised controlled non-inferiority trial**. In: BMJ, 2012. Disponível em: <<https://www.bmj.com/content/344/bmj.e2598>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

NEWELL, Adam. **What is Elo? An explanation of competitive gaming's hidden rating system**. In: Dot Esports, 2018. Disponível em: <<https://dotesports.com/general/news/elo-ratings-explained-20565>>. Acesso em: 14 de julho de 2018

NUNES, Brunella. **Games, apps e terapeutas on-line entram na luta contra a depressão**. In: Átomo. Disponível em: <<https://atomo.cc/games-apps-e-terapeutas-on-line-entram-na-luta-contra-a-depressao-37c2bfe3c979>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

OPAS/OMS BRASIL. **Depressão é tema de campanha da OMS para o Dia Mundial da Saúde de 2017**, 2016. Disponível em: <http://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5321:depressao-e-tema-de-campanha-da-oms-para-o-dia-mundial-da-saude-de-2017&Itemid=839>. Acesso em: 13 de novembro de 2017.

RAINY DAY. Disponível em: <<https://thaisa.itch.io/rainy-day>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

RANY. **Conheça Rainy Day: o jogo indie brasileiro sobre depressão e ansiedade**. In: Garotas Geeks, 2016. Disponível em: <<http://www.garotasgeeks.com/conheca-rainy-day-o-jogo-indie-brasileiro-sobre-depressao-e-ansiedade/>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

SAMPAIO, Henrique. **Rainy Day, da Thais Weiller, é um jogo curtinho sobre ansiedade e depressão que você deveria jogar agora.** In: Overloadr, 2016. Disponível em: <<http://overloadr.com.br/especiais/2016/07/rainy-day-da-thais-weiller-e-um-jogo-curtinho-sobre-ansiedade-e-depressao-que-voce-deveria-jogar-agora/>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

SPARX. Disponível em: <<https://www.sparx.org.nz/>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

STATISTA. **Mobile gaming** - Statistics & Facts. Disponível em: <<https://www.statista.com/topics/1906/mobile-gaming/>>. Acesso em: 05 de julho de 2018.

STEAM. **Depression Quest.** Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/270170/Depression_Quest/>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

SUPERBETTER. Disponível em: <<https://www.superbetter.com/about>>. Acesso em: 21 de junho de 2018.

UN NEWS CENTRE. **UN health agency reports depression now 'leading cause of disability worldwide'**, 2017. Disponível em: <<http://www.un.org/apps/news/story.asp?NewsId=56230#.WfcohljJ3IW>>. Acesso em: 13 de novembro de 2017.

WIJMAN, Tom. **Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018.** In: Newzoo, 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>>. Acesso em: 05 de julho de 2018.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Depression and Other Common Mental Disorders** - Global Health Estimates, 2017.2. Disponível em: <<http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/254610/1/WHO-MSD-MER-2017.2-eng.pdf?ua=1>>. Acesso em: 13 de novembro de 2017.

ANEXOS

ANEXO 1 - **Questionário 1:** sobre Técnica Cognitivo-comportamental respondido por Roberto Senna, Professor de Psicologia da Faculdade Estácio de Sá

Qual é o seu nome, cargo e especialidade?

<http://lattes.cnpq.br/7140192422175759>

Há quanto tempo você trabalha com a Tcc?

Desde formado. Maior investimento na docência do que na clínica (mercado)

O que é a Tcc e no que ela é baseada? Porque funciona e o que afeta?

Terapia Cognitivo Comportamental (TCC) é um referencial clínico utilizado para descrever um conjunto de estratégias que objetivam reduzir sofrimento psíquico, comportamentos disfuncionais, promover qualidade de vida. Está baseada essencialmente no cognitivismo e utiliza de estratégias comportamentais (behaviorismo). A eficácia das estratégias comportamentais baseadas em modelos de aprendizagem (respondente e operante) associadas a compreensão que o afeto e comportamentos em grande parte, são, produtos de cognições e, intervenções nessa área podem causar mudanças na forma que a pessoa pensa, se percebe, nos seus afetos e comportamento. Por exemplo, um afeto emocional é influenciado pelas cognições que são a maneira como interpretamos eventos, nossos esquemas, sistemas de crenças que muitas das vezes são irracionais/disfuncionais. Alterar tais processos cognitivos podem resultar em mudança no afeto e no comportamento.

Ela pode ser aplicada em quais doenças? Há diferença entre essas aplicações?

A TCC aplica-se aos transtornos mentais e do comportamento do capítulo F da Classificação Internacional de doenças (CID). Mas também na promoção da qualidade de vida e no treinamento em habilidades sociais, por exemplo. Antes de ser um terapeuta cognitivo comportamental, somos psicólogos. As diferenças estão mais em protocolos e modelos de intervenção do que na compreensão dos fenômenos.

Como ela pode ser aplicada no tratamento da depressão?

Uma resposta depressiva pode ser resultante de um estímulo estressor externo, por exemplo, uma perda ou mudanças bruscas, mas também características do padrão de respostas de uma pessoa frente ao mundo. Independentemente de qualquer variação e de como um quadro evolui, o foco do psicoterapeuta vai estar na estrutura cognitiva da pessoa. Não se trata de uma relação de causa-efeito, ou seja, crenças distorcidas e pensamentos negativos resultam em rebaixamento de humor, e assim, pensar positivamente vai melhorar tudo, essa premissa estaria errada. O modelo aqui é de diátese-estresse. Trata-se de compreender os esquemas da pessoa, ou seja, o seu modo operante, tanto as cognições superficiais, mas essencialmente as profundas. Tais

esquemas são naturais, resultam em como estruturamos as informações sobre o mundo, mas podem resultar em afetos e comportamentos disfuncionais quando a pessoa encontra no mundo suas vulnerabilidades (diátese-estresse). Esquemas resistentes à mudança e à adaptação tornam um indivíduo vulnerável.

Como funciona esse tipo de tratamento?

Modificando padrões cognitivos, emocionais e comportamentais. Compreender os esquemas e padrões de funcionamento, gerar avaliações alternativas sobre si mesmo, o outro e o futuro, gerar suposições básicas mais úteis e precisas e ensinar ao cliente utilizá-las como base para cognições e ações.

A aplicação, os exercícios, mudam de paciente para paciente?

Vamos ter modelos de intervenção, protocolos etc, mas obviamente “cada pessoa é uma pessoa” com suas particularidades, necessidades etc. Podemos ajustar alguma coisa pelo caminho, fundamentalmente as tarefas para casa.

Quais são os principais exercícios propostos pela Tcc?

Registro de Pensamento Disfuncional (RPD) e Programação de Atividades.

Ela é aplicada sempre a longo prazo ou tem algo de imediato que o paciente possa fazer em momentos de crise?

Um psicoterapeuta dessa abordagem objetiva, normalmente, ser breve e ensinar ao cliente a ser terapeuta dele mesmo, ou seja, emancipação e não ser tornar uma bengala. Obviamente, cada caso é único e vai demandar um “time” próprio. Pensar em algo imediato vai depender da complexidade do caso. Alguém que já está em curso de tratamento e/ou treinado em um RPD pode ser beneficiar de um aplicativo que, por exemplo, possa auxiliar na execução e/ou programação de atividades, auxiliar na aplicação do RPD etc

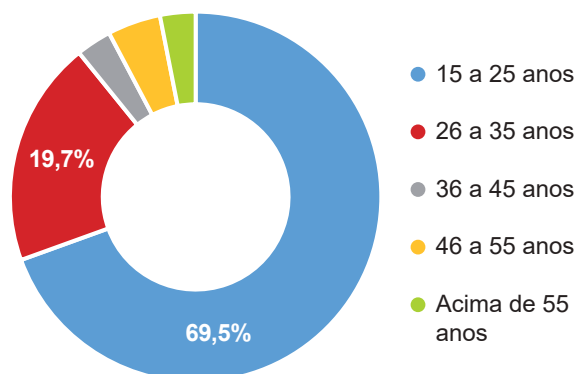
Ela pode ser feita sem o acompanhamento de um terapeuta?

Vai depender da complexidade do caso. Um indivíduo, tipicamente, com depressão vai precisar de ajuda e, obviamente, um profissional é sempre mais seguro.

ANEXO 2 - **Questionário 2:** sobre jogos e depressão, veiculado online e respondido por 583 voluntários.

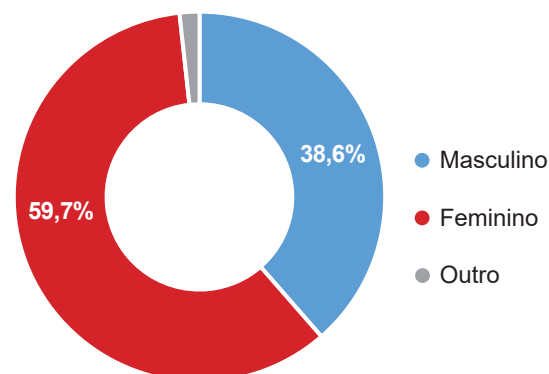
Qual é a sua idade?

583 respostas



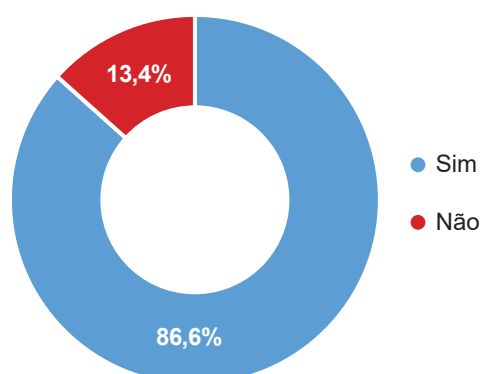
Qual é o seu gênero?

583 respostas



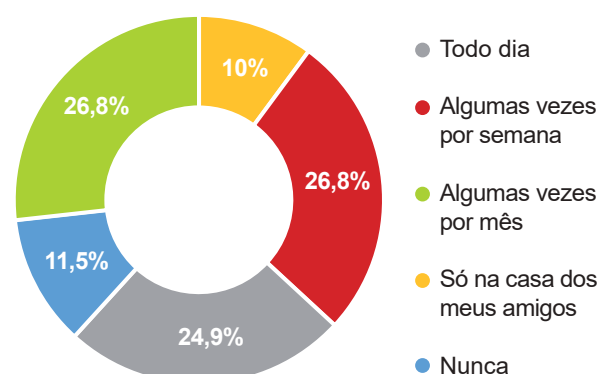
Você considera jogos eletrônicos uma boa forma de passar o tempo?

583 respostas



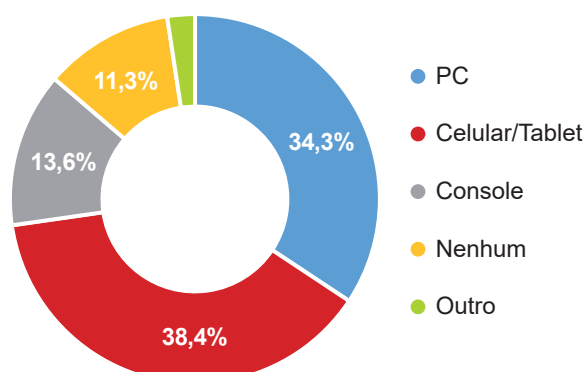
Com que frequência você costuma jogar?

583 respostas



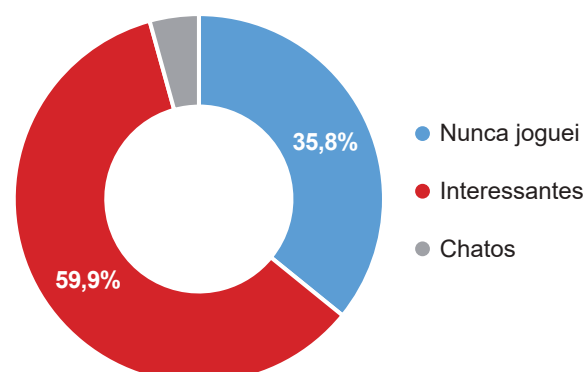
Qual a plataforma você mais utiliza para jogar no seu dia-a-dia?

583 respostas



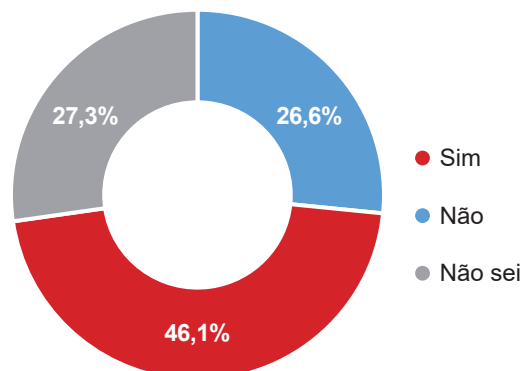
O que você acha de jogos que lidam com temas sérios (realidade, doenças, etc.)?

583 respostas



Você enfrenta/já enfrentou depressão?

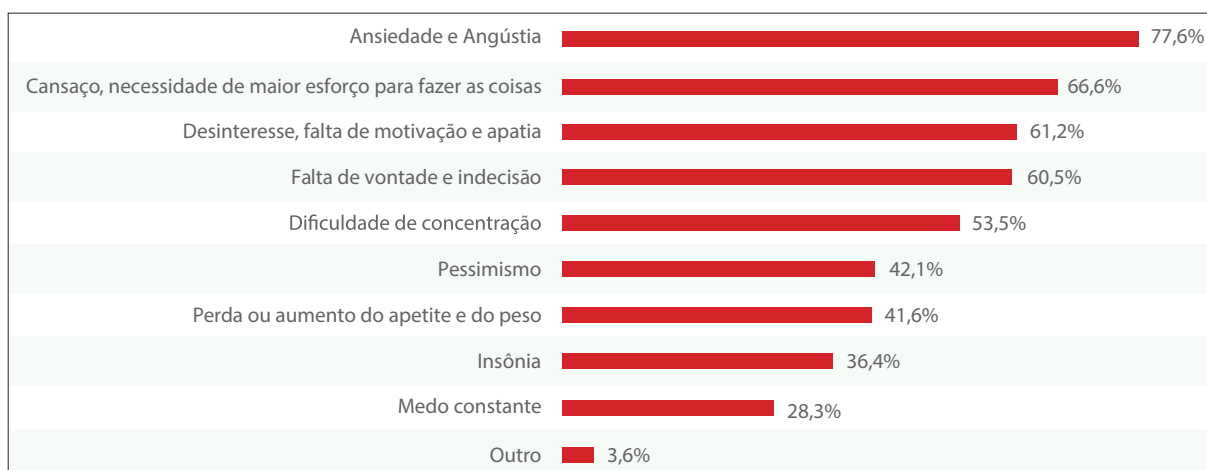
583 respostas



SIM

Quais são os sintomas mais presentes na sua vida?

428 respostas



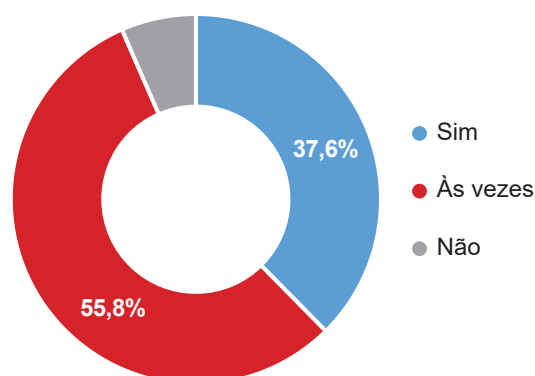
Como você lida com momentos de crise?

428 respostas (separadas em conjuntos)

Durmo (22)	Ouçõ música (6)
Busco amigos (14)	TV/séries/filmes (6)
Medicamento (13)	Atividades Físicas (4)
Jogo (12)	Espero passar (4)
Como (12)	Trabalho (4)
Enfrento (12)	Leio (3)
Não lido (14)	Família (3)
Respiro (11)	Fumo/Bebo (3)
Choro (11)	Faz arte (2)
Me isolo (11)	Redes Sociais (2)
Terapia (10)	Sai de casa (1)
Medito (7)	Sem resposta(294)

Você sente falta de interesse e não consegue fazer atividades do dia a dia?

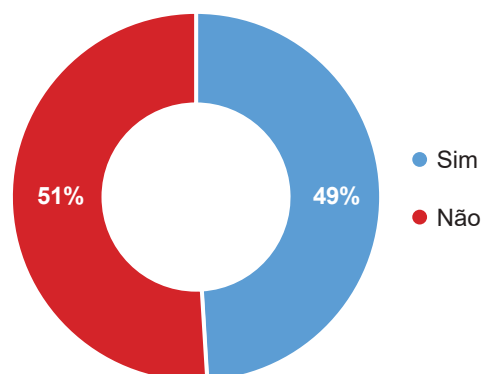
428 respostas



NÃO

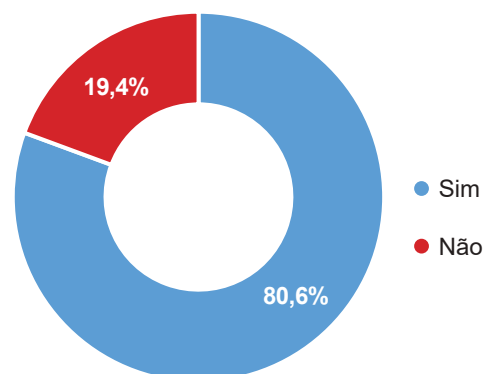
Você convive com alguém que tenha depressão?

155 respostas



Você tem interesse em saber mais sobre o assunto?

155 respostas



Como você acha que uma pessoa com depressão se sente?

155 respostas (separadas em conjuntos)

Sozinha (23)	Sem esperanças (4)	Imprestável
Triste (20)	Cansada (4)	Melancólica
Desmotivada (14)	Com medo (3)	Negligenciada
Sem vontade de viver (10)	Frustrada (3)	Inferior
Vazia (9)	Pessimista (2)	Presa
Mal (8)	Insegura (2)	Excluída
Incapaz (8)	Desamparada (2)	Inútil
Desanimado (8)	Apática (2)	Introvertida
Angustiado (6)	Descrente (2)	Confusa
Ansiosa (6)	Indesejada (2)	Doente
Infeliz (5)	Estressada (2)	Culpa
Impotente (4)	Perde o prazer pelas coisas (2)	Indefesa
Sem valor (4)	Frágil (2)	Incompreendida
Perdida (4)	Indisposta (2)	

ANEXO 3 - **Questionário 3:** sobre jogos *mobile*, veiculado online e respondido por 8 pessoas.

Quais você considera os maiores prós e contras da plataforma mobile em jogos?
8 respostas

- Prós: portabilidade, evolução no hardware, plataforma extremamente difundida na sociedade. Contras: restrições nas dimensões de tela, diferentes resoluções e hardware por celular, restrições de bateria.
- Pró pela mobilidade, contra pela limitação imposta pelo processador e memória dos celulares.
- Um pró seria a acessibilidade, você pode usar em qualquer lugar, mas um contra seria o espaço que ocupa no celular.
- Prós: praticidade de download, contras: dependendo da jogabilidade, ela pode ser comprometida pelo tamanho da tela do celular (por exemplo: RPG nem sempre dá certo).
- Prós: jogar em qualquer lugar. Contras: limitações de hardware.
- Prós: É móvel, permite jogar em qualquer lugar; Jogos casuais pra distração; Muitas pessoas usam o celular mais que pc hoje em dia; Contras: Aplicativos as vezes ocupam muito espaço (eu nunca tenho espaço sobrando no meu celular); Muitos jogos são meio q “casuais demais”, eles cansam depois de pouco tempo.
- A plataforma mobile como pró tem o fato de ser muito acessível, é uma plataforma que permite à todos terem um acesso rápido e fácil ao seu jogo. Porém, em termos de desenvolvimento, a plataforma mobile limita bastante o desenvolvedor uma vez que espaço e configurações de hardware, podem ser limitadas.
- Prós: praticidade, simplicidade, poder jogar em qualquer lugar e as vezes com apenas uma mão. Contras: Algumas vezes jogos não são muito desenvolvidos, muitos anúncios e limitações dentro do jogo.

Aponte pontos negativos e positivos na interface de jogos mobile? 8 respostas

- Positivos: interface mais facilmente customizável. Negativos: restrições na dimensão de tela.
- Positivo: intuitivo, negativo: nenhum
- Um ponto negativo seria o uso de ícones muito pequenos, principalmente quando há muitos deles, ficam difíceis de clicar por vezes. Cores muito vibrantes tb não ajudam pq como a tela tem luz ficam muito fortes e doem o olho.
- Negativos: quando tem informação demais e um péssimo design, positivo: simplicidade ao máximo, clareza e objetividade.
- Positivos: boa adaptabilidade a tamanhos de tela diferentes, poder esconder ou expandir a interface para ver melhor a tela principal do jogo. Negativos: muitos botões na mesma tela.

- Positivos: Permite uma maior interação entre jogador e jogo por causa da tela touch. Negativos: se os botões forem pequenos é difícil de clicar.
- Como ponto positivo, eu vejo a simplicidade, e algo que me agrada bastante é quando ela é bem pensada e passa o que deve através de símbolos e não texto. Sendo assim ela é compreensível por todas as idades, e línguas. Um ponto negativo é que uma interface mal planejada e testada fica poluindo muito a tela, e, por se tratar de mobile e dependendo da tela do aparelho, pode deixar o espaço de jogo muito reduzido. Além disso muitas interfaces mal planejadas tem tantas informações que se torna quase impossível ler o conteúdo o que dificulta muito o entendimento do que se passa no jogo, aumentando a curva de aprendizado
- Positivos: Simplicidade. Negativos: devido ao aparelho, geralmente são pequenas/limitadas demais.

O que mais te incomoda neste tipo de jogo? (Notificações, propagandas, excesso de informação visual, etc.) 8 respostas

- Excesso de informações visuais, causando desconforto ou mesmo confusão visual ao jogador durante o jogo.
- Jogos que tem recuperar energia com o tempo para se jogar novamente e anuncios
- Propagandas, principalmente anúncios de vídeo que ficam aparecendo a cada 5s, é muito irritante. Menus muito extensos também podem ser bem confusos, quanto mais minimalista melhor.
- Notificações de update, muitas propagandas, excesso de informação visual, pay to win, tutorial confuso, jogabilidade repetitiva
- Notificações, propagandas longas (do tipo de esperar um tempo para poder fechar), coisas como energia que recarrega muito devagar a menos que você pague
- As vezes o excesso de informação visual e o jogo não te explica direito pra que cada coisa funciona. Propagandas que ficam permanentes na tela me incomodam muito (prefiro aquelas propagandas q você assiste pra conseguir moedas).
- Limitações impostas por tempo, porém é um modelo muito funcional pra um jogo mobile, impedindo que o jogador se canse do jogo, mas deixando uma vontade de jogar mais.
- Só os anúncios mesmo.

Jogos mobile costumam ser para um público de jogadores casuais. O que te manteria dedicado diariamente a ele? 8 respostas

- Jogos com desafios que trabalham o raciocínio lógico e visões espaciais.
- Jogo desafiador, recompensas diárias, gameplay inovador
- Algum tipo de sistema de recompensa, missões diárias, um feedback do jogo mesmo.

- O tipo de temática, se for mais diferenciada, boas adaptações de clássicos (ex: instalei um da Carmen Sandiego), uma boa narrativa (ex: visual novels), jogabilidade interessante e diferente (ex: Judies), mini games dentro do conjunto, ou se concilia um benefício real e tangível ao fator diversão (exemplo: Zombies, Run!), a capacidade de personalização do personagem, mesmo que o jogo em si não seja tão divertido (ex: jogos de gacha)
- Rejogabilidade, nível crescente de dificuldade, recompensas por tempo jogado, trama boa (se o jogo tiver história). Clickers por exemplo ficam repetitivos rápido porque o gameplay não muda, jogos de lógica continuam divertidos porque a dificuldade aumenta.
- Alguns elementos que me mantem interessado: Desafios diários com boas recompensas, eventos com prêmios exclusivos, uma história interessante que acompanhe o jogo
- Um questionamento que ouvi esses dias. Uma senhora que joga seu candy crush TODO DIA pode ser chamada de jogadora casual? Ela acessa todos os dias, joga ate ficar sem vida e eventualmente coloca dinheiro (ou não). Bom tendo isso em mente, acho que jogos mobile deixaram de ser tão casuais e hoje em dia tem jogadores, casuais, midcore e hardcore. Atualmente existem vários modelos de negócio para aumentar o engajamento e a retenção, atualmente algo que está muito em alta é o sistema de chests, onde o jogador ganha um baú, e ele leva tempo para abrir e dar a recompensa do jogador, mas ao mesmo tempo não impede que o jogador continue jogando o jogo, dois jogos com esse modelo são o C.A.T.S. da ZeptoLab e o Clash Royale da Supercell.
- Acho que objetivos e missões diárias.

O que você acha de bonificações para desafios diários? 8 respostas

- É uma forma interessante de motivar o jogador a manter uma rotina diária no jogo.
- Não vejo problema, pois nos mantem ativos
- Acho ótimo, é algo que me prende muito em jogos desse tipo
- Um bom incentivo, desde que os desafios sejam viáveis de se cumprir
- Acho uma boa forma de manter o jogador investido e dar um objetivo. Funciona melhor se os desafios forem “calculados” por nível do jogador: não dar desafios impossíveis nem fáceis demais.
- Acho maneiro
- Uma boa forma de retenção de usuários. Pessoas gostam de ganhar coisas e de se sentirem recompensadas, então poder recompensar o jogador por seus atos é uma ótima forma de mante-lo jogando seu jogo
- Acho uma ótima maneira de prender os jogadores! Bonificações diárias que se acumulam durante a semana e se o jogador perder um desses dias de bonificação ele perde a recompensa da semana. Exemplo: seg - ganha-se 10 moedas, ter - ganha-se 10 moedas + um item de recuperação de vida, qua - ganha-se 15 moedas + 2 itens comuns, etc.