

Edição v. 42
número 2 / 2023

Contracampo e-ISSN 2238-2577
Niterói (RJ), 42 (2)
mai/2023-ago/2023

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

“É muito a nossa cara!” Jogo DR como produto midiático para abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais na adolescência¹

The game “D.R.”: design and development of a media product to address violence in affective-sexual relationships in adolescence

REBECA NUNES GUEDES DE OLIVEIRA

Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) – São Caetano do Sul, São Paulo, Brasil. E-mail: rebecca.oliveira@online.uscs.edu.br. ORCID: 0000-0002-8784-9589.

JOÃO BATISTA FREITAS CARDOSO

Universidade Municipal de São Caetano do Sul/ Universidade Presbiteriana Mackenzie (USCS/MACKENZIE) – São Caetano do Sul/Rio de Janeiro, São Paulo/Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: joao.cardoso@online.uscs.edu.br. ORCID: 0000-0002-6130-9963.

MARIA RAQUEL GOMES MAIA PIRES

Universidade de Brasília (UNB) – Brasília, Distrito Federal, Brasil. E-mail: rakas.mr@gmail.com. ORCID: 000-0002-7941-0816.

ELISA MARIA CURCI GREC HUERTAS

Centro Universitário Fundação Santo André (CUFSA) – Santo André, São Paulo, Brasil. E-mail: elisagrec@gmail.com. ORCID: 0000-0003-0990-4922.

ROSA MARIA GODOY SERPA DA FONSECA

Universidade de São Paulo (USP) – São Paulo, São Paulo, Brasil. E-mail: rmgsfon@usp.br. ORCID: 0000-0001-9440-0870.

¹ O desenvolvimento do estudo que deu origem a este artigo teve apoio financeiro da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP/ processo 2018/07389-4) e do CNPq (processo 425350/2018-5).

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de; CARDOSO, João Batista Freitas; PIRES, Maria Raquel Gomes Maia; HUERTAS, Elisa Maria Curci Grec; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. É muito a nossa cara!” Jogo DR como produto midiático para abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais na adolescência. Contracampo, Niterói, v. 42, n. 2, p. 01-23, maio/ago. 2023.

Submissão em: 03/04/2023. Revisor A: 14/06/2023; Revisor B: 26/07/2023. Aceite em: 26/07/2023.

DOI – <http://dx.doi.org/10.22409/contracampo.v42i2.57892>

Resumo

A influência das mídias no processo de formação cidadã, reflexiva e criticamente orientada dá origem a esse estudo. O objetivo foi desenvolver um jogo para a abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais entre adolescentes à luz de gênero. A metodologia foi composta pelo entrelaçamento de teorias e procedimentos de distintas bases, desenvolvida em diferentes etapas entre concepção e avaliação do produto de pesquisa. Os resultados embasaram a concepção e o desenvolvimento de um jogo para abordar a violência em uma ambiência lúdica, em que se pode sair das amarras sociais do cotidiano e dos conceitos de certo e errado, de forma a mobilizar o pensamento crítico e possibilitando práticas discursivas para a reinvenção dos sentidos que envolvem as relações afetivo-sexuais.

Palavras-chaves

Jogo; Violência; Gênero; Adolescentes; Comunicação.

Abstract

The media influence in the reflective and critically formation citizen process gives rise to this study. The aim was to develop a game to address violence in affective-sexual relationships among adolescents from a gender perspective. The methodology was developed in stages (since the conception to evaluation) and several theories and procedures were used according to the stage. The results were the basis for the design and development of a game to address the violence in a playful way, without the social constraints of daily life and the right and wrong concepts, in order to mobilize critical thinking and enabling discursive practices for reframe the meanings that involve affective-sexual relationships.

Keywords

Game; Violence; Gender; Teenagers; Communication.

Introdução

Este estudo trata do processo de concepção e desenvolvimento de um produto midiático voltado para a abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais entre adolescentes. O fenômeno da violência neste grupo populacional tem se revelado prevalente em âmbito global. Uma metanálise envolvendo mais de 100 pesquisas revelou incidência máxima de 54% para violência sexual e 61% para violência física no namoro entre adolescentes (HOSSAIN et al., 2020). Outro estudo sobre violência psicológica nos relacionamentos afetivo-sexuais apontou uma prevalência máxima de 97% (WINCENTAK et al., 2017). No Brasil, estudo desenvolvido em 10 capitais apontou que 86,9% dos pesquisados sofreram e 86,8% cometeram algum tipo de violência durante um relacionamento (MINAYO et al., 2011).

Embora os adolescentes apresentem um discurso a favor da equidade de gênero, ainda reproduzem muitos dos padrões de comportamentos sexistas com os quais convivem na sociedade e na família. Essa característica revela um processo dialético de transformações sociais materializadas no discurso desse grupo, em relação à vivência dos papéis sociais no campo das relações afetivo-sexuais, solo fértil para a constituição da violência (OLIVEIRA et al., 2018; MINAYO et al., 2011). Acerca das concepções que permeiam os relacionamentos na adolescência, estudo que avaliou o uso de um jogo *online* para o diálogo sobre sexo e sexualidade entre estudantes do Ensino Médio, em São Paulo (OLIVEIRA; FONSECA, 2019), revelou a coexistência de padrões de gênero que reproduzem uma visão fundada em estereótipos sexistas e androcêntricos. Esses padrões influenciam a compreensão dos diferentes papéis femininos ou masculinos assumidos pelos sujeitos que reiteram iniquidades e se reproduzem por meio de relações abusivas.

Para impactar as práticas sociais voltadas ao enfrentamento dessa problemática junto a adolescentes, há que se priorizar diferentes abordagens comunicacionais que possibilitem a mobilização livre e democrática de conhecimentos. A construção de experiências visando a ressignificar os sentidos atribuídos às relações de gênero pode ser materializada em ambientes livres de coerções disciplinares. Uma revisão de escopo sobre jogos educativos para o enfrentamento da violência de gênero evidenciou a potencialidade dos jogos para construção crítica de conhecimentos voltados para o enfrentamento do problema, bem como para a compreensão crítica do fenômeno (FORNARI, 2019). O campo de estudos sobre jogos revela a multidisciplinaridade de áreas, dentre elas a comunicação social. Há um escopo limitado na maioria dos jogos produzidos, restrita à modalidade on-line. Pesquisas apontam a necessidade de diversificação dos conhecimentos e dos jogos desenvolvidos (COAVOUX et al., 2017).

O presente estudo compreende que a contribuição para a comunicação crítica em relação aos discursos que reiteram a desigualdade de gênero pode estar no caráter inventivo do lúdico. Nesse contexto, entre 2019 e 2022, foi concebido e desenvolvido o jogo de cartas “DR” como produto de uma pesquisa participativa realizada junto a adolescentes. A finalidade foi favorecer interações para a reflexão crítica e a experiência do livre pensar, integrando ludicidade, educação e comunicação na abordagem da violência de gênero.

O “DR” é um jogo de cartas, competitivo, em que os participantes disputam entre si para construir as melhores frases que envolvem a temática central, a partir das cartas que têm em mãos. Além da construção e da escolha de frases, o jogo convida os participantes a duelarem contra ou a favor de narrativas que envolvem as questões de gênero nas relações afetivo-sexuais.

A pesquisa que deu origem ao presente artigo teve como objetivo desenvolver uma tecnologia comunicacional e educativa que favoreça a interação, a problematização da realidade e a reflexão crítica sobre a violência de gênero entre adolescentes. Tratou-se de um estudo de métodos mistos desenvolvido em três etapas: 1) Concepção teórica do jogo, da mecânica e das regras; 2) Desenvolvimento, refinamento e avaliação do produto; 3) Projeto gráfico. Cada etapa foi subsidiada por arcabouço teórico específico e utilizando procedimento metodológico condizente, conforme detalhado adiante. Pela importância

das mídias no campo de estudos da comunicação social, priorizamos a apresentação procedimental das etapas envolvidas na produção do jogo, com ênfase na análise qualitativa.

O artigo se estrutura em cinco tópicos que acompanham o desenvolvimento do jogo DR. No primeiro, o jogo como meio de comunicação, discutem-se as bases teóricas que sustentam o jogo como produto midiático. No segundo, concepção teórica, investiga-se a consonância do perfil dos adolescentes ao delineamento do jogo. No terceiro, concepção das regras e da mecânica, apresenta-se a definição dos elementos do jogo e o protótipo construído para testes. No quarto, refinamento e avaliação do produto, debate-se a jogabilidade e o aperfeiçoamento do produto. Por fim, no quinto tópico, o projeto gráfico, apresentamos a semiótica na criação estética da mídia que acompanhou as etapas.

A pesquisa teve a participação de 574 estudantes do Ensino Médio de uma escola da região do ABC paulista, com idade entre 14 e 19 anos. O estudo teve aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (CAEE 12865319.0.0000.5510).

O jogo como meio de comunicação

A mídia é concebida como “aparato socioeconômico de propagação de mensagens (...) Gradativamente, portanto, ‘meios’ foram deixando de significar meramente ‘meios de transmissão de informação’ para serem considerados como intermediários nas relações sociais” (SANTAELLA e NÖTH, 2004, p. 57-58).

Ao longo da história e nas diferentes culturas, o ser humano interage com a mídia para compreender e dar sentido ao mundo. Assim, as mídias forjam a realidade, pois moldam e, ao mesmo tempo, são retroalimentadas por comportamentos e representações dos sujeitos. Desta forma influenciam os significados e experiências construídas por ela, com e, cada vez mais, para a ela. Isso ocorre com as mídias de entretenimento, publicitárias, informativas, educacionais ou lúdicas, a exemplo dos jogos (SILVERSTONE, 2002).

Na sociedade midiaticizada, assumem destaque as especificidades geracionais que envolvem a adolescência e o consumo de produtos midiáticos, que são parte importante de suas atividades cotidianas, a exemplo dos filmes, séries, jogos e conteúdo de redes sociais digitais. Desse modo, os adolescentes interagem com um arsenal midiático que, além de reproduzir importantes dimensões da realidade, também determina valores sociais, comportamentos e significados influenciando também a construção da identidade (SAMPAIO, 2009; SILVERSTONE, 2002). É necessário, portanto, problematizar até que ponto os produtos desenvolvidos para adolescentes atendem a interesses mercadológicos ou consideram o relevante papel das mídias no processo de formação e informação cidadã, reflexiva e criticamente orientada, considerando as necessidades e as vulnerabilidades que envolvem esse grupo social.

Ao longo das últimas décadas, essa geração tem apresentado intensa interação com as mídias, intrínsecas à sua comunicação cotidiana, seja para socialização, entretenimento, educação ou busca de informação. Esse processo tem sido acompanhado do crescente investimento da indústria cultural nesse nicho de mercado e tem sido pauta de discussões envolvendo escolas, famílias, justiça, saúde e segurança pública, bem como alvo de estudos científicos. A partir de um imaginário que concebe crianças e adolescentes como o futuro da sociedade, diferentes setores sociais têm voltado o olhar para o desenvolvimento e o comportamento desses grupos, buscando associações com o consumo de produtos midiáticos (SAMPAIO, 2009).

Nessa esteira, o jogo é concebido como uma ambiência para a qual a interação entre os seres humanos é condição cultural. O jogo conforma-se, a priori, como elemento comunicativo, constituído pelas interações que produz. Na ação do brincar, cujo jogo é uma de suas corporificações, os significados são construídos pela experiência em um espaço-tempo estruturado, no qual os sujeitos escolhem, voluntariamente, compartilhar um universo apartado da realidade cotidiana (SILVERSTONE, 2002). Por

favorecer a reflexão, a imaginação e a interação, o jogo propicia repercussões sobre a maneira como se interpretam e se reinventam as experiências (CAILLOIS, 2017; PIRES et al., 2021).

Embora o jogo não se restrinja a mera instrumentalidade midiática, ele integra e influencia as práticas sociais com a potência dos meios de comunicação. Ele constitui uma prática social de “inserção do indivíduo na coletividade” (SANTAELLA e NÖTH, 2004, p. 59). Assim, a comunicação pelos meios “são capazes não só de moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também de propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais” (SANTAELLA, 2003, p. 13).

Em palestra realizada em 2018, ‘Missing a Piece: (The Lack of) Board Game Scholarship’, Paul Booth falou sobre a pouca atenção que se dá aos estudos das mídias para os jogos de tabuleiro.

Apesar de sua longa história, os jogos de tabuleiro têm sido pouco estudados na academia. Eles são difíceis de analisar porque são muito pessoais – cada experiência de jogo será necessariamente diferente a cada vez. Eles oferecem um objeto sem um componente importante – os próprios jogadores. Mas a análise de um jogo de tabuleiro revela muito mais do que apenas a mecânica do jogo; ela revela o jogador no coração de todas as mídias (BOOTH, 2021, sem paginação).¹

Booth (2021) defende a necessidade de abordagens centralizadas nas mediações entre o jogo, como mídia, e o jogador, como parte ativa do processo de comunicação. A proposta do autor é a de que os estudos dos jogos de tabuleiros como mídia devem privilegiar a experiência do jogo em detrimento de sua mera materialidade como instrumento de comunicação.

Caillois (2017, p. 17) entende que “o termo jogo designa não apenas a atividade específica por ele nomeada, mas também a totalidade das imagens, dos símbolos ou dos instrumentos necessários a essa atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo”. No jogo, os dois polos subsistem e se mantêm uma relação entre um e outro. (CAILLOIS, 2017). É assim que a comunicação se estabelece a partir da relação e do diálogo que o jogo proporciona, tanto entre as pessoas que jogam, como entre as pessoas e o meio em que o jogo acontece.

Considerando as propriedades mais gerais dos jogos, Huizinga (2019) afirma que o jogo é um fenômeno cultural e que é nele e por ele que a civilização surge e se desenvolve. Para o autor, as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são marcadas pelo jogo, como por exemplo, a linguagem, mediação humana com o mundo que forja o poder de comunicar, ensinar e comandar (HUIZINGA, 2019).

O jogo “DR” foi construído buscando-se inserir a perspectiva lúdica na formação crítico-reflexiva dos adolescentes. Trata-se de um meio de comunicação que forja um campo simbólico, um espaço e um tempo imerso nas características imaginativas e libertárias do lúdico. Compreendido como elemento das relações sociais inerente às culturas humanas, o lúdico está presente nas diversas maneiras de se experimentar a vida e não se restringe aos jogos, mas os contempla. Nessa perspectiva, o jogo produz interações e tensionamentos que transitam entre as regras e sua subversão, entre descontração e tensão, entre liberdade e disciplinamento das ações, entre prazer e dor. Esses elementos geram símbolos e interpretações que influenciam a compreensão da realidade, uma vez que essas experiências também constituem a própria vida social (HUIZINGA, 2017; CALLOIS, 2017).

A concepção teórica do jogo “DR”

O processo de desenvolvimento do jogo DR ancorou-se na metodologia do Recriar-se Lúdico, com

¹ No original: “Ultimately, this talk will explore the boundaries of media studies, seeing media as a continuum of experiences rather than as a technology-driven foundation. I want to argue that media studies has maintained and fostered a relationship to the screen that belies the importance of non-screen mediations, like the board game. Despite their long history, board games have been little studied in the academy. They are hard to analyze because they are so personal—every play experience will necessarily be different each time. They offer an object missing a major component—the players themselves. But undertaking a board game analysis reveals so much more than just the mechanics of the game; it uncovers the player at the heart of all media”.

adaptações específicas para este estudo. Trata-se de uma metodologia que centraliza as características do lúdico na produção de jogos, delineada em três momentos: i - concepção do jogo (elaboração da temática e das regras do jogo); ii - avaliação da jogabilidade (mecânica e artifícios que produzem a dinâmica lúdica); iii - validação da ludicidade (caráter imaginativo, incerto, espontâneo do jogo; ambiguidade entre tensão e prazer). Isso posto, a concepção teórica do jogo e das regras envolveu duas fases, a saber: a) apropriação da temática para a concepção teórica do jogo; b) estruturação dos dados a partir da cultura midiática dos adolescentes à construção da mecânica e das regras do jogo (PIRES et al. 2017).

Na apropriação da temática, seguiu-se a recomendação do Recriar-se Lúdico para a realização de revisão bibliográfica. A revisão envolveu estudos sobre a violência nas relações afetivo-sexuais entre adolescentes, visando compreender sua determinação, impactos e aspectos culturais envolvidos. A revisão ancorou a construção do projeto e subsidiou a análise dos resultados.

Além da revisão, neste estudo, dadas as especificidades geracionais que envolvem a adolescência e a escolha de se produzir um jogo em uma perspectiva participativa, essa etapa também envolveu a aplicação de um questionário e a realização de uma oficina de trabalho crítico emancipatórias (OTC). O presente artigo não apresenta a análise do vasto conjunto de dados provenientes dessa etapa de pesquisa de maneira detalhada, haja vista o objetivo de enfatizar as etapas de construção do jogo e a sua relação com o produto. A análise completa dos resultados da oficina e do questionário estão disponíveis em estudo que tratou dessa etapa (HUERTAS, 2020).

O questionário foi aplicado a 183 estudantes do Ensino Médio visando a uma aproximação com o universo dos adolescentes. Compõe-se de: perfil socioeconômico; acesso às mídias, os espaços de interação, as preferências artísticas e o interesse na abordagem da violência. Os resultados subsidiaram a definição do tipo de jogo, da mecânica e de referências culturais com as quais esse público se identifica. Os gráficos 1 e 2 apresentam nuvens de palavras que exemplificam alguns dados levantados nesta etapa.

Gráfico 1 – Músicas e filmes mais consumidos



Fonte: HUERTAS, 2020

Gráfico 2 – Jogos de cartas e tabuleiro mais usados



Fonte: HUERTAS, 2020

Na sequência, foram realizadas duas sessões de uma OTC com 17 adolescentes, para aprofundar a compreensão sobre os significados que eles atribuem aos relacionamentos, às questões de gênero e à violência. A OTC articula a subjetividade, a racionalidade, a experiência pessoal e a produção do conhecimento. Essa modalidade de coleta de dados oportuniza um espaço de construção coletiva e o produto pode ser apropriado pelos participantes, que conseguem visualizar o conteúdo e a qualidade da sua participação. A OTC está fundamentada na educação crítico-emancipatória que destaca a problematização da realidade a partir da relação dos seres humanos com o mundo. Considera como pressupostos teórico-metodológicos: as emoções como construtoras do conhecimento, o empoderamento, a participação, a responsabilidade compartilhada, na abordagem dialética da realidade (FONSECA et al. 2018). O quadro 1 mostra as fases do desenvolvimento das OTC, seguidas da didática utilizada nas oficinas.

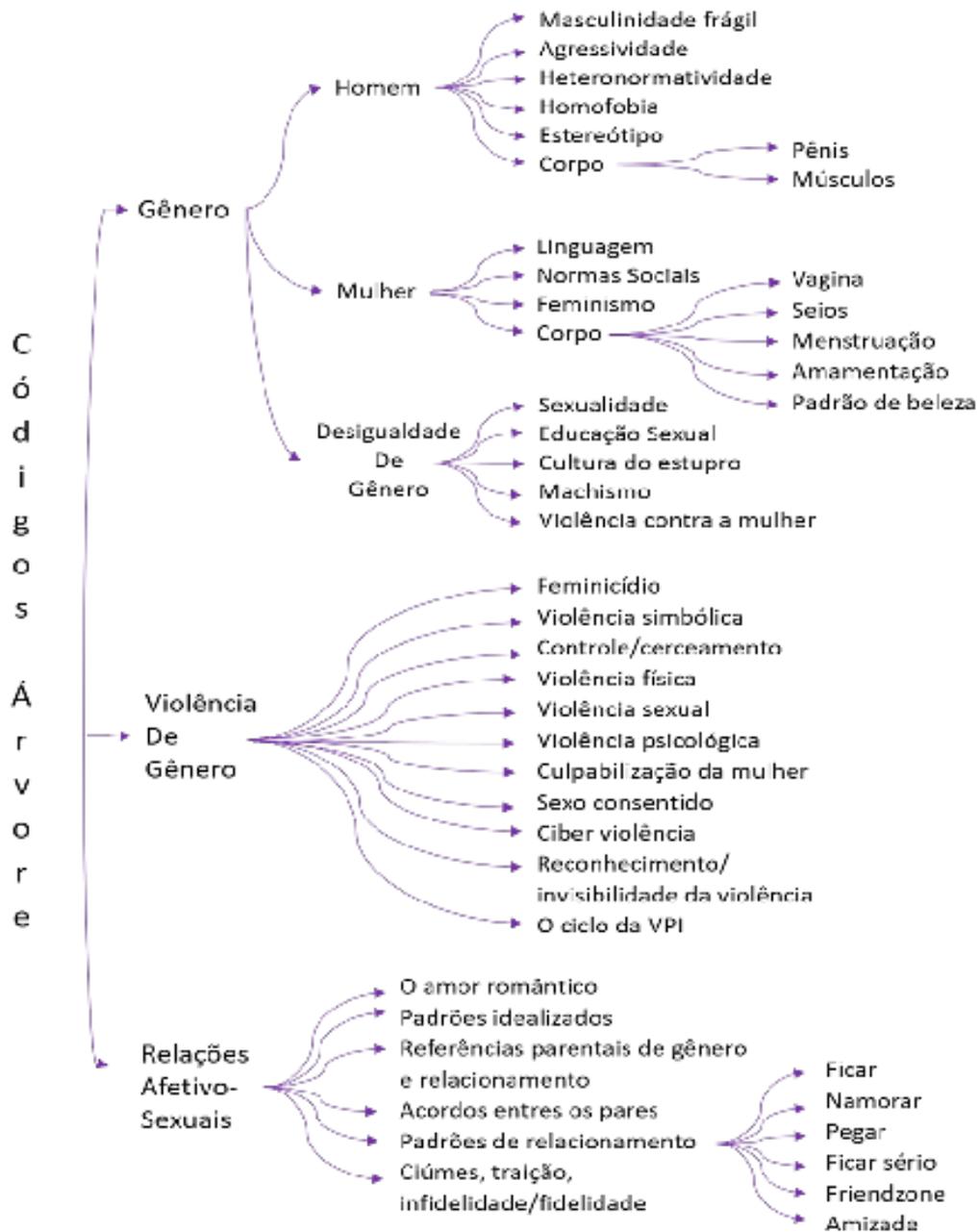
Quadro 1 – Oficinas de Trabalho Crítico-Emancipatória: fases metodológicas e didática para o público adolescente

FASE/Definição	DIDÁTICA
Aquecimento Preparação e interação entre os participantes	Sessão 1: Apresentação dos participantes: “jogo Cara a Cara”
	Sessão 2: Atividade corporal guiada com técnicas teatrais
Reflexão individual Desenvolvida a partir das experiências dos participantes	Sessão 1: Competição com frases disparadoras em que o grupo duelava a favor ou contra
	Sessão 2: Momento 1 – O E.T. Construir um cartaz para explicar a um extraterrestre o que é um “homem” e uma “mulher”
	Momento 2 – Dramatização de situações-problema
Reflexão Grupal Parte da participação individual que integra a construção grupal,	Sessão 1: confessionário. relatos de participantes sobre situações vivenciadas ou conhecidas
	Sessão 2: Roda de conversa a partir das situações encenadas e da construção dos cartazes
Síntese e avaliação Análise e resumo dos principais aspectos discutidos associados à introdução de novos conhecimentos. Avaliação da OTC pelos participantes	Sessão 1: Apresentação da síntese pelo facilitador; Avaliação: O que eu levo na bagagem de hoje?
	Sessão 2 Exposição dialogada da síntese Caixa de objetos (escolher um objeto que represente o que leva da OTC)

Fonte: Adaptado de FONSECA et al., 2018; HUERTAS, 2020

Os discursos produzidos na OTC foram submetidos a análise de conteúdo (BARDIN, 2011). Os temas que emergiram foram agrupados em códigos árvore com o apoio do software web-QDA e propiciaram a emergência de categorias empíricas que embasaram o mapa conceitual e nortearam os conteúdos das cartas do jogo DR (Gráfico 3).

Gráfico 3 – Mapa conceitual do jogo DR elaborado a partir da codificação no WebQDA



Fonte: HUERTAS, 2020

A concepção teórico-metodológica do jogo articulou-se aos pressupostos da OTC uma vez que ambos mobilizam dimensões como participação, emoções e responsabilidade compartilhada a partir das relações que estabelecem em um espaço e tempo específico. A OTC favoreceu a construção da concepção teórica do jogo *com* os participantes jovens e não apenas *para* eles, inovando o propósito e a perspectiva crítico-emancipatória da construção dos temas (HOOKS, 2013). A integração entre pensamento, reflexão e ação foi observada na problematização da realidade, que descortinou o reconhecimento da violência de gênero enquanto um problema que está presente no cotidiano e de jovens, amigos e familiares.

O eixo teórico-conceitual escolhido para o estudo foi a categoria gênero, que se refere aos padrões de construção da masculinidade e da feminilidade baseada em relações de poder histórica e socialmente construídas entre homens e mulheres, mulheres e mulheres, homens e homens. A interpretação das

categorias empíricas à luz de gênero, apresentadas no gráfico 3, possibilitou a compreensão aprofundada do problema e das concepções em relação ao fenômeno. Segundo o referencial de gênero, a violência nas relações afetivo-sexuais é produzida pelo desequilíbrio de poder entre os gêneros e forja padrões de relacionamento ancorados em desigualdades.

Além das categorias apresentadas na árvore de códigos, que serviram de temas disparadores para a construção das cartas, as palavras mais frequentes também foram codificadas para constituírem referências para a construção dos conteúdos.

A concepção das regras e da mecânica

A estruturação dos dados para a construção do produto compreendeu a elaboração das regras e da mecânica do jogo. A mecânica partiu da escolha de um jogo de inspiração, conforme a metodologia Recriar-se Lúdico. Foram realizados testes com jogos disponíveis no mercado, incluindo os citados pelos participantes no questionário e outros com mecânicas pouco complexas e próximas do que foi apontado como preferência.

Os resultados obtidos por meio da aplicação do questionário apontaram a preferência dos participantes por jogos de cartas, competitivos e com mecânicas simples. Esses achados apoiaram a definição do tipo da mecânica. A partir dos testes com diferentes mecânicas, foi definida para o produto uma mecânica que envolve a construção de frases de maneira irreverente. Tal mecânica inspira-se no jogo americano Cards Against Humanity (CAH, s.d.). Foram inseridos na mecânica elementos da pontuação do jogo Dixit e também o princípio *Allea* (CALLOIS, 2011) das cartas “sorte ou revés” do Banco Imobiliário.

O jogo CAH foi experimentado em partidas testes. A experimentação lúdica da equipe e a boa experiência com os jogos garantiram que a escolha do jogo de inspiração não se tornasse protocolar ou distanciada, pois o lúdico, na premissa da metodologia, impõe-se como desafio já neste processo de produção, ao contrário das metodologias tradicionais em que se espera distanciamento do pesquisador frente ao objeto de estudo (PIRES e GOTEMS; FONSECA, 2017). O Cards Against Humanity (CAH, s.d.) é um produto Creative Commons® (CC®) (CREATIVE COMMONS, s.d.), com versões publicadas no Brasil: FDP-foi de propósito (Burô), patuscada e Cartas Controversa (Estrela). As partidas e a análise de conteúdo do CAH evidenciaram tratar-se de um jogo que alia competitividade e irreverência.

As regras do jogo de inspiração constituíram o ponto de partida para a concepção de um jogo com conteúdo totalmente novo, que acrescentou adaptações e novos elementos à mecânica. É essencial experimentar, estudar e conhecer bem o jogo de inspiração para que se tenha a noção de até que ponto suas regras podem ser modificadas, sem que a jogabilidade fique comprometida.

Foram analisados aspectos como o número de cartas dos baralhos, a classificação dos diferentes tipos de conteúdo e a proporção da distribuição das classes de palavras para a definição dos componentes e de como os conteúdos definidos na concepção teórica do estudo poderiam ser inseridos no jogo.

Para o “DR”, o apelo politicamente incorreto do CAH, foi totalmente modificado. A proposta foi ambientar a experiência lúdica em torno do tema dos relacionamentos afetivo-sexuais na adolescência como contraditório e ambivalente, mas, ao mesmo tempo, envolvente.

É importante ressaltar que o jogo CAH não apresenta objetivo pedagógico. No jogo “DR” esse objetivo é mobilizar o debate e a reflexão sobre a violência nas relações afetivo-sexuais de uma maneira envolvente e divertida. A escolha da melhor frase pelos jogadores reproduz o pressuposto da responsabilidade compartilhada possibilitando também o debate. Um terceiro baralho constituiu outra novidade em relação à mecânica do jogo de inspiração, com conteúdo mais informativo e mobilizador de tensão e debate sobre os relacionamentos afetivo-sexuais na adolescência. O quadro 2 apresenta uma síntese da mecânica para o protótipo do jogo DR.

Quadro 2 – Elementos da mecânica do jogo D.R. nas fases de protótipo e versão final

ELEMENTOS	Jogo D. R. – Protótipo e versão final
Jogadores	Acima de 3; Versão Final - 4 a 10
Duração	a ser testado; Versão Final - 20 a 40 min
Idade	A partir de 14 anos
Lidera cada rodada	Narradora/or
Quantidade de Cartas Pretas/Roxas	110 (perguntas, frases com uma, duas ou três lacunas; sorte ou revés)
Quantidade de Cartas Brancas/	300
Terceiro Baralho (Fator sorte- Allea)	40 (Duelo, DR, Igualdade e Opressão)
Término da partida	Testar com 3, 5 e 7 pontos; Versão final – 3 ou 5 pontos
Início	10 Cartas Cinzas
Tipo	Competitivo
Objetivo do jogo	Completar as frases, argumentar a partir de frases no duelo, ganhar ou perder pontos por sorte/azar nas cartas dominação e resistência e vencer a partida. Interação, debate e diversão baseada nos conteúdos que envolvem os relacionamentos afetivo-sexuais, na perspectiva de gênero.
Componentes	Três baralhos de cartas, caixa e manual de regras, peças de votação, marcador para narrador, pontuação
Escolha	Votação coletiva (responsabilidade compartilhada)
Mecânica	Compra da Carta Roxa, escolha da(s) Carta(s) Cinza pelos jogadores para completar a carta roxa. Votação para escolha da melhor carta pelo grupo. Pode haver o fator imprevisto quando a Carta Roxa (dominação x resistência) conduzir a/o jogador/a ao terceiro Baralho – Amarelo, que pode levar o narrador da vez a um duelo de argumentos, perda ou ganho de pontos.

Fonte: Produzido pelos autores

Refinamento e avaliação do Produto

A próxima etapa do estudo consistiu no refinamento do protótipo, a partir de testes com diferentes grupos especialistas na temática. Para os testes, foi produzido um protótipo físico-estático do jogo. Em razão da pandemia e do isolamento social à época da necessidade dos testes internos entre a equipe, foi elaborada uma versão digital em uma plataforma *Steam* (STEAM, *s.d.*). Essa versão simulava uma mesa de jogo e permitia que a experiência fosse reproduzida na interação *online* entre os jogadores. O protótipo digital foi testado internamente pela equipe de pesquisa.

Em seguida, foram iniciados os testes com especialistas, a saber: pesquisadores com expertise em violência de gênero, adolescência, jogos e educação, *gamers* e *game designer*. As partidas foram observadas e gravadas pelas pesquisadoras, com o auxílio de um roteiro de observação. Ao final, os participantes foram convidados a avaliar a experiência em uma discussão grupal. Foram realizados três grupos consulta, com intervalo de duas semanas entre eles, de modo a possibilitar a implementação das modificações sugeridas no protótipo antes do teste subsequente. Ao final dessa etapa, o protótipo foi finalizado e foi produzida a versão que seria utilizada nos *testes de usabilidade* junto ao público-alvo.

Os testes de usabilidade junto ao público-alvo foram aplicados em uma escola municipal de

ensino médio na cidade de São Caetano do Sul (SP), entre setembro e dezembro de 2021, em 57 partidas-teste. Os testes aliaram pesquisa e intervenção. A observação não participante contou com o apoio de um roteiro elaborado especialmente para a pesquisa. Participaram 374 estudantes entre 14 e 19 anos de idade, alunos das três séries do ensino médio.

O conteúdo do roteiro foi analisado qualitativamente a cada dia de teste, uma vez que identificava necessidades de ajustes a serem implementados e testados nas partidas seguintes. A coleta de dados dessa fase encerrou quando pôde ser constatado o efeito de todas as cartas no jogo.

Imagem 1 – Partidas teste com protótipo



Fonte: Produzido pelos autores

Após as partidas, os participantes foram convidados a se expressar sobre a experiência com o jogo, mediante questões norteadoras elaboradas pela equipe de pesquisa.

As partidas foram constituídas por grupos de 4 a 13 participantes dos três anos do ensino médio. Em todos os encontros, foi enfatizado que o jogo e não eles e elas estavam sendo avaliados. Isso permitiu que pudessem jogar livremente, evitando solicitar intervenções das pesquisadoras, pois o entendimento das regras também estava sendo avaliado. Todas as partidas foram gravadas e, de modo a apreender a interação nas partidas, cada pesquisadora observava um único grupo.

O tempo médio de duração das partidas foi de 20 minutos. Nas partidas com mais de 10 jogadores, observou-se dispersão, em razão de excesso de ruídos e da distância entre as cartas e parte dos jogadores quando o jogo acontecia em uma mesa. Dessa forma, embora o jogo possa acontecer com mais de 10 jogadores, optou-se por recomendar, nas regras, que seja jogado por 4 a 10 participantes. A dimensão das cartas foi alterada de 7 x 4,8 cm em todas as cartas para 4,8 por 11 cm (cartas amarelas e roxas) e 7 x 7 cm (cartas cinza) para favorecer boa visibilidade e não impactar os custos de produção das 450 cartas.

As cartas roxas e cinzas permitiram boas combinações na constituição das frases. Em algumas cartas verificou-se maior envolvimento dos jogadores, observada por expressões como risos ou mesmo repetição da frase pelos jogadores, mesmo em outros momentos da partida. Depoimentos como “essa é muito boa”, “eu tenho uma ótima”, “nossa, só tenho cartas nada a ver”, “mano, essa carta grudou na minha cabeça!” também constituíram referências para que o efeito das cartas fosse avaliado nas partidas.

Ao longo dos testes, as cartas foram avaliadas, as regras refinadas e os ajustes implementados, de modo a permitir que novas cartas fossem testadas. Entre o protótipo e a versão final do jogo, foram realizadas alterações, acréscimos e retiradas de cartas, por sugestão dos jogadores ou pela observação das partidas. O quadro 3 sintetiza os principais ajustes realizados, com as respectivas justificativas.

Quadro 3 – Refinamento das regras e mecânica do jogo DR: ajustes realizados com base nas partidas-testes

Tópicos das regras	Refinamento	Justificativa com base em relatos gravados e roteiro de observação
Texto de apresentação	Linguagem formal e acadêmica desmotivou a leitura. Reformulado para linguagem descontraída e próxima do contexto de vida dos adolescentes. Frase de impacto.	Texto com linguagem acadêmica, evidenciado em expressões como: "que complexo!"; "mano, que sociológico!"; "profundo isso" "vou pular essa parte"
Componentes	Cartas como Pontuação e régua foram modificadas para fichas	As cartas geraram dúvidas; régua frágil à manipulação na partida.
Preparo	Indicação de embaralhar as cartas antes da partida	Alguns não embaralhavam, o que influenciava a experiência de jogo
Como jogar	<p>Detalhamento sobre quem começa</p> <p>Detalhamento sobre a Transferência do <i>token</i> de narrador em cada rodada</p> <p>Detalhamento sobre o número de cartas a serem baixadas conforme número de lacunas</p> <p>Orientações que favoreçam a votação cega;</p> <p>Revisão do texto para a forma mais objetiva</p> <p>Produção tutorial em vídeo com QRcode na caixa</p>	<p>Foi evidenciada dúvida em relação ao início da partida;</p> <p>Em alguns grupos o papel de narrador se manteve com o mesmo jogador</p> <p>Alguns grupos baixaram todas as cartas que "combinavam" com a carta roxa em uma mesma rodada;</p> <p>A votação cega foi pactuada espontaneamente em muitos grupos</p> <p>Alguns grupos não leram as regras inteiras antes de começar a jogar</p>
Acréscimos na mecânica	Acrescida a possibilidade de troca de cartas cinzas pelo narrador	<p>Evidenciada, por frases como: "queria trocar essas cartas, pode?"</p> <p>"Só pego cartas sérias"</p> <p>"vou colocar essa carta por falta de opção"</p>

Fonte: Produzido pelos autores

Na avaliação qualitativa da jogabilidade foram verificados o tempo entre a abertura da caixa e início da partida; o tempo da partida; o entendimento das regras; e os efeitos do jogo (imersão, envolvimento entre o grupo, interação, emoções expressas, desafios oferecidos pelo jogo, funcionamento das cartas e combinação entre elas).

Imagem 2 – Protótipo estático-físico



Fonte: Jogo DR, 2020

Para avaliar a ludicidade do jogo junto ao público-alvo, além do roteiro de observação das partidas, foi utilizado um questionário, elaborado e disponibilizado em estudo anterior ((PIRES et al., 2015) que trata da avaliação da ludicidade em jogos, a partir de três domínios: aprendizagem, jogabilidade e emoções. O questionário foi aplicado a partir da quarta semana de partidas-testes descritas anteriormente, quando não se identificavam mais demandas de ajustes nas regras e na mecânica do jogo. Os respondentes constituíram parte do universo total dos 374 participantes das partidas-testes observadas.

Responderam o questionário 223 alunos do ensino médio, sendo 34% do primeiro ano, 42% do segundo ano e 24% do terceiro ano. A faixa etária era de 14 a 19 anos, 55% dos participantes se declararam do gênero do feminino, 42% do gênero masculino e 3% se declararam não-binários. Pela extensão da fase quantitativa e escopo desse artigo, os resultados quantitativos não são detalhados.

Foram avaliados dados qualitativos por meio dos enunciados analisados nas partidas testes. Ou seja, a equipe de pesquisa realizou observação não participante da ludicidade (desafios, imersão, entendimento das regras), da aprendizagem (interação, reflexão, associação) e das emoções (prazer, irreverência, diversão, tensão) durante as partidas. O quadro 4 traz uma síntese das principais categorias, subcategorias e núcleos de sentido extraídos na análise de conteúdo realizada.

Quadro 4 – Categorias, subcategorias e núcleos de sentido das observações não-participantes realizadas durante as partidas-testes do jogo DR

Categoria	Subcategoria	Núcleos de sentido
Ludicidade	Desafios	“ó, gente! Ele já tá com dois pontos!” “eu não vou votar na dela se não vai acabar o jogo”
	Imersão	“tenho uma carta muito boa, mas quero guardar” “esse jogo é bem “DR” mesmo “
	Entendimento das regras	“mas eu perco ponto por nada? Devia ser todos perdem!” “o narrador não vota, está nas regras!”

Aprendizagem	Interação	“vou ser cancelado com essa carta!”
	Reflexão	“a minha resposta vai ser machista, hein” “vou colocar isso, mas eu não concordo, é uma crítica»
	Associação	“onde compra para jogar com a família? Eles precisam desse jogo...” “perfeito o tema! Quem passou por algo parecido?”
	Busca de outras fontes	“o que é patriarcado, pesquisa aí no google!” “o que é pessoas cis?” “pra onde liga o disque 180?” “meu namorado tem minhas senhas, eu nunca tinha pensado nisso” “se doar 100%: gente! Não pode se doar!” “agora eu vou desabafar, infelizmente sou ciumenta” “todo casal que se ama precisa ter filhos?”
Emoções	Prazer	“esse jogo tá maravilhoso!”
	Irreverência	“mano, que jogo engraçado!”
	Diversão	“da hora o joguinho”
	Tensão	“Podemos continuar jogando? Tá divertido” “Meu!, amei esse jogo!” “Quando vai ter pra vender? quero comprar” “Tô nervoso! Qual é a frase pra duelar?”

Fonte: Produzido pelos autores

Imagem 3 – Captura de tela do tutorial em vídeo



Fonte: Jogo DR, 2022

O Projeto gráfico

A construção do projeto gráfico do jogo DR foi implementada em paralelo à etapa de refinamento e validação, descrita anteriormente. A base teórico-metodológica para o projeto gráfico foi a teoria semiótica de Charles S. Peirce (PEIRCE, 2005). Como doutrina de estudos dos processos de semiose, a semiótica tem sido utilizada no Brasil como método teórico-aplicado para examinar as articulações internas de signos de diferentes naturezas nos diversos sistemas midiáticos (SANTAELLA, 2002).

Os procedimentos analíticos seguem uma sequência programada de operações, que compreende a observação dos diferentes tipos de *signos*, em relação ao seu *fundamento*, ao seu *objeto* e ao seu *interpretante*. O fundamento, que permite que o signo exerça a sua função no processo de semiose, divide-se em três tipos: *qualissigno*, uma qualidade qualquer que possui potencial para gerar um sentido; *sinsigno*, uma característica particular, própria de uma classe específica de objeto; e *legissigno*, uma lei geral que se aplica a um objeto (PEIRCE, 2005).

Em sua relação com um objeto, esses signos se corporificam em: *ícone*, um signo que se refere ao seu objeto pelas semelhanças que próprias que possui; *índice*, um signo que é gerado pelo próprio objeto a que se refere; e *símbolo*, um signo definido por uma convenção, por um contexto cultural específico (PEIRCE, 2005).

Na sua relação com o interpretante, com um conceito existente na mente do intérprete, esses signos geram: *rema*, um signo de entendimento vago que pode chegar ao limite de ser um sentimento ou sensação; um *dicente*, um signo de prova, de certeza, de constatação; e um *argumento*, um signo de raciocínio lógico. Nesse sentido, na teoria aplicada, o que importa é a compreensão dos modos de denotação, informação e significação dos sistemas sígnicos, ou seja, como eles podem ser usados e que efeitos podem provocar nos receptores (SANTAELLA e NÖTH, 2004).

Seguindo a mesma lógica, essas categorias também podem ser pensadas como instrumento de sistematização do processo criativo para o desenvolvimento de produtos técnicos ou tecnológicos (CARDOSO, 2023). Os conceitos, nesse caso, tomam um caráter operatório conduzido pela seguinte lógica de raciocínio, aqui proposta nos questionamentos: Que sentidos se pretendem gerar na mente do intérprete? Considerando as condições extrassemióticas, que signos podem ser utilizados no objeto? Quais propriedades sígnicas são necessárias para gerar os sentidos pretendidos?

Esses questionamentos se apoiam na pragmática peirciana, que tem como base sua categoria das Ciências Normativas, que servem ao estudo das normas e procedimentos que orientam a busca pelo desejável. As Ciências Normativas se dividem em: *Estética*, ciência daquilo que é o fim último, o admirável; *Ética*, ciência da ação ou conduta, que indica para onde o esforço para alcançar a ética deve se dirigir –; e *Lógica*, teoria do pensamento deliberado, que orienta o caminho para alcançar a estética. A tarefa da estética é entender os ideais que guiam os nossos sentimentos, então considera aquilo que atrai a nossa sensibilidade. A tarefa da ética é entender os procedimentos que orientam nossa conduta, e permitem que algo seja realizado; e a tarefa da lógica é entender as normas que conduzem nosso pensamento, por meio do autocontrole crítico. É na Lógica – que Peirce também chama de Semiótica – que se localizam os tipos e definições de signos, que entendemos servir, como proposto neste método, para a análise ou criação de objetos concretos (PEIRCE, 2005).

Considerando as categorias apresentadas e que o principal objetivo do projeto gráfico é estimular, de maneira lúdica e reflexiva, o debate sobre temas relacionados à violência nas relações afetivo-sexuais entre adolescentes, o processo de criação do Jogo DR foi sistematizado a partir da seguinte ordem de procedimentos:

1. Definir quais efeitos se pretende alcançar na mente do público (emocional, energético ou lógico) – nos termos de Peirce: quais interpretantes se pretende gerar na mente do intérprete (rema; dicente; argumento);
2. Identificar os tipos de signos que podem ser incorporados no objeto para alcançar os efeitos pretendidos (ícone; índice e símbolo);
3. Avaliar quais propriedades, quais fundamentos, esses signos precisam ter para alcançar o efeito desejado. (qualissigno; sinsigno; e legissigno).

Nota-se que este método inverte a ordem lógica das categorias propostas por Peirce (2005), iniciando pela terceira categoria, do interpretante, e finalizando com a primeira, do fundamento. A justificativa para essa mudança na ordem lógica é o entendimento de que, em um processo de criação, primeiro é preciso definir que sentidos se pretendem gerar na mente do público para, só a partir disso, definir os elementos com potencial para gerar esse sentido.

Com base nesse instrumental, a concepção do *design* do jogo partiu do resultado que se pretendia alcançar com o projeto gráfico (campo da estética). Nesse caso, havia uma orientação, definida nas etapas anteriores, de que o projeto gráfico, como em outros tipos de jogos, precisaria servir à mecânica. Também se tinha como orientação que deveria evitar a marcação de gênero, de raça e o maniqueísmo entre bem e mal, além de fazer uso de linguagens do repertório do público. Tendo isso como principal objetivo do projeto, passou-se às pesquisas de elementos que possam orientar os procedimentos (campo da ética) para se alcançar os objetivos desejados. E, por fim, voltou-se a atenção para as normas (campo da lógica) que regem a produção de objetos desse tipo, como, por exemplo, linguagem gráfica do segmento, técnicas de produção etc. A seguir, apresentam-se os quadros do processo de criação, a partir da lógica pragmática.

Quadro 5 – Percurso lógico de criação

ESTÉTICA O que se deseja com o Projeto gráfico	ÉTICA Procedimentos para alcançar o que se deseja	LÓGICA Normas que conduzem os processos de criação e produção
<ul style="list-style-type: none"> • Projeto gráfico deve servir à mecânica • Fazer uso de linguagem do público • Evitar a marcação de gênero ou raça • Evitar o maniqueísmo entre bem e mal • Gerar a identificação e empatia com os personagens 	<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa de projeto gráfico de jogos similares • Pesquisa e seleção de estilo gráfico do repertório do público • Pesquisa de figurinos e adereços do repertório do público • Pesquisa de elementos visuais com potencial remático, dicente e argumentativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Relações entre as regras do jogo e os elementos do projeto gráfico • Linguagem gráfica no segmento de jogos de tabuleiro • Técnicas e materiais de produção gráfica para jogos de tabuleiro • Convenções culturais relacionadas ao tema e contexto do público

Fonte: Produzido pelos autores

Tendo como base o percurso lógico de criação, partiu-se para a definição dos elementos (signos) compositivos do jogo (objeto) que pudessem gerar os efeitos desejados na mente dos jogadores (interpretantes). No nível do argumento, partiu-se do princípio que o projeto gráfico deveria facilitar, principalmente, o entendimento da mecânica do jogo, as relações entre os elementos visuais das cartas e suas funções. Para isso, no segundo nível, do Objeto, optou-se pelo estabelecimento de relações entre as funções das cartas e as cores e figuras. Essa decisão foi orientada pela própria linguagem da categoria, no

nível do legissigno. O nível do fundamento também serviu para definir elementos básicos com potencial para significação, como as linhas curvas e retas.

Tendo o argumento como nível orientador do projeto, definiu-se o interpretante dicente, que informações deveriam ser percebidas pelo público. Nesse estágio, os elementos gráficos devem ter um caráter indicativo, ou seja: a cor indica um determinado grupo de cartas com uma função específica; uma ilustração indica um tipo de ação. Nesse nível também se considera que o jogo deve ter sua identidade, o que o diferencia de outros jogos similares.

Por fim, tinha-se o desejo de o jogo equilibrar delicadeza com violência e ludicidade com realidade. No nível emocional, o jogo deveria ser divertido, descontraído, sem perder a seriedade da discussão sobre o tema. Buscou-se o equilíbrio nas relações entre as linhas, os personagens e as figuras das flores e adagas. Procurou-se também evitar a marcação de gênero ou raça nas ilustrações. A seguir, apresenta-se a definição dos elementos visuais do projeto gráfico, a partir das categorias sgnicas da semiótica de Peirce.

Quadro 6 – Percurso lógico de criação com base nos signos

INTERPRETANTES Signos potenciais que podem ser gerados na mente dos jogadores	OBJETO Signos que podem ser utilizados na composição do jogo	FUNDAMENTOS Propriedades que os signos devem ter para que exerçam suas funções
<p>Lógico (Argumento)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreensão das relações entre os elementos visuais e as funções das cartas • Reconhecimento dos elementos simbólicos relacionados ao tema 	<p>Convenção (Símbolo)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divisão das cores e figuras por funções das cartas • Flor e adaga como símbolo básico da delicadeza e violência • Tipografias no logo e nas cartas relacionadas ao estilo do público 	<p>Normas (Legissigno)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Função dos tipos de cartas e regras do jogo definem projeto gráfico • Linhas retas e curvas como elemento de representação da delicadeza e violência • Logo como síntese do conceito
<p>Energético (Dicente)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificação das figuras • Identificação dos tipos de cartas 	<p>Relação existencial (Índice)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Figuras e cores indicam o tipo de carta e ação • Identidade do jogo 	<p>Singularidades (Sin)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Particularidades das ilustrações, cores e textura
<p>Emocional (Rema)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Delicadeza • Graça • Força • Humor 	<p>Semelhança (Ícone)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Composição das figuras como cartas de baralho • Movimento das figuras como Yin-yang • Figuras sem marcação de gênero ou raça • Imprecisão da delicadeza ou violência 	<p>Qualidades (Quali)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Linhas alongadas e curvas nos personagens • Oposições entre personagens e objetos • Oposição entre linhas reta e curva • Paleta monocromática • Textura e traço do grafite

Fonte: Produzido pelos autores

"É muito a nossa cara!" Jogo DR como produto midiático para abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais na adolescência

Imagem 4 – Verso das cartas dos baralhos, jogo DR



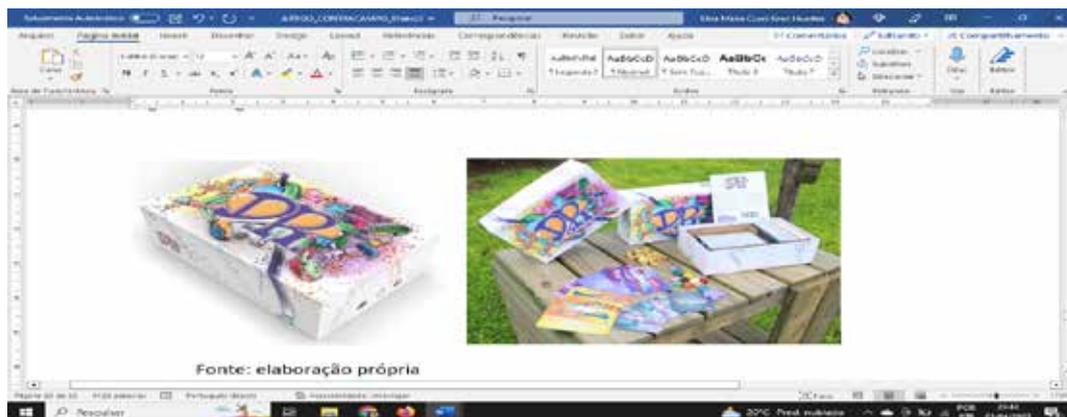
Fonte: Jogo DR, 2022

Imagem 5 – Frente das cartas dos baralhos, jogo DR



Fonte: Jogo DR, 2022

Imagem 6 – Jogo DR



Fonte: Produzido pelos autores

A imagem 7 apresenta o manual de regras e a descrição do Jogo DR na versão final, após os testes de refinamento.

Imagem 7 – Apresentação e regras do jogo DR



O jogo
Vem de embalar para ser usado. Complete as fichas disponíveis das cartas roxas com as cartas datas que você tem em mãos. O objetivo é construir a melhor linha, que será escolhida pelo grupo. Você pode falar, fazer silêncio, escrever ou criticar. É importante processar o que está querendo e o que faz um relacionamento melhor ou pior. Não se trata de vencer ou perder, mas de construir um mundo melhor. O jogo é dividido em três partes: a Narradora, o Anos, o Datas, o Datas e o Fichado de votação. Cada uma dessas partes tem suas próprias regras e objetivos.

Componentes:

- 100 Cartas Datas
- 100 Cartas Anos
- 1 Fichado Narrador
- 27 Fichas para marcação de pontos
- 1 Ficha de registro
- 27 Marcadores para votação

Preparação:

- Empacote cada ano, separadamente, em uma caixa de cartas.
- Disponha as fichas, separadas por ano (Roxo, Verde e Amarelo), em três pilhas no centro da mesa.
- Dê as fichas de pontos (fichado) ao narrador(a) do jogo.
- Dê um marcador de votação (fichado de voto) para cada pessoa.
- Disponha 10 Cartas Datas em uma pilha.

Jogando:

- O grupo começa a jogar para começar o jogo, que será a história da vida. A história será, no entanto, a história de uma pessoa que viveu no tempo.
- O/a Narrador(a) pega uma carta do ano (Carta Roxa) e a lê em voz alta. A carta roxa contém uma pergunta ou uma frase a ser completada.
- Cada pessoa responde, escreve ou diz a resposta em voz alta, sem usar o tempo a favor. Quem quiser, pode escrever a resposta em uma pequena folha de papel (fichado de resposta) e entregar ao narrador(a).
- Todas as pessoas (incluindo o/a Narrador(a)) colocam sua Carta Datas sobre a resposta (fichado de resposta) e o/a Narrador(a) pega todas as cartas. Ele ou ela as lê em voz alta, colocando as cartas em uma pilha de resposta.
- Nota importante: Cada pessoa, incluindo o/a Narrador(a), pega uma Carta Datas sempre que quiser melhor resposta a Carta Roxa.
- Para votar, cada pessoa coloca sua ficha de votação em cima da resposta escolhida (fichado de resposta). Narrador(a) Narrador(a) pode usar um único voto.
- A Carta Datas mais votada ganha o ano de resposta. O/a Narrador(a) Joga a Carta Datas (resposta) no ano, para usar para a próxima Carta Roxa.
- A pessoa que jogou a resposta escolhida ganha 1 ponto (paga para a ficha de resposta de pontuação).
- Todas as cartas datas de resposta devem ser colocadas em uma pilha de resposta.
- Todas as pessoas completam o número de Cartas Datas necessário para completar sempre 10 Cartas Datas no ano.
- Quando o/a Narrador(a) completar a Carta Roxa e estiver pronto para jogar a Carta Roxa, o/a Narrador(a) pega a Carta Roxa e coloca a Carta Roxa no ano. Quem quiser, pode escrever a resposta em uma pequena folha de papel (fichado de resposta) e entregar ao narrador(a).
- O jogo termina quando alguém jogar a Carta Roxa. O jogo termina quando alguém jogar a Carta Roxa. O jogo termina quando alguém jogar a Carta Roxa.

Objetivos:

O/a Narrador(a) deve poder usar as cartas datas que tem em mãos, se possível. Para isso, o/a Narrador(a) deve poder usar as cartas datas que tem em mãos para completar a Carta Roxa e completar a mesma quantidade de cartas.

Sobre as cartas anuais:

Se quiser, Cartas Anuais de três tipos de cartas:

- DOMINAÇÃO:** é uma situação de reforço de desigualdade e violência de gênero. O/a Narrador(a) ganha 1 ponto de resposta para cada pessoa (resposta/narrador(a) não conta nenhuma ponto, não perde nada).
- RESISTÊNCIA:** é uma situação que promove a igualdade de gênero e faz com que o/a Narrador(a) GANHE PONTOS.
- DUEL:** é uma situação política que deve ser decidida entre duas pessoas. O/a Narrador(a) escolhe uma pessoa para defender e se preferir defender, ou criticar a ideia de uma. A pessoa que melhor argumentar deve ser escolhida em votação pelo grupo e ganha 1 PONTO.

Fonte: Manual de regras, jogo DR, 2022

Imagem 8 – Registros fotográficos do jogo DR captados em partidas com o produto final



Fonte: Produzido pelos autores

Considerações finais

O estudo possibilitou a construção de um produto midiático centrado no lúdico, um jogo de cartas para a abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais junto a adolescentes. Ao final das etapas desenvolvidas por meio de diferentes procedimentos metodológicos, obteve-se a versão final de um jogo competitivo, no qual os jogadores disputam, pelo voto do grupo, as melhores expressões que completam frases ou perguntas. A melhor carta pode ser a mais engraçada, a mais divertida, a mais criativa, a que melhor se contrapõe à violência e às desigualdades de gênero. Os testes aplicados na construção do produto revelaram que as características dos jogadores de cada partida é que definem que tipos de cartas serão as mais votadas, delineando o curso do jogo, a depender das estratégias adotadas.

Portanto, a combinação das categorias presentes nas perguntas ou frases a serem completadas abrem possibilidades de práticas discursivas que podem mobilizar a reflexão. As inúmeras possibilidades de combinações a serem escolhidas pelos jogadores conferem uma ambiência crítico-reflexiva, desde o momento em que se escolhe a carta para completar as frases e, ainda, quando devem votar para escolher a melhor carta. O projeto gráfico, por sua vez, visa colaborar para o entendimento dessas relações para a tomada de decisões no jogo.

Por meio da carta Duelo são construídos argumentos a partir da oposição de ideias. A carta Dominação revelou a mobilização de tensão nos jogadores pela perda de pontos e por conter expressões que reforçam a violência. A carta Resistência, que expressa atitudes que contribuem para a igualdade de gênero, ampliou a ludicidade em razão de dar pontos aos jogadores pelo fator sorte.

A metodologia Recriar-se Lúdico, implementada para a construção do produto, possibilitou um processo de construção do protótipo de maneira sistematizada e teoricamente fundamentada. A partir dela, concebe-se que o objetivo primordial de um jogo para abordar um tema complexo como a violência é trazer o contexto livre dentro de um sistema modalizante no qual é possível livrar-se das amarras sociais e dos conceitos de certo e errado. Assim, abrem-se possibilidades à ressignificação dos conteúdos mobilizados no jogo, de forma a levar à reflexão e mobilizar o pensamento, permitindo surgir práticas discursivas que possibilitem a reinvenção de experiências e significados.

A inclusão das OTC e da semiótica aplicada no processo de desenvolvimento do produto se revelou como procedimentos teórico-metodológicos pertinentes à sua elaboração. O conhecimento dos produtos midiáticos consumidos e os dados empíricos - obtidos por meio da OTC e interpretados à luz de gênero - favoreceram uma aproximação do produto com o universo do público-alvo. A frase de uma adolescente durante uma partida evidencia essa potencialidade: *“Certeza que foi gente da nossa idade que escreveu essas cartas, é muito a nossa cara!”*.

Este estudo apresentou limitações, no tocante ao contexto regional em que a pesquisa foi realizada. A cidade de São Caetano do Sul (SP), possui um dos melhores Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) do país. Embora os participantes residissem também em outras cidades da região, pode ser que esse recorte tenha restringido os achados em relação a outras realidades. Ou seja, o mesmo estudo, se realizado em outros contextos socioeconômicos e culturais, pode revelar diferentes resultados.

O jogo “DR” como produto midiático atende ao desafio de ambientar a interface entre ludicidade, comunicação e educação de maneira inovadora. A proposta traz em si as características libertárias e irreverentes, inerentes aos jogos, que permitem o jogar no tempo livre, em espaços escolhidos pelos jogadores e de maneira desvinculada de objetivos previamente definidos.

Enfim, concebido como um jogo de cartas, o produto apresentado envolve, paradoxalmente, simplicidade e complexidade, além de possibilitar a criação de um *universo mágico*, que tem um fim em si mesmo, porém com matizes educativos. Como também é comunicação, carrega em si a possibilidade de diferentes modos de apropriação do conteúdo pelos sujeitos.

Referências

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BOOTH, Paul. **Board Games as Media**. New York: Bloomsbury Academic, 2021.
- CARDS Against Humanity. **Wikipedia**, 12 ago. 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Cartas_Contra_a_Humanidade. Acesso em: 7 set. 2022.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- COAVOUX, Samuel et al. What We Know About Games: A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s. **Games and Culture**, v. 12, n. 6, p. 1-19, nov. 2016.
- CARDOSO, João Batista Freitas; DELL'ARNO, Fabrizio. *Amador por vocação: a pintura como lazer sério*. **Art Research Journal**, v. 10, n. 1, p. 1-23, 2023.
- FORNARI, Lucimara; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa. Prevenção e enfrentamento da violência de gênero por meio de jogos educativos: uma revisão de escopo. **RISTI**, s. v, n. 33, p. 78-93, set. 2019.
- FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da et al. Prática educativa em direitos sexuais e reprodutivos: a oficina de trabalho crítico-emancipatória de gênero. **Programa de atualização em enfermagem: atenção primária e saúde da família**. Ciclo 6. Volume 1. Porto Alegre: Artmed Panamericana, 2018. p. 59-120.
- HOOKS, Bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- HOSSAIN et al. Prevalence and determinants of dating violence: an umbrella review of systematic reviews and meta-analyses. **SocArXiv**, Preprint, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.31235/osf.io/n6hsk>. Acesso em: 31 mar. 2023.
- HUERTAS, Elisa Maria Curci Grec. **Cartas Contra a Violência: Concepção de jogo de tabuleiro para enfrentamento da violência por parceiro íntimo a partir de uma perspectiva crítico-emancipatória**. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação na Comunicação de Interesse Público) – Universidade Municipal de São Caetano do Sul, 2020.

"É muito a nossa cara!" Jogo DR como produto midiático para abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais na adolescência

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

MINAYO, Maria Cecília de Souza et al. (Org.). **Amor e violência**: um paradoxo das relações de namoro e do "ficar" entre jovens brasileiros. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2011.

OLIVEIRA, Rebeca Nunes Guedes de; FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da. Amor e violência em jogo: descortinando as relações afetivo-sexuais entre jovens à luz de gênero. **Interface**, v. 23, s. n., p. e180354, 2019.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo, Perspectiva, 2005.

FONSECA, Rosa Maria Godoy Serpa da et al. Gender, sexuality and violence: perception of mobilized adolescents in an online game. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 71, s. n., p. 607-614, 2018.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia et al. Recriar-Se Lúdico no Desenvolvimento de Jogos na Saúde: referências teórico-metodológicas à produção de subjetividades críticas. **Texto & Contexto**, v. 26, n. 4, p. e2500017, 2017.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia. et al. Jogabilidade, aprendizados e emoções no jogo Violetas: cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 26, n. 8, p. 3277-3288, ago. 2021.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia. et al. Development and validation of an instrument for evaluating the ludicity of games in health education. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, v. 49, n. 6, p. 978-987, dez. 2015.

SAMPAIO, Inês. Modos de ver a violência na mídia entre adolescentes cearenses. **E-Compós**, v. 11, n. 3, p. 1-18, mar. 2009.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Comunicação e Semiótica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Thomson, 2002.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar as mídias?**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

STEAM. Disponível em <https://store.steampowered.com/about/?l=portuguese>. Acesso em: 18 ago. 2022.

WINCENTAK, Katherine et al. Teen dating violence: A meta-analytic review of prevalence rates. **Psychology of Violence**, v. 7, n. 2, p. 224-241, abr. 2017.

Rebeca Nunes Guedes de Oliveira é doutora em Ciências pela Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo (EEUSP), com pós-doutorado em Saúde Coletiva pela EEUSP. Docente permanente do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS) e do Programa de Pós Graduação Stricto Sensu em Inovação no Ensino Superior em Saúde da USCS. Líder do grupo de pesquisa Gênero, Mulher e Cidadania (CNPq). Neste artigo, contribuiu com a concepção do desenho da pesquisa; o desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados, redação do manuscrito e revisão da versão em língua estrangeira.

João Batista Freitas Cardoso é doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (COS/PUC-SP), com pós-doutorado em Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Docente permanente do Programa de Mestrado em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (PPGCOM/USCS). Professor do Centro de Comunicação e Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie (CCL/UPM). Professor visitante da Maestria em Projetos Sociales da Universidad de Baja California (UABC, México). Líder do grupo de pesquisa Signo Visual nas Mídias (www.signovisualnasmidias.com). Neste artigo, contribui com desenvolvimento da discussão teórica, análise e interpretação de dados, concepção e elaboração do conteúdo referente ao Projeto Gráfico.

Maria Raquel Gomes Maia Pires é doutora em Política Social pela Universidade de Brasília (UnB), com estágios pós-doutorais nas áreas de Ciências Sociais, Migrações e Gênero (2017, ISCTE/IUL, Lisboa) e Design de Jogos na Saúde (2011, UnB). Professora do departamento de Enfermagem da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília, docente permanente dos Programas de Pós-Graduação em Gestão Pública (PPGP) e em Políticas Públicas para a Infância e Juventude (PPGPPIJ/Ceam), UnB. Pesquisadora do grupo de pesquisa NESPROM - Núcleo de Estudos em Educação e Promoção da Saúde (NESPROM/Ceam/UnB), coordenação da linha Recriar-se (arte, lúdico, saúde e educação), voltada ao desenvolvimento de jogos ambientados nas políticas públicas para as mulheres e de saúde (<https://recriarse.wordpress.com/>). Integra o grupo de pesquisa Violes (pesquisa sobre tráfico de pessoas, violência e exploração sexual de mulheres, crianças e adolescentes), ambos cadastrados no diretório de grupos do CNPq. Neste artigo, contribuiu com o desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; apoio na revisão de texto e redação do manuscrito.

Elisa Maria Curci Grec Huertas é doutoranda em Comunicação em mídias, desinformação e fake news pela Universidade Paulista. Mestre em Comunicação de Interesse Público pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (2020) e graduada em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Universidade São Judas Tadeu (2004). Professora no curso de Comunicação, na habilitação de Publicidade e Propaganda no Centro Universitário Fundação Santo André. Neste artigo, contribuiu com a interpretação dos dados; apoio na revisão de texto e revisão da versão em língua estrangeira.

Rosa Maria Godoy Serpa da Fonseca é doutora em Enfermagem pela Universidade de São Paulo (1990). É livre docente em Enfermagem em Saúde Coletiva e, atualmente, é professora titular sênior da Universidade de São Paulo. Tem experiência de investigação na área de Enfermagem em Saúde Coletiva, atuando principalmente nos seguintes temas: gênero e enfermagem, enfermagem em saúde coletiva, saúde da mulher, violência contra a mulher, violência contra a criança. Líder do grupo de pesquisa Gênero, Saúde e Enfermagem, cadastrado no diretório de grupos do CNPq e bolsista Produtividade em Pesquisa 1C CNPq. Neste artigo, contribuiu com o desenvolvimento da discussão teórica; interpretação dos dados; revisão crítica e redação do manuscrito.