

# Pla[y]ces: uma Teia Semiótica como Instrumento de Avaliação e Construção de Mundo para Jogos Terapêuticos

Rebeca Gliosci<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Design – Universidade de Brasília (UnB)

rglios@outlook.com

***Abstract.** This paper presents a proposal for an assessment and world-building instrument for therapeutic games, based on an ethnographic study on the casual use of digital games to deal with depression during the COVID-19 pandemic. Opportunities were found to adding the existential dimension of the player to game design with therapeutic purpose.*

***Resumo.** Este artigo apresenta uma proposta de instrumento de avaliação e construção de mundo para jogos terapêuticos, baseada em estudo etnográfico acerca do uso casual de jogos digitais para lidar com a depressão durante a pandemia de COVID-19. Foram encontradas oportunidades para se agregar a dimensão existencial do jogador ao game design com propósito terapêutico.*

## 1. Contextualização

Este trabalho é um desdobramento de uma pesquisa de mestrado acerca do uso casual de jogos digitais para lidar com a depressão durante a pandemia de COVID-19. A partir de um recorte no Reddit, um dos fóruns mais populares entre o público *gamer*, foi aplicado o método da netnografia [Kozinets 2015] no tópico mais extenso relativo ao contexto da pandemia – "For those using games to help with depression during these times, share what you are playing" (2020). Levantou-se uma amostragem de 10% dos mais de 400 depoimentos postados por jogadores depressivos naquele período. A coleta foi realizada manualmente, pois a netnografia é voltada à qualidade dos dados, e não à quantidade, de modo que o viés do fenômeno estudado é mais ilustrativo e reflexivo do que abrangente e descritivo.

A questão norteadora deste estudo foi: o que buscam, nos ambientes virtuais dos *games*, pessoas que os usam para lidar com a depressão? Foram explorados os discursos de todos os depoimentos coletados, destacando-se as frases e dissecando-as em unidades lexicais menores (sintagmas) para observar tais parâmetros linguísticos como os verbos, onde se concentra a carga simbólica da experiência de jogar. Verbos descrevem as ações que jogadores executam, o que atribui significância às suas experiências subjetivas com os jogos. Exemplos de frases e sintagmas verbais encontrados nos discursos:

- 1) “**Seeing your daily tasks lead to gradual improvements** in my farm was like therapy.”
- 2) “For me, highly immersive and/or engaging games that **can get me away from reality** are the best during depressive episodes.”
- 3) “I find what helps me most are single player games that **have cool companions, make me feel not so alone.**”

Foi feita uma adaptação do método de *word tagging* [Quan-Haase e Sloan 2022] para tratamento dos dados coletados (Tabela 1), que consistiu nas etapas: (1) análise dos principais sintagmas verbais de cada depoimento; (2) extração de significados relativos ao que cada jogador buscava nos jogos para lidar com sua depressão; (3) seleção de três verbos para representar cada significado, nomeados de “ações significativas”.

**Tabela 1. Exemplos de tratamento dos dados coletados na netnografia.**

Sintagma verbal	Significado (busca)	Ações significativas
<i>seeing daily tasks lead to gradual improvements</i>	constância	consolidar, estabelecer, estabilizar
<i>can get me away from reality</i>	engajamento	criar, imaginar, planejar
<i>have cool companions, make me feel not so alone</i>	companhia	distribuir, participar, partilhar

Os sintagmas verbais proveram os campos semânticos, e no que se aprofundou a interpretação desses campos chegou-se em um entendimento do campo semiótico, onde se criam as relações de significância, e de possíveis “ações significativas”. Olhar para as relações de significância é enxergar a dimensão existencial do fenômeno em si. Todos os jogadores partiram da mesma sintaxe, *jogar videogame para lidar com a depressão*, mas os resultados foram buscas subjetivas muito distintas. Para cada jogador fez sentido uma qualidade de ação diferente em sua relação com o jogo.

Nos exemplos supracitados: o primeiro mostrou a necessidade de constância, sua busca, ou o alívio encontrado na experiência, estava em acompanhar melhorias graduais ao longo do tempo; o segundo tinha necessidade de engajamento, sua busca, ou o alívio encontrado na experiência, estava em imergir em uma realidade fictícia para se desligar da própria realidade concreta; o terceiro tinha necessidade de companhia, sua busca, ou o alívio encontrado na experiência, estava em sentir-se menos solitário.

As análises indicaram que, embora os jogadores com depressão possam recorrer aos *games* pelo mesmo motivo, como uma ferramenta para lidar com o transtorno, há diversas necessidades existenciais que articulam processos depressivos e se manifestam no jogar. Contudo, um denominador comum parece unir essas necessidades: a busca por algum tipo de alívio – seja para o estresse, para a apatia, para a solidão etc. Ainda que incidentalmente, jogadores depressivos transformam os mundos dos jogos digitais em mundos terapêuticos buscando suprir carências reais.

Tendo em vista que ações *in-game* criam a relação do jogador, foi percebido que as dinâmicas de jogo transcendem sua funcionalidade para uma dimensão existencial. A forma como jogadores diferentes descrevem as suas experiências – possibilitadas pelas mesmas regras e mecânicas disponíveis a todos que acessam o mundo de um jogo – traz à tona narrativas ao mesmo tempo universais e particulares. Pode-se dizer que jogadores produzem semioses (relações de significância) arbitrariamente, pois, ainda que atuando dentro do “sistema significante” pré-estabelecido do jogo, um sistema em que adentram possuindo conhecimento da lógica interna, eles extrapolam a decodificação pressuposta dos “signos orientadores” do sistema (as regras e mecânicas). A experiência do jogador, de um ponto de vista existencial, transcende a experiência oferecida pelo jogo.

Assim, são estabelecidas “relações de significância” para além do que possa ser antecipado pelos próprios criadores do mundo de um jogo. Tais relações, baseadas nas potencialidades interpretativas do jogador, emergem de afetos, automotivação, volição, processos cognitivos e existenciais, que podem ser entendidos como formas de auto-orientação simbólica, o que Nöth (1995) chama de semioses criativas.

## 2. Desenvolvimento

Cada coluna da Tabela 1 (exemplos do estudo relatado acima) representa uma “camada” experiencial de jogadores que usam jogos digitais para lidar com a depressão, e todas as camadas possuem o mesmo grau de importância. As ações no jogo (sintagmas verbais) estão atreladas às buscas por algum tipo de alívio (significados), e o que se sugere é que, se fossem oferecidas ações mais significativas (verbos) como dinâmicas de jogo, estas poderiam fazer com que as buscas por alívio sejam mais bem supridas.

Alguns resultados do estudo foram organizados em uma teia na qual se pudesse visualizar a complexidade do campo semiótico de um jogo digital utilizado casualmente com fim terapêutico, uma “teia semiótica”, apresentada na Figura 1. A auto-orientação simbólica do jogador extrapola a linguagem pressuposta do jogo, expandindo o léxico do *game design* para outras possibilidades de verbos, ações mais significativas do que funcionais, tornando a dimensão experiencial do jogo em uma dimensão existencial para o jogador.

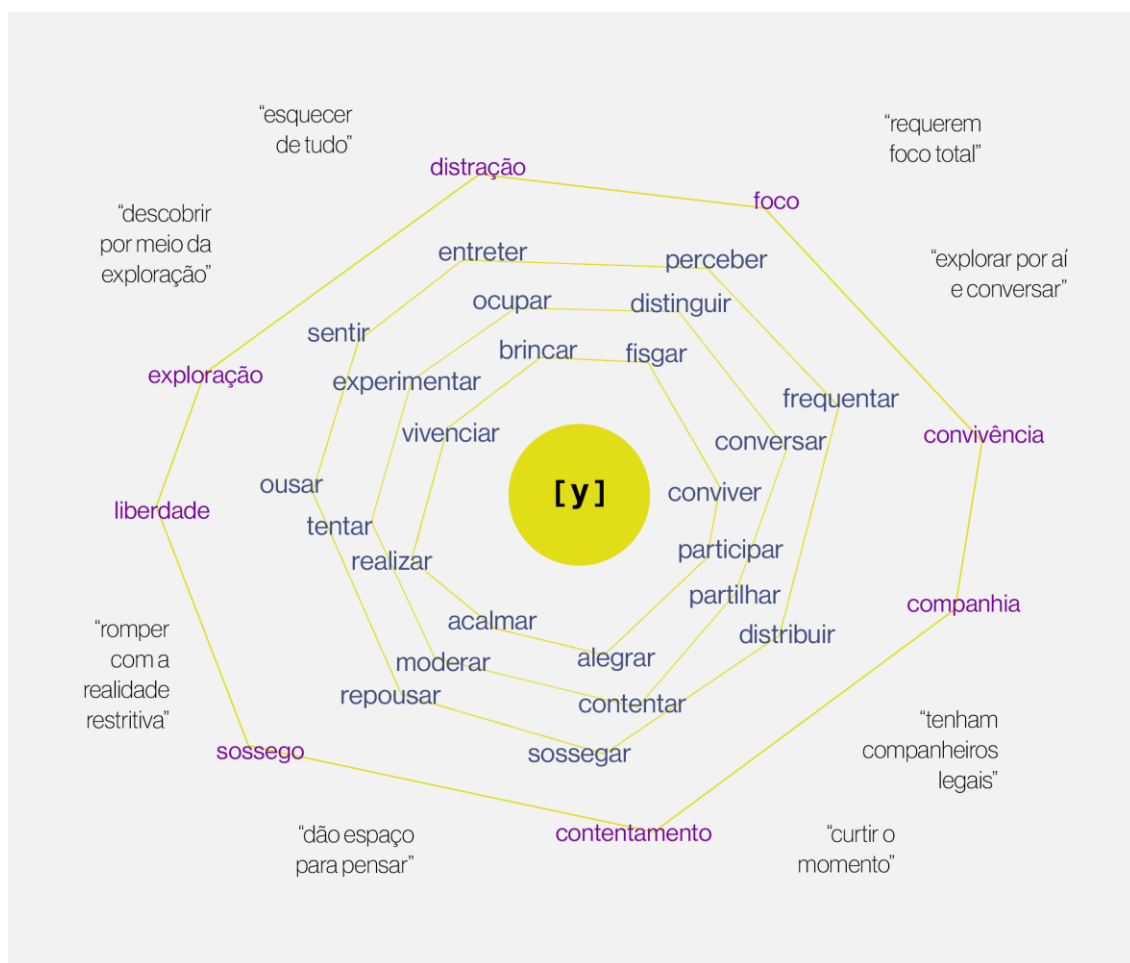


Figura 1. Teia semiótica.



Figura 2. Camadas experienciais do “mundo terapêutico” de um jogo digital.

### 3. Conclusão

Jogos digitais são sistemas significantes cujos significados não emergem apenas de seus signos orientadores, mas também das relações arbitrárias que os jogadores constroem com o mundo virtual, atribuindo significados imprevistos. Assim, experiências de jogo dependem da auto-orientação simbólica de seus jogadores para resultarem em um “jogar significativo” [Salen e Zimmerman 2003]. A ideia de se pensar verbos enquanto ações significativas é projetar dinâmicas que não somente permitam ao jogador *fazer coisas*, mas que facilitem ao jogador *existir* e *se expressar* no mundo do jogo, ou seja, se auto-orientar. Acredita-se que essa abordagem seria especialmente benéfica para jogos com fins terapêuticos, pois alcança uma dimensão existencial pouco explorada da depressão. Terapias com jogos costumam focar nas dimensões física e cognitiva do transtorno, mas carecem de uma visão mais holística do jogador e suas necessidades subjetivas [Gliosci e Silva 2023].

A proposta de continuidade deste estudo é desenvolver, a partir da metodologia híbrida (netnográfica e semiótica) apresentada, um instrumento de análise (científico) e construção (projetual) para jogos digitais terapêuticos, isto é, aplicável tanto para avaliar experiências de jogos pré-existentes, já utilizados em intervenções para depressão, como para construir experiências de novos jogos terapêuticos. Diferentemente dos *frameworks* disponíveis para *game design* como o MDA ou o DDE [Walk et al. 2017], o objetivo da teia semiótica é que se possa obter uma visão mais global (menos compartimentalizada) da experiência do mundo do jogo a partir dos verbos – ou seja, definindo-se significados e verbos norteadores da experiência desejada, com viés existencial.

Por exemplo: ao montar uma teia semiótica de um mundo de “companhia”, onde se tem “cool companions” e onde o jogador possa “distribuir, participar, partilhar”, seria possível conceber toda a experiência a partir desta visão, e, olhando-se para qualquer elemento isolado (Figura 2), enxergar a teia como um todo, o campo semiótico do jogo. Regras e mecânicas projetadas a partir de tal visão permitiriam experienciar *companhia*, tendo *companheiros legais*, por meio de ações que envolvessem *participar, partilhar, distribuir*; os elementos estéticos transmitiriam a sensação de *companhia, participação*; a trilha sonora soaria como *estar acompanhado, partilhando* com *companheiros legais*; e assim por diante.

No atual contexto de avanço generalizado da depressão, é crucial que se amplie o conhecimento sobre potencialidades que não estão sendo vistas para enfrentamento ao transtorno, como as relações que os jogadores depressivos constroem com os ambientes virtuais dos *games* transformando-os em mundos terapêuticos.

#### 4. Referências

- (2020) “For those using games to help with depression during these times, share what you are playing”, [http://www.reddit.com/r/Games/comments/h95elk/for\\_those\\_using\\_games\\_to\\_help\\_with\\_depression](http://www.reddit.com/r/Games/comments/h95elk/for_those_using_games_to_help_with_depression).
- Gliosci, R. and Silva, T. B. P. (2023). Therapeutic Interventions with Videogames in Treatments for Depression: A Systematic Review. *Games for Health Journal*, 12(4):269–279.
- Kozinets, Robert V. (2015) “Netnography: Redefined”, SAGE Publications.
- Nöth, Winfried. (1995) “Handbook of Semiotics”, Indiana University Press.
- Quan-Haase, A. and Sloan, L. (2022) “The SAGE Handbook of Social Media Research Methods”, SAGE Publications.
- Salen, K. and Zimmerman, E. (2003) “Rules of Play: Game Design Fundamentals”, MIT Press.
- Walk, W., Görlich, D., and Barrett, M. (2017). Design, Dynamics, Experience (DDE): An Advancement of the MDA Framework for Game Design. In *Game Dynamics*, pages 27–45. Springer, Cham.