

## **“De olhos bem abertos”: um jogo para incentivar a discussão sobre assédio**

*“Eyes wide open”: a game to cultivate discussion about harassment*

**Suellen de Oliveira<sup>1</sup>, Rafaela Ribeiro da Silva<sup>2</sup> e Waine Vieira Junior<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> EducArt: Consultoria e produção de materiais educacionais  
Centro Universitário Celso Lisboa  
Colégio Estadual Amaro Cavalcanti (SEEDUC)  
Espaço Ciência Viva  
Rio de Janeiro – RJ – Brasil

<sup>2</sup> Instituto Oswaldo Cruz (Fundação Oswaldo Cruz)  
Museu da Vida (Fundação Oswaldo Cruz)  
Rio de Janeiro – RJ – Brasil

<sup>3</sup> Escola Municipal Luzia Gomes de Oliveira  
CIEP 130 - Dr. Elias de Miranda Saraiva  
Rio de Janeiro – RJ – Brasil

deoliveira.suellen@gmail.com, raficharibeiro@gmail.com,  
professorwaine1006@gmail.com

**Abstract.** *Harassment is a growing problem in Brazil. Despite this, many people are unable to identify the types of harassment (sexual and moral) and, consequently, combat them. Therefore, it is necessary to invest in educational strategies to teach people how to: denaturalize the situations of violence they experience; identify situations of harassment; raise awareness about the impact on victims' health; and encourage them to fight it. This can be done in a playful way. Therefore, this article presents the card game “Eyes Wide Open” designed to break the taboo and create an environment conducive to dialogue about harassment.*

**Keywords:** *Sexual harassment, Moral harassment, Sexual education, Card game, Educational game.*

**Resumo.** *O assédio é um problema crescente no Brasil. Apesar disso, muitas pessoas não são capazes de identificar os tipos de assédio (sexual e moral) e consequentemente, combatê-los. Portanto, é preciso investir em estratégias educacionais para ensinar as pessoas a: desnaturalizar as situações de violência vivenciadas por elas; identificar situações de assédio; sensibilizá-las sobre o impacto provocado na saúde das vítimas; e encorajá-las a combatê-los. Isso pode ser feito de maneira lúdica. Sendo assim, neste artigo apresentamos o jogo de cartas “De olhos bem abertos” desenvolvido para romper o tabu e criar um ambiente propício para dialogar sobre o assédio.*

**Palavras-chave:** *Assédio sexual, Assédio moral, Educação sexual, Jogo de cartas, Jogo educacional.*

## 1. Introdução

“De olhos bem abertos” é um jogo sério, desenvolvido por educadores — autores deste artigo — para incentivar adolescentes e adultos a discutirem sobre assédio. Foi produzido tendo como base as mecânicas do jogo “Werewolf”: eliminação de jogadores, jogadores com diferentes habilidades, jogo em equipe, RPG, votação, apostas e blefes, dedução e negociação [Ludopedia c2013]. O protótipo dessa tecnologia educacional foi criado durante o curso “Jogos e direitos humanos”, promovido pelo projeto “Ginga: Inovar para transformar” do “Cinema Nosso”. Esse projeto visa “ampliar o acesso de jovens a oportunidades de trabalho e renda no mercado audiovisual e de novas tecnologias junto do fortalecimento de uma cultura de respeito aos direitos humanos.” [Cinema Nosso c2021].

O uso do jogo “De olhos bem abertos” pode favorecer a discussão sobre os dois tipos de assédio: o moral e o sexual. A Resolução Nº 351 de 28/10/2020 os diferencia:

Assédio moral: violação da dignidade ou integridade psíquica ou física de outra pessoa por meio de conduta abusiva, independentemente de intencionalidade, por meio da degradação das relações socioprofissionais e do ambiente de trabalho, podendo se caracterizar pela exigência de cumprimento de tarefas desnecessárias ou exorbitantes, discriminação, humilhação, constrangimento, isolamento, exclusão social, difamação ou situações humilhantes e constrangedoras suscetíveis de causar sofrimento, dano físico ou psicológico;

Assédio sexual: conduta de conotação sexual praticada contra a vontade de alguém, sob forma verbal, não verbal ou física, manifestada por palavras, gestos, contatos físicos ou outros meios, com o efeito de perturbar ou constranger a pessoa, afetar a sua dignidade, ou de lhe criar um ambiente intimidativo, hostil, degradante, humilhante ou desestabilizador [BRASIL, 2023].

Para ser configurado como assédio moral, a exposição de pessoas a situações constrangedoras no ambiente de trabalho deve ocorrer de maneira repetitiva e prolongada, desestabilizando a vítima [Tribunal Superior do Trabalho c2022]. Segundo o Conselho Nacional de Justiça, entre 2020 e 2023, a Justiça do Trabalho julgou 419.342 ações relacionadas ao assédio [Brasil 2024a]. O número de ações julgadas pela Justiça do Trabalho cresceu consideravelmente nesse período, sendo 44,8% de aumento de processos de assédio sexual e 5% de assédio moral. Esse crescimento pode representar o aumento da conscientização das pessoas sobre o tema e da segurança para reivindicar seus direitos [Brasil 2024a].

Várias iniciativas têm sido tomadas para dar visibilidade ao tema, tais como a produção da “Cartilha de Prevenção ao Assédio Moral: Pare e Repare — Por um Ambiente de Trabalho mais Positivo” e a realização do seminário “Cultura organizacional livre de assédio: interfaces entre trabalho, indivíduo e saúde mental”, realizado em maio de 2023, mês em que é comemorado o “Dia nacional de combate ao assédio moral no trabalho” [Brasil 2024a].

Segundo a pesquisa “Visível e invisível: a vitimização de mulheres no Brasil”, que entrevistou 2.017 pessoas de 126 municípios brasileiros em janeiro de 2023, 46,7% das mulheres de 16 anos ou mais já sofreram alguma forma de assédio sexual, sendo as mais frequentes a cantada e a realização de comentários desrespeitosos na rua (18,6%) ou no

ambiente de trabalho (18,6%) e o assédio com contato físico no transporte coletivo (12,8%) ou na balada (11,2%). A comparação da prevalência do assédio sexual do primeiro e do último ano da série histórica desse estudo (2017, 2019, 2021 e 2023) revela um aumento de 6,7%. As principais vítimas são mulheres jovens entre 16 e 24 anos, principalmente as negras. A maior parte das vítimas de violência (45%), incluindo o assédio sexual, não tomou nenhuma atitude diante da violência sofrida e 38% resolveram as situações sozinhas [Bueno et al. 2023].

Segundo a pesquisa citada anteriormente, o número de casos é maior entre mulheres com maior escolaridade, provavelmente devido à maior percepção do problema [Bueno et al. 2023]. Isso evidencia a importância de promover ações educativas para conscientizar as pessoas sobre o problema do assédio moral e sexual, permitindo que essas situações sejam identificadas e combatidas. Nesse contexto, propomos o uso de recursos lúdicos, como os jogos.

## 2. Jogos sobre assédio e temas correlatos

Ao analisarmos as publicações de todas as edições<sup>1</sup> da SBGames, identificamos apenas um trabalho sobre o tema assédio e encontramos outros sobre temas correlatos. Vale ressaltar que todos esses trabalhos abordam jogos digitais. O tema aparece em um dos minijogos do jogo “A jornada de Dandara”, no qual uma adolescente tenta chegar à escola com a sua amiga em segurança, sem serem assediadas: “O cenário mostra caminhos até a escola e homens suspeitos tentam aproximarem-se das garotas. As jogadoras devem utilizar as mochilas vermelhas das personagens como obstáculos para bloquear o caminho dos suspeitos e trabalhar em equipe para seguir até a escola.” [Costanzi, Koga e Brandão 2020, p. 8].

No trabalho intitulado “Mariazinha da Penha: um jogo educacional sobre a Lei Maria da Penha” [Santos et al., 2021], os autores apresentam um jogo que visa auxiliar na prevenção à violência contra a mulher por meio da promoção do conhecimento da Lei Maria da Penha, apresentando as diferentes formas de violência: física, psicológica, sexual, patrimonial e moral. Esses tipos de violência também foram abordados no jogo apresentado no trabalho “Liberte a Rosa: jogo enigmático com reflexão sobre relacionamentos abusivos” [Santos et al. 2020].

Em “*Serious game* sobre violência contra a mulher: uma avaliação com profissionais da saúde” [Almeida, Machado e Medeiros 2014], os autores compartilharam os resultados da avaliação do jogo “Caixa de Pandora” “desenvolvido para qualificar profissionais de saúde na atenção à mulher em situação de violência doméstica”. Já em “Eu sou diferente e isso não importa: A arte do jogo Nilub” [Castro et al. 2014], é apresentado um jogo sobre o tema *bullying* e descreve como a sua narrativa é apresentada aos jogadores por meio da arte e do *design*.

Ao buscar pelo termo “jogo + assédio” no “Google Acadêmico” foi possível identificar cinco trabalhos relacionados à temática. “Violetas: cinema e ação no enfrentamento da violência contra a mulher” é um jogo de tabuleiro cooperativo e tem como público-alvo profissionais que atendem mulheres vítimas de violência, promovendo a construção e o compartilhamento de saberes. Durante a partida, os participantes devem

---

<sup>1</sup> As publicações das edições de 2004, 2005, 2008, 2009, 2015 e 2019 não estão disponíveis.

analisar situações e responder a perguntas corretamente, garantindo assim a aquisição de quatro *tokens* para obter a vitória. Caso respondam de maneira incorreta, a violência se dissemina e pode provocar a derrota [Fornari e Fonseca 2021; 2022].

“Commute” é um jogo de narrativa 2D que aborda a trajetória de uma jovem no retorno para casa após um dia de trabalho [Santos 2021]. Já Teixeira e Filho (2022) apresentaram uma sequência didática a qual envolve o uso de um jogo eletrônico sobre sexualidade, que permite abordar diversos assuntos, incluindo o assédio. Torres et al. (2009) apresentam o videogame “Poder Violeta” que aborda o assédio sexual no transporte público. O jogo foi criado com a participação de grupos feministas e de vítimas de assédio.

Para dar continuidade ao levantamento, a pesquisa se estendeu a duas plataformas de jogos: BoardGameGeek (BGG) e Ludopedia. As palavras-chave utilizadas foram: assédio, *harassment*, *abuse*, abuso e *bully*. A escolha de palavras em português e inglês foi fundamental para ampliar o número de ocorrências. Ao buscar jogos sobre o tema “assédio” na plataforma Board Game Geek, utilizando o termo “harassment” em inglês, por exemplo, encontrou-se apenas um jogo. No entanto, ao realizar a mesma busca utilizando a palavra “assédio” em português, a pesquisa retornou seis jogos que não abordavam o tema de assédio, mas sim o conceito de “cerco” em italiano, em que “assédio” significa cerco.

A palavra “*abuse*” em inglês resultou em dois jogos no BGG e apenas um na Ludopedia. Curiosamente, ao procurar pelo termo em português (abuso), nenhum jogo foi encontrado em ambos os sites. Por fim, a pesquisa pela palavra “*bully*” permitiu a identificação de sete jogos na BGG e um na Ludopedia. O *bullying* é uma forma de assédio que pode causar danos físicos e psicológicos às vítimas [Marcondes, Dias 2011]. Segundo a *American Psychological Association* [APA, 2020], o *bullying* se caracteriza por comportamentos agressivos e repetitivos, intencionalmente realizados por um indivíduo ou grupo contra outro, com o objetivo de intimidá-lo ou agredi-lo, causando dor e sofrimento.

**Quadro 1. Jogos sobre assédio e temas correlatos, citados nas plataformas BoardGameGeek (BGG) e Ludopedia**

Nome do jogo	Descrição
<i>Harassment*</i> 1992	Jogo de cartas cujo objetivo é acumular o máximo de pontos, prevendo corretamente como seus oponentes julgarão determinados casos fictícios de assédio. Designers: Larry Balsamo, Sandra Bergeson.
<i>Exposed: The anti bullying game*</i> 2016	Jogo de cartas sobre <i>bullying</i> contendo perguntas acerca do tema. O jogo consiste na formação de trios de cartas que retratam vítimas e agressores. Designer: Keenan Oeste.
<i>Abuse: The Final Insult**</i>	Jogo de cartas rápido que se destaca por sua

2004	proposta de utilizar insultos para promover a interação entre os jogadores através de cartas prontas ou personalizadas. O objetivo é livrar-se de todas as cartas na mão antes dos oponentes, acumulando o menor número de pontos ao final da rodada. Designer: Greg Stolze.
<p><i>Breakaway: The Anti-Violence Anti-Aggression Anti-Anger Anti-Abuse Game*</i> Não informado</p>	Jogo educativo para ensinar adolescentes sobre abuso e formas não violentas de lidar com a raiva. Os jogadores contornam uma pista circular pousando em espaços de fuga ou agressão. O primeiro a chegar ao topo do caminho da liberdade vence. Designer: Pattii Waldo.
<p><i>Bully Safe*</i> 2009</p>	Jogo educacional de cartas que ensina a reduzir o <i>bullying</i> , envolvendo todos os alunos como alvos, agressores ou espectadores. O jogo destaca os objetivos sociais do <i>bullying</i> e o papel positivo dos espectadores, além de fornecer competências pró-sociais aos agressores. Com modos cooperativo e competitivo, os jogadores leem cartas de situações de <i>bullying</i> e oferecem conselhos, ganhando <i>tokens</i> por boas sugestões. O jogo ensina habilidades não violentas e orienta quando buscar ajuda de um adulto de confiança. Designer: Não identificado.
<p><i>Bully Busters* **</i> 2001</p>	Os jogadores se divertem enquanto aprendem que todos os alunos podem parar o <i>bullying</i> , seja como alvo, espectador ou agressor. Eles puxam uma carta de "Situação" que apresenta um cenário de <i>bullying</i> e rolam um dado para determinar os papéis. Com base nos conselhos das cartas "Conselheiro do Alvo", "Conselheiro do Agressor" ou "Conselheiro do Espectador", os jogadores respondem às perguntas. Suas respostas e as rolagens de dado lhe dão pontos, e quem tiver mais pontos no final, vence. Designer: Não identificado.
<p><i>The Bully Free card game*</i> 2005</p>	Baseado em "The Bully Free Classroom", de Allan L. Beane, este jogo de cartas funciona como <i>Crazy Eights</i> (os jogadores devem combinar um elemento da carta do topo da pilha de descarte para jogar). Os cartões são divididos em quatro categorias: ("O que você faria se...", "Impulsionadores da autoestima", "Maneiras de evitar o bullying" e "Por que você deveria fazer isso?") abordam diferentes aspectos do bullying, proporcionando uma visão abrangente do tema. Recomenda-se supervisão de um adulto (um

	professor, conselheiro ou profissional de juventude familiarizado com temas anti-bullying). Designer: Allan L. Beane.
<i>Michael Bully Herbig Spiel: Trilogie*</i> 2007	Nesse jogo os jogadores participam de diálogos engraçados onde um termo de pesquisa é substituído por “Bully”. Um jogador lê os textos enquanto os outros tentam adivinhar o termo em quatro etapas. Quando alguém acerta, o jogo se torna uma ação caótica: o mestre do enigma tenta pegar as figuras dos demais com uma xícara enquanto eles tentam puxá-las rapidamente do tabuleiro. Esta mistura única de conhecimento e destreza reflete o humor paródico dos filmes de Herbig. Designer: Michael Bully Herbig, Jens-Peter Schliemann, Reiner Stockhausen.
<i>Good-Bye Bully Machine Card Game*</i> 2010	Esse jogo permite que os jogadores se revezem para quebrar a <i>Bully Machine</i> , peça por peça. À medida que os jogadores compram cartas, eles precisam discutir sobre o que fariam em situações de <i>bullying</i> , citando habilidades de resolução de conflitos, elogiando outros jogadores e praticando a empatia. Cada vez que um jogador dá uma resposta, ele remove uma peça da <i>Bully Machine</i> do tabuleiro de jogo. Designer: Allan L. Beane.

Fonte: Os autores. Jogos encontrados no BoardGameGeek\* ou Ludopedia \*\*.

A dificuldade em localizar esses jogos e as publicações sobre eles pode estar relacionada à maneira como foram catalogados, visto que os nomes de alguns jogos não indicam explicitamente o tema, apesar de abordá-los, como o jogo “De Olhos Abertos”, apresentado neste artigo. Já a escassez de jogos sobre assédio pode ser atribuída ao fato do tema ser intrinsecamente delicado, visto que a sexualidade é um tabu. Logo, para algumas pessoas, a temática pode ser considerada inadequada para um jogo de entretenimento, desestimulando desenvolvedores e editoras a investirem nesse nicho. Ademais, a sensibilização e o debate sobre o assédio, embora crescentes, ainda podem não ter alcançado um ponto de influência significativo para estimular o desenvolvimento de jogos de tabuleiro.

Essa escassez de jogos sobre assédio e de trabalhos sobre esses recursos educacionais evidenciam a necessidade de investir na sua produção, destacando a relevância do jogo de cartas “De olhos bem abertos”. Como mencionado anteriormente, a maioria dos jogos sobre o tema são digitais, o que exige o uso de dispositivos eletrônicos — como um *smartphone* ou um computador — e muitas vezes da internet, recursos que nem sempre estão disponíveis nos espaços educativos, limitando o seu uso a locais economicamente privilegiados.

### 3. Conhecendo o jogo “De olhos bem abertos”

Durante a partida de “De olhos bem abertos”, as pessoas jogadoras são desafiadas a identificar e a combater situações de assédio. O jogo foi desenvolvido para ser utilizado em espaços de educação formal (exemplos: escolas e universidades) e não formal (exemplos: museus e centros culturais). Portanto, consideramos a carência de recursos financeiros existente em muitos desses espaços. Por isso, produzimos um jogo que pode ser jogado por 20 a 32 pessoas. E por se tratar de um jogo disponível na versão *print and play* (Figura 1)<sup>2</sup>, a adição de cartas pode ser feita para aumentar o número de pessoas jogadoras. Isso significa que para acomodar um grupo escolar, basta imprimir as 38 cartas em quatro páginas de papel A4. Além disso, o tamanho das cartas pode ser reduzido para utilizar apenas uma página.

Para iniciar a partida, o(a) mediador(a) deve solicitar as pessoas jogadoras a sentarem em círculo. Isso permite o contato visual e facilita a interação entre os(as) jogadores(as), além de favorecer a observação de expressões faciais e linguagem corporal, cruciais no processo de dedução de quem são os(as) assediadores(as). Além disso, a formação circular estabelece um senso de igualdade entre as pessoas, reduzindo a percepção de hierarquias, favorecendo um ambiente de participação equitativa, o que pode aumentar o engajamento. Também é eficiente em relação ao uso do espaço, acomodando confortavelmente um grupo grande e facilitando o processo de votação com transparência. Por fim, facilita a atuação do(a) mediador(a) por permitir que ele(a) circule entre os(as) participantes para conduzir a partida do jogo.



Figura 1. Produção do jogo no formato “print and play”. Fonte: Foto gentilmente cedida por Marcelo La Carreta.

Após a organização da sala, deve ocorrer a explicação das regras do jogo e a entrega de uma carta por pessoa. O conteúdo das cartas não pode ser revelado aos(as) demais participantes. As cartas disponíveis no jogo são (Figura 2): assediador(a); educando(a); rede de apoio (professor, professora, orientadora educacional e coordenadora pedagógica); impunidade; amigo(a); cartas-bônus: “Torna-se um(a) amigo(a)” e “Torna-se um(a) assediador(a)”. Durante uma rodada as pessoas jogadoras podem atuar em um desses papéis: 1- **Educando(a)**: Pode sofrer assédio. 2- **Rede de apoio**: Identifica o papel de uma pessoa que não está inserida na rede de apoio, facilitando a identificação das

<sup>2</sup> O jogo está disponível em: <https://faleconosco-educart.kpages.online/pagina-de-vendas-cd249c3f-f46c-4e1c-9f3a-1d0e13ec1107>

peças assediadoras. 3- **Assediador(a)**: Pratica algum tipo de assédio. 4- **Impunidade**: Transforma uma pessoa em assediador(a) ou em amigo(a). 5- **Amigo(a)**: Identifica as pessoas vítimas de assédio e ajuda uma delas.

Para iniciar a partida, todas as pessoas jogadoras deverão fechar os seus olhos. Então, o(a) mediador(a) deverá fazer a leitura de um roteiro. Durante a leitura, as pessoas que receberam as cartas correspondentes aos papéis listados acima deverão abrir os olhos, realizar a sua ação e, em seguida, fechá-los. Em seguida, o(a) mediador(a) deve convidar todos(as) a abrirem os seus olhos e informar quais foram as pessoas assediadas que não foram ajudadas pela pessoa jogadora que representa o(a) amigo(a). Elas deverão entregar as suas cartas e deixar o jogo, permanecendo na roda apenas como observadoras. Após isso, as demais deverão ser desafiadas a identificar as pessoas assediadoras. No entanto, as pessoas não podem revelar suas identidades durante a discussão na tentativa de se defender ou acusar outra pessoa, usando como justificativa o privilégio oferecido a ela. O(a) mediador(a) deve incentivar as pessoas a compartilharem os seus palpites, principalmente as mais tímidas, tendo cuidado para que algumas não monopolizem a discussão. Se for preciso, poderá fazer uma votação para que a decisão seja tomada e os(as) assediadores(as) sejam identificados(as).



Figura 2. Exemplos de cartas do jogo “De olhos bem abertos”.

Em seguida, o(a) mediador(a) deverá revelar se os(as) assediadores(as) foram corretamente identificados(as). Se os(as) dois(as) forem identificados(as), o jogo termina com a vitória coletiva dos(as) educandos(as), da rede de apoio e do(a) amigo(a). Caso uma ou mais pessoas assediadoras não tenham sido identificadas, o jogo prossegue até que todos(as) sejam identificados(as) ou todos(as) as outras pessoas jogadoras tenham sido assediadas. Nesse caso a vitória será dos(as) assediadores(as).

Para tornar o jogo mais desafiador, o número de pessoas assediadas pode aumentar a cada rodada: Duas vítimas de assédio na primeira rodada, quatro na segunda e oito na terceira. Após a partida, o(a) mediador(a) pode utilizar os elementos do jogo para iniciar um debate, realizando perguntas norteadoras como: 1- Que tipos de assédio vocês conhecem? Caso aconteça alguma situação de assédio, que pessoas poderiam atuar como sua rede de apoio? Durante a partida o(a) amigo(a) ajuda sem ser solicitado. E na vida

real, é possível fazer isso? Durante o jogo a impunidade pode aumentar o número de amigos(as) ou assediadores(as). E na realidade, quais são as consequências da impunidade? Após o debate, o(a) mediador(a) também pode propor a realização de outras atividades sobre o tema, como a produção de cartazes para os murais da escola e criação de conteúdo para as redes sociais.

#### **4. Considerações finais**

“De olhos bem abertos” já foi utilizado por educadores(as) em espaços de educação formal (escola e universidade) e não formal com adolescentes e adultos e revelou ser uma eficiente tecnologia educacional para promover a discussão sobre o assédio. O jogo parece fluir melhor após a segunda partida, pois os(as) jogadores(as) já compreenderam a sua dinâmica. A diversão e a leveza trazida pelo jogo favorecem a construção de um espaço de acolhimento que possibilita o compartilhamento de percepções sobre os tipos de assédio e experiências vivenciadas ou observadas pelos(as) jogadores(as).

Nas aplicações realizadas em 2023 e 2024 com estudantes do ensino médio de uma escola estadual, localizada na região metropolitana do Rio de Janeiro, as adolescentes compartilharam situações de assédio moral e sexual ocorridas dentro e fora da escola. Inclusive alguns professores foram apontados como assediadores. Então, a pessoa mediadora as encorajou a relatar essas situações aos orientadores educacionais e informou à direção sobre o fato ocorrido, pois até aquele momento nada havia sido feito para amenizar ou solucionar o problema.

O compartilhamento dos sentimentos resultantes da vivência das situações de assédio sexual, tais como nojo, raiva e medo, foram colocados como pauta da discussão, visando sensibilizar os(as) adolescentes sobre o desconforto provocado pelo assédio. Então, os(as) estudantes foram incentivados a diferenciar um elogio de um assédio sexual. Também foram apresentadas estratégias para redução de danos em caso de abuso sexual, como o uso do contraceptivo de emergência e da Profilaxia Pós-Exposição ao HIV (PEP).

O debate também motivou o compartilhamento de outras situações de violências sofridas ou observadas pelos(as) adolescentes. Um rapaz, por exemplo, revelou que certa vez precisou interferir para salvar a sua vizinha de uma situação de violência doméstica. Na ocasião, o jovem se colocou em risco para proteger a criança e a vizinha. Isso motivou a discussão sobre os tipos de violência e a lei Maria da Penha. Além disso, discutimos sobre como ajudar uma vítima sem nos colocar em perigo. Outra adolescente parecia estar muito abalada após o momento de discussão sobre o jogo. Então a pessoa mediadora a convidou para conversar e, enquanto chorava, revelou que estava sofrendo violência psicológica e física na casa de um dos seus genitores e que isso ainda não havia sido compartilhado com ninguém.

Vale ressaltar que para aplicar o jogo, os mediadores(as) - exemplos: docentes e psicólogos(as) - precisam estar preparados(as) para gerenciar possíveis conflitos entre os participantes, principalmente entre pessoas de gêneros distintos, pois elas costumam perceber o assédio sexual de maneira distinta. Também precisam estar dispostos(as) a acolher e a atuar como um membro da rede de apoio das pessoas jogadoras, ajudando-as a identificar possíveis soluções para as situações compartilhadas.

## 5. Referências

- Almeida, L. R.; Machado, L. S.; Medeiros, A. T. (2014) *Serious game* sobre violência contra a mulher: uma avaliação com profissionais da saúde. In: SBGames, 13, 2014, Porto Alegre. Anais [...]. Porto Alegre: SBGames, 2014. p. 567 - 575.
- American Psychological Association (APA). (2024). *Bullying*. <https://dictionary.apa.org/bullying>. Acesso em: 01 jun. 2024.
- BoardGameGeek. (2004). Abuse: The Final Insult. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/12532/abuse-the-final-insult>. Acesso em: 29 maio 2024.
- BoardGameGeek. (s.d.). Breakaway: The Anti-Violence Anti-Aggression Anti-Anger Anti-Abuse Game. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/331407/breakaway-the-anti-violence-anti-aggression-anti-a>. Acesso em: 29 maio 2024.
- BoardGameGeek. (2001). Bully Busters. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/368399/bully-busters>. Acesso em: 29 maio 2024.
- BoardGameGeek. (2009). Bully Safe. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/111410/bully-safe/credits>. Acesso em: 29 maio 2024.
- BoardGameGeek. (2016). Exposed: The Anti-Bullying Game. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/226020/exposed-the-anti-bullying-game>. Acesso em: 29 maio 2024.
- BoardGameGeek. (1992). Harassment. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/7295/harassment>. Acesso em: 29 maio 2024.
- BoardGameGeek. (2007). Michael Bully Herbig Spiel-Trilogie. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/31143/michael-bully-herbig-spiel-trilogie/credits>. Acesso em: 29 maio 2024.
- BoardGameGeek. (2005). The Bully Free Card Game. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/93366/the-bully-free-card-game>. Acesso em: 29 maio 2024.
- BoardGameGeek. (2010). Good-Bye Bully Machine Card Game. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/111955/good-bye-bully-machine-card-game>. Acesso em: 29 maio 2024.
- Brasil. Conselho Nacional de Justiça. (2023) Resolução N° 351 de 28/10/2020. Institui, no âmbito do Poder Judiciário, a Política de Prevenção e Enfrentamento do Assédio Moral, do Assédio Sexual e da Discriminação. Alterada pela Resolução n. 518, de 31.8.2023. Disponível em: <https://atos.cnj.jus.br/atos/detalhar/3557>. Acesso em: 05 maio 2024.
- Brasil. Conselho Nacional de Justiça. (2024a) Em três anos, Justiça do Trabalho julgou mais de 400 mil casos de assédio moral e sexual. Disponível em: <https://www.cnj.jus.br/em-tres-anos-justica-do-trabalho-julgou-mais-de-400-mil-casos-de-assedio-moral-e-sexual/>. Acesso em: Acesso em: 05 maio 2024.

- Bueno, S.; Martins, J.; Brandão, J.; Sobral, I.; Lagreca, A. (2023) Visível e invisível: A vitimização de mulheres no Brasil. 4ª edição. Disponível em: <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2023/03/visiveleinvisivel-2023-relatorio.pdf>. Acesso em: 29 maio 2024.
- Castro, A. F.; Baptista, C. G.; Grasso, E. C.; Souza, R. C.; Mol, A. M.; Nery, M. S.; Mota, R. R. (2014) *Eu sou diferente e isso não importa: A arte do jogo Nilub*. In: SBGames, 13, 2014, Porto Alegre. Anais [...]. Porto Alegre: SBGames, 2014. p. 284 - 287.
- Cinema Nosso. Produto / Vendas. (s.d.) Kit Pedagógico Projeto GINGA, c2021. GINGA: INOVAR PARA TRANSFORMAR. Disponível em: <https://cinemanosso.org.br/kit-pedagogico-projeto-ginga/>. Acesso em: 05 maio 2024.
- Costa, S.; Silva, B. M. (2021) CIDADE E JOGO: prototipagem de um jogo pervasivo para combater o discurso de ódio online. Revista Húmus, v. 11, n. 25, p. 28-41.
- Costanzi, N. R., Koga, A., e Brandão, A. (2022). “Prototipação com design participativo de um jogo digital sobre igualdade de gênero”. In: SBGames, 21, 2022, Natal. Anais [...]. Natal: SBGames, 2022. p. 1-10.
- Fornari, L. F.; Fonseca, R. M. G. S. (2021) Jogo Violetas: a perspectiva dos profissionais que participam do enfrentamento da violência contra a mulher. Rev Esc Enferm USP, v. 55, p. 1-9.
- Fornari, L. F.; Fonseca, R. M. G. S. (2022) Validação qualitativa de um jogo para enfrentamento da violência contra a mulher. Acta Paul Enferm. v. 35. p. 1-7.
- Ludopedia. c2013. Jogos: Breakaway: The Anti-Violence Anti-Aggression Anti-Anger Anti-Abuse Game. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/breakaway-the-anti-violence-anti-aggression-anti-anger-anti-abuse-game>. Acesso em: 01 junho 2024.
- Ludopedia. c2013. Jogos: Bully Busters. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/bully-busters>. Acesso em 01 junho 2024.
- Ludopedia. c2013. Jogos: Werewolf. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/jogo/werewolf>. Acesso em: 29 maio 2024.
- Marcondes, A. L. N.; Dias, R. (2011) Características do *Bullying* Como um Tipo de Assédio Moral nas Organizações. Revista Pensamento Contemporâneo em Administração, v. 5, n. 1, p.80-87.
- Santos, L. C. M.; Caldas Filho, J. T.; Cavalcanti, J. P. L.; Santos, M. A. I. M. (2020) Liberte a Rosa: jogo enigmático com reflexão sobre relacionamentos abusivos. In: SBGames, 19, 2020, Recife. Anais [...]. Recife: SBGames, 2020. p. 673 - 681
- Santos, L. C. M.; Oliveira, D. L.; Rocha, R. B.; Souza, A. C. S.; Machado, A. O. (2021) Mariazinha da Penha: Um Jogo Educacional sobre a Lei Maria da Penha. In: SBGames, 20, 2021, Gramado. Anais [...]. Gramado: SBGames, 2021. p. 1-10.
- Santos, S. F. L. S. (2021) COMMUTE: Como usar o Ativismo Feminista e o Gaming numa reflexão sobre percursos possíveis? Mestrado em Arte Multimédia. Especialização em Artes Interativas. Universidade de Lisboa.

Teixeira, M. R.; Duarte Filho, N. F. (2022) A discussão de gênero e sexualidade nas Histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos na formação integral. Educitec - Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico, v.8, p.1-20.

Torres, C. R.; Cuervo-Pulido, R.; Flórez-Flórez, M. J.; Ramírez-Pérez, O. F. (2021) Diseño participativo como método para la creación de videojuegos críticos. Poder Violeta, estudio de caso de un videojuego sobre acoso sexual. Revista Colombiana de Educación, v. 85, p. 1-25.

Tribunal Superior do Trabalho. (c2022 ) Cartilha de Prevenção ao Assédio Moral. Pare e Repare – Por um Ambiente de Trabalho mais Positivo. Disponível em: <https://www.tst.jus.br/documents/10157/55951/Cartilha+ass%C3%A9dio+moral/573490e3-a2dd-a598-d2a7-6d492e4b2457>. Acesso em: 05 maio 2024.