

Um Jogo Digital Voltado Para a Conscientização de Crianças Sobre a Violência e Abuso Sexual

Title: A Digital Game for Raising Awareness of Children on Violence and Sexual Abuse

**Deógenes P. da Silva Junior¹, Patricia Carstens Castellano¹, André Tavares¹,
Ricardo Faria¹, Elenice Novak¹, Natasha Malveira Costa Valentim¹**

¹Universidade Federal do Paraná
Curitiba – Paraná – Brasil

dpsjunior@inf.ufpr.br, pccastellano@inf.ufpr.br, andretllima@gmail.com,
ricardofaria170@gmail.com, elenice@ufpr.br, natasha@inf.ufpr.br

Abstract. *Introduction:* Sexual violence has negative impacts on children's development, lasting into adulthood. This problem is compounded by a culture of silence that hinders open discussion and effective confrontation of such violence. Digital games can be an ally in raising awareness and fostering discussion of this issue, especially in childhood. **Objective:** This research aims to develop a digital game for children that raises awareness about grooming strategies and safe behaviors to prevent sexual violence. **Methodology:** The game was developed by an interdisciplinary team using the Scrum development methodology, with participatory design activities. **Results:** The main outcomes include: (i) a narrative and structure that facilitate discussing sensitive topics within the game; (ii) artwork and sprites that aid comprehension and maintain players' engagement; and (iii) decisions regarding game dynamics and challenges that bring the narrative to life and ensure the game is appealing and enjoyable.

Keywords: Sexual Violence, Sexual Abuse, Grooming, Digital Game.

Resumo. *Introdução:* A violência sexual causa impactos negativos no desenvolvimento de crianças até a vida adulta. Este problema é potencializado por uma cultura de silêncio que dificulta que esta violência seja discutida e enfrentada. Jogos digitais podem ser um aliado no processo de conscientização e discussão deste tema, especialmente na infância. **Objetivo:** Esta pesquisa visa desenvolver um jogo digital voltado para crianças que permita conscientizar sobre estratégias de aliciamento e comportamentos seguros contra a violência sexual. **Metodologia:** O jogo foi desenvolvido por um grupo interdisciplinar, utilizando a metodologia de desenvolvimento Scrum, com atividades de design participativas entre a equipe. **Resultados:** Como principais resultados, tem-se: i) a apresentação da narrativa e sua estrutura que permitem discutir temas sensíveis no jogo; ii) as artes e sprites que auxiliam na compreensão e prendem a atenção no jogo; e iii) as decisões de dinâmicas e desafios que operacionalizam a narrativa e garantem a atratividade de um jogo divertido.

Palavras-chave: Violência Sexual, Abuso Sexual, Aliciamento, Jogo Digital.

1. Introdução

A violência sexual é um tipo de violência que afeta crianças e adolescentes, com danos físicos, psicológicos e sociais para a vida toda [WHO, 2020]. A violência sexual contra

uma criança é definida como qualquer ato deliberado, indesejado e não essencial de natureza sexual, consumado ou tentado, perpetrado contra uma criança, inclusive para fins de exploração, e que resulte ou tenha grande probabilidade de resultar em lesão, dor ou sofrimento psicológico [UNICEF 2023]. Globalmente, cerca de 650 milhões de meninas e mulheres, e 530 milhões de meninos e homens sofreram violência sexual quando eram crianças [UNICEF 2024b]. O aumento do acesso à internet e a tecnologia digital e móvel implicou ainda em novos riscos e novas formas de abuso sexual e exploração de crianças e adolescentes [UNICEF 2024a]. Somente em 2024, em torno de 300 milhões de crianças foram afetadas por exploração e abuso sexual online [UN, 2024a]. No Brasil, o crime de exploração e abuso sexual de crianças tem crescido. Em 2023, a Safernet recebeu um recorde histórico de 71867 novas denúncias de imagens de abuso e exploração sexual infantil online [SAFERNET 2024]. Na plataforma de mensagens Telegram, 2,65 milhões de usuários estão em grupos em que ocorrem a venda e o compartilhamento de imagens de abuso sexual infantil [SAFERNET 2025].

A Agenda 2030 de Desenvolvimento Sustentável da Organização das Nações Unidas apresenta como seu Objetivo 16.2 “encerrar todas as formas de violência contra crianças e realizar o direito de toda criança de viver livre do medo, negligência, abuso e exploração” [UN 2024b]. Neste contexto, é necessário investir na construção de habilidades e em tecnologias desenvolvidas para beneficiar crianças, protegendo sua integridade e interesses [UNICEF 2024a]. Entretanto, a violência infantil permanece escondida e socialmente tolerada [UN 2024b]. A violência sexual é envolta em uma cultura de silêncio [da Silva Junior et al. 2023], no qual o problema é visto como um tabu, pouco discutido e enfrentado na sociedade, o que resulta em problemas como a subnotificação e faz com o que o ciclo da violência seja mantido.

Jogos são vistos como uma estratégia que pode ser aliada para o ensino [Beavis et al. 2015], especialmente ao trabalhar temas sensíveis [Verhalen e Rodrigues 2024]. Jogos possuem características especiais que os colocam como candidatos a estratégia de conscientização desta temática, como o espaço ou mundo virtual que permite criar experiências nas quais tópicos sensíveis possam ser explorados de forma segura, imersiva e engajadora [Galvão et al. 2025]. A narrativa ficcional, por sua vez, pode permitir que sejam trabalhadas questões importantes para um aprendizado crítico, situado, relevante e que faça sentido [Pereira et al. 2023]. Deste modo, jogos emergem como uma estratégia relevante para a conscientização em relação a tema sensíveis, como o abuso sexual. Jogos, em especial para crianças, já são objetos de interação conhecidos e que fazem parte da realidade infantil [Verhalen e Rodrigues 2024].

Buscou-se identificar propostas de jogos voltados para crianças em relação à temática do abuso sexual infantil. Parte das pesquisas identificadas possuem software legado, impossibilitando ou dificultando seu uso; outras foram propostas no cenário internacional apenas, o que implica em lacunas de jogos em português para que crianças no território brasileiro possam jogar. As pesquisas existentes são iniciativas relevantes e que devem ser aprofundadas e exploradas para lidar com a crescente complexidade do cenário do abuso sexual, especialmente com números de abuso que tem aumentado [UNICEF 2024b] e com diferentes formas de violência sexual que tem emergido com as práticas online [UNICEF 2023].

Deste modo, o objetivo deste artigo é apresentar o design de um jogo voltado para a conscientização de crianças contra a violência sexual infantil. O jogo foi desenvolvido por uma equipe multidisciplinar em um Projeto de Extensão, por meio de práticas participativas de desenvolvimento de narrativa, arte e design dos elementos do jogo. Como principais resultados, este artigo apresenta uma estrutura de narrativa desenvolvida para explorar a temática sensível do abuso sexual com crianças, assim como as escolhas de arte e design do jogo. Por fim, as diretrizes de jogos empáticos [Galvão et al. 2025] foram utilizadas como forma de validar as escolhas de design do jogo. Este artigo possui relevância em apresentar uma iniciativa de design de jogo em um problema social que cresce globalmente, refletindo sobre as escolhas de design que são adequadas para trabalhar essa temática com crianças jogadoras. A iniciativa também visa reforçar essa discussão com a comunidade de jogos no Brasil, um país no qual crianças sofrem com vulnerabilidade socioeconômica que as deixam mais suscetíveis à violência sexual, e devido aos jogos serem um tipo de mídia especialmente consumido por crianças e pouco explorado como forma de combate à violência.

2. Trabalhos Relacionados

Buscando na SBC Open Lib (SOL) por trabalhos na ótica da violência sexual¹, os resultados indicam um campo de pesquisa em construção. No geral, poucas pesquisas investigam a violência sexual infantil. Uma das estratégias identificadas na literatura foram jogos voltados para a educação sexual com adolescentes. Por exemplo, Santos et al. (2022) desenvolveram o jogo “Ninguém me ensinou” que visa mediar o debate sobre educação sexual e o autocuidado entre adolescentes. Do mesmo modo, Oliveira et al. (2023) apresentam “Colonizando”, um jogo de tabuleiro que visa promover comportamentos sexuais responsáveis entre jovens em relação aos riscos de transmissão de infecções sexualmente transmissíveis.

Também identificou-se jogos propostos para a conscientização e educação no contexto da violência sexual infantil. Mendonça Fava e Berkenbrock (2019) apresentam “Infância Segura”, um jogo sério criado com o intuito de instruir crianças contra a violência sexual. O jogo “Infância Segura” se aproxima de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), no qual há um mundo virtual que o jogador interage para aprender sobre questões relativas ao abuso sexual, como partes íntimas do corpo. De Oliveira et al. (2024), por sua vez, desenvolveram “De olhos bem abertos” um jogo sério baseado em cartas para incentivar adolescentes e adultos a discutirem sobre assédio moral e sexual. No jogo, as pessoas jogadoras são desafiadas a identificar e a combater situações de assédio, interpretando papéis de pessoas que sofrem ou cometem assédio, e pessoas da rede de apoio.

As pesquisas existentes são relevantes por investigar o contexto da violência sexual no Brasil e devem ser valorizadas como um ponto de partida que indica, por um lado o panorama de jogos na temática e, por outro lado, a necessidade de maiores investigações neste tema. Em comparação com a literatura, o jogo sendo proposto nesta

¹ String de busca em português: ("abuso sexual" OR "violência sexual" OR "grooming" OR "assédio sexual" OR "sexting" OR "extorsão sexual") e em inglês: ("sexual abuse" OR "sexual violence" OR "grooming" OR "sexual harassment" OR "sexting" OR "sexual extortion")

pesquisa tem o diferencial de ser do gênero *point & click*. Este tipo de gênero de jogo não foi identificado nos jogos existentes mapeados na literatura. Do mesmo modo, o jogo busca atuar na temática não apenas como conteúdo de material educacional dentro do jogo, mas incorporar a temática na prática do jogar, ou seja, incluir a temática do abuso sexual na própria *gameplay*. Por fim, enquanto os demais jogos buscam abordar questões de educação sexual e assédio, este jogo sendo proposto tem um diferencial de abordar a temática de aliciamento, tanto em ambientes digitais quanto físicos.

3. Metodologia

Esta pesquisa está no contexto do Projeto PROTECA² da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Um grupo interdisciplinar das áreas de exatas, psicologia e literatura é formado por docentes, discentes da UFPR e profissionais externos. Este grupo atua colaborativamente no desenvolvimento da narrativa, no design do jogo, na arte e estética, e implementação. São realizadas atividades participativas com o grupo visando explorar a composição interdisciplinar dos membros. Adota-se o Scrum [Sutherland e Schwaber 2013] como forma de organizar as atividades em ciclos rápidos de desenvolvimento. Reuniões periódicas ao fim das *sprints* são realizadas para analisar as produções, consolidar decisões de design e planejar o trabalho entre os subgrupos. Como método para apoiar as atividades de design, técnicas do design participativo [Muller et al. 1997] são adotadas para permitir a co-construção do jogo entre diferentes especialidades do grupo. Como exemplos de técnicas, são utilizadas brainstorming e brainwriting para permitir a geração de ideias e detalhamento de requisitos para o jogo. Neste artigo, detalha-se aspectos de narrativa, arte e design do jogo. O desenvolvimento não será descrito, pois está em fase preliminar.

3.1. Narrativa

O grupo da narrativa é formado por quatro membros: um discente em Física, uma pós-graduanda em Informática, uma psicóloga, e uma escritora de livros infantis. A partir da experiência da escritora do grupo, adotou-se o método de escrita de novelas e romances [de Assis Brasil 2019] como forma de apoiar a co-construção da narrativa. O método demanda que sejam criadas estruturas de narrativa que progressivamente vão sendo detalhadas: uma sinopse, resumo e um resumo expandido da história [de Assis Brasil, 2019]. A sinopse significa uma breve descrição cujo sujeito é o personagem central, descrevendo brevemente sua questão crítica, o conflito, a história e o final. O resumo, por sua vez, é uma micro-narrativa, em discurso indireto de todo o romance. Por fim, o resumo expandido da história descreve, em ordem cronológica, os episódios de todo o romance. Estas três estruturas são definidas por meio de elementos literários de subtexto (aquilo que o escritor quer dizer, mas não o diz diretamente), personagens e seu mini-mundo, e os conflitos que se deseja trabalhar na trama. A escolha por um método da teoria literária ocorreu pela importância que narrativas ficcionais assumem ao trabalhar temas sensíveis em jogos [Galvão et al. 2025].

Além do método, foi identificada uma necessidade de entender como navegar no complexo e sensível tema da violência sexual. A Taxonomia de Bloom [Krathwohl,

² <https://proteca.ufpr.br/>

2002] é utilizada por indicar que há diferentes níveis de entendimento, desde processos mais simples como “lembra” até mais complexos como “avaliar”. A partir desta teoria e do método de escrita literária [de Assis Brasil, 2019], foi definida uma estrutura macro baseada em três aspectos para trabalhar com a questão sensível da violência sexual: 1) *conflito da narrativa*: conflitos como impulsores da narrativa, criando uma história imersiva e engajadora capaz de conquistar os jogadores; 2) *característica de aliciamento endereçada*: a complexidade da violência é abordada em partes, não trazendo o peso e a dor do problema de uma vez só, mas apresentando aspectos do problema em partes (fases do jogo), de forma mais gerenciável emocionalmente e cognitivamente pelo jogador; e 3) *elemento de conscientização*: para cada comportamento de aliciamento de agressores, ao menos uma estratégia de proteção é apresentada ao jogador, como forma de promover consciência e comportamentos seguros.

A partir desta metodologia, ocorreu uma reunião geral online para decidir quais seriam as fases do jogo e as características abordadas nelas. Esta decisão foi tomada a partir de um *brainwriting* online por meio do Miro, em que ideias são escritas em post-its, com modificação e refinamento coletivos. Ao final, uma sessão de deliberação e consolidação foi realizada para finalizar uma proposta de narrativa. Posteriormente, a narrativa foi desenvolvida e refinada colaborativamente pelo subgrupo da narrativa, produzindo uma sinopse, resumo e resumo expandido por meio do Google Docs. Após, a escrita completa da introdução e da fase I foi realizada. Para a revisão do texto é utilizado o método de triangulação: os mesmos quatro membros do subgrupo da narrativa revisam o conteúdo e o consolidam em uma reunião.

3.2. Arte & Estética e *Game Design*

Em relação à arte & estética do jogo, o grupo é composto por dois alunos de graduação em informática. Como escolha do estilo do jogo, o *pixel art* foi escolhido pela proximidade desse tipo de arte com jogos voltados para crianças e adolescentes contemporâneos (e.g., *Stardew Valley*) e jogos de aspecto pixelizado (e.g., *Minecraft* e *Roblox*). As artes do jogo são criadas utilizando o aplicativo Krita³ em sua versão 5.2.2, subdividindo as artes em camadas, estratégia que permite facilidade de criação, por evitar colisões de linhas, permitindo maior possibilidade de usar ferramentas como a coloração automática. Além disso, as múltiplas camadas permitem alteração do cenário ou de outros aspectos da arte, permitindo designs distintos para diversas ocasiões.

Em relação ao *game design*, a equipe é composta por quatro alunos de informática, sendo três de graduação e um de pós-graduação. No *game design*, utilizou-se como técnica a análise de similares como forma de derivar características de um jogo do gênero *point & click*. Jogos representativos e diversos do gênero foram selecionados e jogados pelo subgrupo de design. Como jogos selecionados, tem-se: *Syberia*, *Mansion Error*, *Don't Escape*, *The Darkside Detective* e *Bad Dream: Butcher*. Uma análise exploratória foi realizada ao jogar, efetuando capturas de telas de mecânicas dentre outros elementos de design de um *point & click*. Um roteiro de exploração foi definido para os quatro membros, com três seções e respectivas perguntas: desafios (o que deixa o jogo desafiador?), diversão (o que torna o jogo

³ Disponível em: <https://krita.org/en/>

divertido?) e mecânica (o que você pode fazer no jogo?). Após, a equipe reuniu e discutiu os achados, definindo então um *Game Design Document* (GDD) para a proposta de jogo. Para o design dos níveis do jogo, foi realizada uma atividade de escrita estruturada que deriva trechos da narrativa em elementos de jogo: puzzles, ações do jogador e fluxo do nível do jogo. Para prototipar o jogo visualmente, técnicas de *storyboards* e prototipação de baixa e média fidelidade são empregadas. As ferramentas Figma⁴ e Canva⁵ são utilizadas como apoio à prototipação.

4. Visão Geral do Jogo

Os materiais produzidos na etapa de design estão disponíveis online⁶ de forma aberta e livre na íntegra. O objetivo principal do jogo é ser um meio de conscientizar o jogador sobre aliciadores, suas estratégias e os meios de prevenção. Os pontos de vista multidisciplinares abrangem a construção de uma história: i) envolvendo protagonistas representados por crianças em idade do público-alvo do jogo; ii) que se aproxime de situações da vida real; iii) que represente aspectos do mundo real e virtual de forma lúdica; iv) que apresente características de aliciamento; v) construa um jogo progressivo e engajador contendo fases, atividades, personalização de características dos protagonistas, para construir identificação com o jogador; vi) imagens e paletas de cores atraentes para estimular a jogabilidade; e vii) gênero *point & click* para estimular a reflexão por meio de diálogos, puzzles e exploração aberta do jogo.

4.1. Narrativa

A narrativa é desenvolvida para conduzir os personagens por situações de enfrentamento ao aliciamento infantil, auxiliando o jogador a construir um olhar crítico quanto ao tema. A narrativa possui uma sinopse, resumo e resumo expandido, que trazem o planejamento geral da narrativa. A narrativa se passa no mundo real e em um mundo mágico (representando o mundo virtual). No contexto do mundo real é construído, de forma não explícita, o conflito de um protagonista vítima de violência sexual dentro do contexto familiar. O protagonista apresenta mudanças de comportamento, consequências que as vítimas tendem a apresentar em seu círculo familiar e que muitas vezes não são adequadamente compreendidas. No contexto do mundo mágico, o protagonista e seu irmão são transportados para um cenário de fantasia no qual o problema também está presente mas de forma lúdica, se deparam com um desafio que os mobiliza e ensina sobre a importância de sempre pedir ajuda.

Detalhando parte da narrativa, na introdução ocorre a apresentação do protagonista, o meio em que está inserido e seus conflitos. Ele é de origem humilde e sofre bullying no ambiente escolar, fato que o influencia a desejar sair de uma condição socioeconomicamente vulnerável. Certo dia, um dos seus familiares o convida, em segredo, para ir até sua casa, propondo-se a ajudá-lo a aprender sobre informática, e, dessa forma, inseri-lo no mercado de trabalho. O protagonista aceita o convite e vai ao encontro em segredo (característica de aliciamento). Porém, ao retornar, ele está diferente (conflito). Mais introspectivo, reativo e irritadiço, apresenta sinais de que algo

⁴ Disponível em: <https://www.figma.com/>

⁵ Disponível em: <https://www.canva.com/>

⁶ Disponível em: https://osf.io/ke28m/?view_only=698b076de13e49e0af323d1a41083651

está errado (conscientização). Os familiares não compreendem a verdadeira causa da mudança. A Tabela 1 a seguir apresenta o mapeamento de quatro capítulos da narrativa, de acordo com a estrutura apresentada na Seção 3.1.

Tabela 1. Conflitos, aliciamento e conscientização nas fases da narrativa

Fase	Conflito	Característica de Aliciamento	Conscientização
Introdução	Jogador sofre violência sexual	Ganhar confiança com promessas; Pedir para manter segredos	Mudança de comportamento
Fase 1	Estado anormal nas crianças do reino mágico	Falta de diálogo no espaço de confiança	Sempre pedir ajuda
Fase 2	Vilão sequestra irmão no mundo mágico	Fingir identidade	Desconfiar das identidades na internet
Fase 3	Vilão “Slime” tenta manipular jogador para trabalhar de graça	Aliciamento por elogios, presentes e sedução	Tomar cuidado com elogios e seduções
Fase 4	Vilão “Golem” chantageia o jogador utilizando fotos íntimas compartilhadas	Pedido de informações, fotos e vídeos pessoais sensíveis; Ameaças	Não compartilhar dados sensíveis; Sempre pedir ajuda

Optou-se pela construção de uma narrativa que não evidencie que o protagonista sofreu abuso sexual, mas apresente sinais por meio das consequências manifestadas pelo sofrimento e sentimento de tristeza, provocando reflexão no jogador. A narrativa também dá pistas para que o jogador aprenda que a estratégia adotada pelo aliciador é a sedução, por meio de promessas feitas quando este oferece ao protagonista uma mudança de vida. A história articula realidade, fantasia e jogo, em um enredo de pano de fundo que navega entre o mundo real e o mundo mágico. Enquanto o jogo se desenvolve, o jogador se depara ora com pessoas no mundo real, ora com monstros no mundo mágico. Em ambos os mundos surgem manifestações de aliciamento, que são gatilhos para a conscientização e aprendizado, como é o caso do Mago que ensina sobre autocuidado e formas de proteção.

4.2. Arte & Estética e Game Design

Algumas artes do jogo foram desenvolvidas pelo grupo de Arte & Estética. Dentre elas se destacam: i) Personagens: protagonista e seu irmão, pais, professor, tio, vilão, e mago; ii) Paisagens: casa do tio, portal de chegada ao reino mágico, casa do protagonista, escola, castelo do reino mágico; iii) Vilões: vilão principal, e subvilões (lobisomem, slime, ogro, golem e cobra); iv) Objetos: destacam-se o carro do tio, chave da masmorra, baú de tesouro, pergaminho mágico, e videogame; v) Elementos de customização de personagem: visando que o jogador tenha maior representatividade e identificação com o(a) personagem principal, são produzidos diversos estilos de cabelos, chapéus, camisas, calças, sapatos e enfeites, permitindo uma ampla gama de customização. A Figura 1 ilustra as artes do jogo. À esquerda, há o cenário da casa do tio no qual o personagem principal sofre abuso no início do jogo. À direita, há o *sprite*

do personagem mago, que é o principal vilão do jogo. Também à direita está o sprite do lobisomem, um vilão que estará associado com uma estratégia de aliciamento específica.



Figura 1. Artes e sprites do jogo para personagens, cenários e objetos.

Em relação ao *game design*, a análise de similares resultou em uma proposta de elementos para a interface do jogo, interação e *gameplay* relacionados ao gênero *point & click*. Na interface, por exemplo, é identificada a importância do cursor como elemento principal de interação. Diferentes ações do jogador (clique, *hover*) com o cursor refletem em diferentes comportamentos. Na interação, são identificadas as ações principais como coletar, combinar e usar itens que são armazenados em um inventário (mochila escolar). Os cliques geram respostas no jogo, como abertura de diálogos do personagem consigo mesmo (pensamento), animações de objetos, e disparo de eventos com outros personagens não-jogáveis (*Non-playable Character* - NPCs). Por fim, são identificados elementos de *gameplay* relacionados ao: i) gerenciamento de recursos ao encontrar e utilizar itens de forma planejada; ii) resolução de *puzzles* relacionados à narrativa e barreiras que impedem o jogador de progredir na história; e iii) exploração ativa do jogo, dialogando com NPCs e coletando pistas para resolução de desafios.

Foi discutido que os desafios e *puzzles* deveriam ser também relacionados à temática. Deste modo, o jogo aborda o tema da violência sexual infantil tanto na narrativa quanto na própria *gameplay*. A estratégia de mecânica utilizada no *point & click* é guiada pela estrutura “conflito, característica de aliciamento, conscientização”. O conflito motiva uma barreira momentânea de progresso do jogador, impedindo-o de avançar na história. A característica de aliciamento é operacionalizada em *puzzles* específicos, relacionados às mecânicas clássicas de um *point & click*, como coleta de chaves, abertura de cadeados, libertação de personagens presos e descobertas de itens ou passagens secretas. Por fim, a conscientização é operacionalizada por meio de poderes específicos que o(a) personagem principal adquire com o mago, um NPC que está associado aos “aprendizados” do jogador.

Como exemplo ilustrativo, para a Fase 1, foi definido que o jogador deve libertar uma criança presa por um subvilão. Para libertá-la, o vilão sugere vencê-lo em um jogo de cartas mágico, no qual cada carta possui uma frase com um poder de deixar uma marionete mais cinza e triste, ou mais colorida e feliz. Cartas felizes contêm frases de comunicação e diálogo, e deixam a marionete mais feliz. Cartas tristes contêm frases

relacionadas a aliciamento e *bullying*, e deixam a marionete triste. O jogador pode ter até seis cartas em mãos por vez. Quando ultrapassa, ele tem que descartar cartas, controlando para que a marionete não fique extremamente triste. O jogador vence o puzzle quando consegue descartar quatro cartas felizes de uma vez. O vilão, por sua vez, tenta fazer o contrário, ao buscar deixar a marionete cada vez mais cinza e triste, e vence o jogo quando a marionete fica totalmente cinza. Este estilo de mecânica visa criar um ambiente no qual o jogador consegue ter contato com tipos de frases que podem abrir diálogos seguros e de acolhimento com pessoas de confiança, auxiliando a reduzir a cultura do silêncio, além de identificar quais tipos de frases são utilizadas por aliciadores (e.g., “não conte nunca isso para seus pais”). Com isso, a própria mecânica do jogo trabalha questões referentes à violência sexual, aliando-se à narrativa como forma de conscientizar sobre a temática.

4.3. Avaliação Preliminar com Guidelines de Jogos Empáticos

Galvão et al. (2025) apresentam 25 *guidelines* para jogos empáticos que recomendam e sugerem funcionalidades e decisões de design para elementos gráficos, de narrativa, de mecânica e de áudio de um jogo. As *guidelines* foram utilizadas para avaliar a versão atual do jogo, pois visam apoiar a abordagem de temas sensíveis, como o abuso sexual, em jogos. Três pessoas participaram da avaliação, no formato da avaliação heurística, utilizando 21 *guidelines* (4 *guidelines* referentes a áudio não foram consideradas na avaliação, pois o jogo ainda não considera aspectos sonoros). Cada avaliador deveria considerar se o jogo tinha conformidade com as *guidelines*, inspecionando os materiais da narrativa, as artes produzidas e o GDD do jogo. Os resultados da avaliação de conformidade foram organizados em uma planilha⁷ e consolidados em uma reunião.

Como resultados, identificou-se três *guidelines* com conformidade parcial, três *guidelines* não atendidas e quinze *guidelines* atendidas. As três *guidelines* parcialmente atendidas foram “NE04 - Não ‘pule’ a jornada”, “NE05 - Ações devem ter consequências reais” e “ME01- A mecânica do jogo é mais eficaz quando baseada nas ações, perspectivas e habilidades do(s) personagem(ns)”. Em suma, essas *guidelines* indicam que as decisões do jogador devem impactar a narrativa de alguma maneira (NE05), que a mecânica deve refletir o estado e a condição do avatar (ME01) e que jogos baseados em recompensas podem quebrar a imersão e atrapalhar a comunicação da mensagem empática (NE04). A *guideline* NE04 nos indica o risco da estratégia conflito-aliciamento-conscientização, caso associemos o aprendizado com uma recompensa, indo pelo lado mais da gamificação e menos do aprendizado significativo. A *guideline* NE05 já é incorporada no jogo parcialmente, por exemplo ao deixar o jogo mais desafiador caso o jogador tome ações individualistas e não comunitárias (NE05), mas ela pode ser mais explorada em outras mecânicas do jogo. Por fim, a *guideline* ME01 também pode ser mais explorada, criando mecânicas que facilitem ou impeçam determinada ação (e.g., velocidade do personagem mais rápida quando está feliz, mais lenta quando está triste) refletindo um estado emocional ou condição do avatar.

As *guidelines* não atendidas, “GE05 - Sempre proveja opções de acessibilidade” e “ME04 - As opções de acessibilidade também devem estar presentes nos controle do

⁷ Disponível em: https://osf.io/ke28m/?view_only=a062eef5b1974a26921830cb8d27fd5f

jogo", referem-se principalmente a elementos de acessibilidade para mecânicas e aspectos estéticos do jogo que podem não ser acessíveis para pessoas cegas ou com baixa visão. A *guideline* "GE02 - *Gráficos devem capturar e representar o 'mood' necessário para a narrativa*", por sua vez, indica que os aspectos visuais do jogo podem também refletir os estados emocionais sendo expressos na narrativa. Na versão atual do jogo, as artes são estáticas e não aproveitam uma oportunidade de reforçar visualmente, por exemplo, aspectos de tristeza, alegria, sofrimento e tensão da personagem principal. Estas opções serão exploradas na continuidade do desenvolvimento do jogo, tornando-o mais expressivo afetivamente e investigando aspectos de adaptação [Carvalho et al. 2024] para tornar o jogo jogável para todos.

5. Considerações Finais e Trabalhos Futuros

O jogo elaborado é situado no contexto brasileiro, aborda suas especificidades locais (como a vulnerabilidade socioeconômica), trabalha em um tema fundamental e destaca a importância de se ofertar jogos para crianças em português. A narrativa mostrou-se um elemento essencial para inserir o tema da violência sexual infantil de maneira cuidadosa e divertida em um jogo educativo. O enredo da narrativa foi desenvolvido para proporcionar a estruturação de fases, passos, atividades, entre outros elementos de jogabilidade para compor o jogo, a fim de prender a atenção, e estimular percepções e reações do jogador. Por fim, a narrativa foi capaz de costurar realidade, fantasia e jogo, entrelaçando em seu enredo o pano de fundo fictício, a conscientização sobre as modalidades de aliciamento e as demandas de jogabilidade.

Por meio da composição final envolvendo narrativa, design do jogo e arte e estética, o jogo pretende proporcionar ao jogador uma experiência de aprendizado no campo da prevenção ao abuso sexual infantil. Deseja-se propiciar ao jogador, um mergulho no enredo lúdico para construir empatia com a realidade apresentada nas vidas dos personagens, enquanto avança nas atividades e etapas do jogo para aprender sobre questões relevantes da temática abordada. Há, na construção do trabalho, o cuidado para abordar a complexidade da temática de forma que seja capaz de gerar consciência e compreensão. As 25 *guidelines* apresentadas por Galvão et al. (2025) demonstraram potencial para apoiar o design na continuidade do desenvolvimento do jogo e portanto seguirão sendo utilizadas.

Um dos próximos passos da pesquisa é continuar o desenvolvimento do jogo. Atualmente, o *GameMaker* está sendo utilizado como *engine* de desenvolvimento, com o *github* como ferramenta de versionamento e documentação de código. Do mesmo modo, como próximo passo será submetido um projeto ao Comitê de Ética visando avaliar o jogo. Pretende-se realizar uma avaliação com especialistas em UX antes de envolver usuários finais, realizando modificações necessárias. Um teste do jogo com profissionais, como psicólogos e educadores, também será realizado antes do envolvimento de crianças e famílias, como forma de responsabilidade ética.

Referências

- BEAVIS, Catherine; MUSPRATT, Sandy; THOMPSON, Roberta. ‘Computer games can get your brain working’: student experience and perceptions of digital games in the classroom. *Learning, media and technology*, v. 40, n. 1, p. 21-42, 2015.
- CARVALHO, C.; TERAN, L.; MOTA, M.; PEREIRA, R. Technologies to Support Adaptable Game Design: A Systematic Mapping Study. *Journal of the Brazilian Computer Society*, [S. l.], v. 30, n. 1, p. 69–101, 2024. DOI: 10.5753/jbcs.2024.3090. Disponível em: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/jbcs/article/view/3090>. Acesso em: 9 apr. 2025.
- SILVA JUNIOR, D. P. da; BARANAUSKAS, M. C. C.; PEREIRA, R. Conducting Socially Aware and Value Oriented Investigations: a Case Study on the Violence Against Children and Adolescents. *Journal on Interactive Systems*, Porto Alegre, RS, v. 14, n. 1, p. 72–91, 2023. DOI: 10.5753/jis.2023.3080.
- DE ASSIS BRASIL, Luiz Antonio. Escrever ficção: um manual de criação literária. Editora Companhia das Letras, 2019.
- DE OLIVEIRA, Suellen; DA SILVA, Rafaela Ribeiro; VIEIRA JUNIOR, Waine. "De olhos bem abertos": um jogo para incentivar a discussão sobre assédio. In: *SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES)*, 23. , 2024, Manaus/AM. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024. p. 866-877. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbgames.2024.241219>.
- GALVÃO, V. F.; MACIEL, C.; NUNES, E. P. dos S.; RODRIGUES, K. R. da H. A framework to support the development of empathetic games. *Journal on Interactive Systems*, Porto Alegre, RS, v. 16, n. 1, p. 25–53, 2025. DOI: 10.5753/jis.2025.4100. Disponível em: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/jis/article/view/4100>. Acesso em: 13 mar. 2025.
- KRATHWOHL, David R. A revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory into practice*, v. 41, n. 4, p. 212-218, 2002.
- MENDONÇA FAVA, Alexandre; DIACUI MEDEIROS BERKENBROCK, Carla. O Professor como Coordenador em um Jogo para Prevenção da Violência Sexual Infantil. In: *PESQUISAS EM ANDAMENTO - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE SISTEMAS COLABORATIVOS (SBSC)*, 15. , 2019, Rio de Janeiro. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019 . p. 69-74.
- MULLER, Michael J.; HASLWANTER, Jean Hallewell; DAYTON, Tom. Participatory practices in the software lifecycle. In: *Handbook of human-computer interaction*. North-Holland, 1997. p. 255-297.
- OLIVEIRA, Suellen de; LIMA, Yasmin Barbosa; TAUCEI, Bernardo Blasquez; BRITO, Eduardo Freitas Mangeli de; XEXÉO, Geraldo Bonorino. Colonizando: um jogo de tabuleiro moderno para promover a educação sexual. In: *TRILHA DE SAÚDE – ARTIGOS COMPLETOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES)*, 22. , 2023, Rio Grande/RN. Anais

- [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023 . p. 1211-1222. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2023.233494.
- PEREIRA, R.; REIS, R.; DERENIEVICZ, G.; PERES, L. M.; SILVA, F. Sua jornada começa aqui: gamificando uma disciplina introdutória de computação com uma narrativa distópico-crítica. Revista Brasileira de Informática na Educação, v. 31, p. 1128–1164, dez. 2023. Disponível em: <<https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/rbie/article/view/3553>>.
- SAFERNET. SaferNet verifica aumento de denúncias, grupos e usuários do Telegram envolvidos com imagens de abuso sexual infantil. 2025. Disponível em: <https://new.safernet.org.br/content/safernet-verifica-aumento-de-denuncias-grupos-e-usuarios-do-telegram-envolvidos-com-imagens>. Acesso em: 03 mar. 2025.
- SAFERNET. Safernet recebe recorde histórico de novas denúncias de imagens de abuso e exploração sexual infantil na internet. 2024. Disponível em: <https://new.safernet.org.br/content/safernet-recebe-recorde-historico-de-novas-denuncias-de-imagens-de-abuso-e-exploracao-sexual>. Acesso em: 03 mar. 2025.
- SANTOS, Nathália de Tarso R. dos; OLIVEIRA, Flávia Vitorio; SOUSA, Lia Jaquiane da S.; PURIFICAÇÃO, Janaína R. da; SANTOS, Quécia R. dos; PESTANA, Bianca M.; FERREIRA, Suiane Costa. Ninguém me ensinou: um jogo digital sobre educação sexual para adolescentes. In: TRILHA DE SAÚDE – ARTIGOS CURTOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 21. , 2022, Natal/RN. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 1356-1360. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.225995.
- SUTHERLAND, Jeff; SCHWABER, Ken. The scrum guide. The definitive guide to scrum: The rules of the game. Scrum. org, 2013, 268: 19.
- UNICEF, United Nations Children’s Fund, International Classification of Violence against Children, UNICEF, New York, 2023.
- UNICEF. *The State of the World’s Children 2024: The Future of Childhood in a Changing World*. [S.I.], 2024a. Disponível em: <https://www.unicef.org/reports/state-of-worlds-children/2024>. Acesso em: 03 mar. 2025.
- UNICEF. When Numbers Demand Action: Confronting the global scale of sexual violence against children. UNICEF, 2024b. Disponível em: <https://data.unicef.org/resources/when-numbers-demand-action/>. Acesso em: 09 mar. 2025.
- UN, UNITED NATIONS. Annual report of the Special Representative of the Secretary-General on Violence against Children. A/79/242, 25 jul. 2024a. Seventy-ninth session, Item 67(a) of the provisional agenda. Disponível em: <https://docs.un.org/en/A/79/242>. Acesso em: 03 mar. 2025.
- UN, UNITED NATIONS. DEPARTMENT OF ECONOMIC AND SOCIAL AFFAIRS. SUSTAINABLE DEVELOPMENT. Violence against children. [S.I.: s.n.], 2024b.

Disponível em: <https://sdgs.un.org/topics/violence-against-children>. Acesso em: 09 mar. 2024.

VERHALEN, A. E. C.; RODRIGUES, K. R. da H. The use of serious digital games to talk about grief and finitude with children: reports on the design and evaluation process of two games. *Journal on Interactive Systems*, Porto Alegre, RS, v. 15, n. 1, p. 926–941, 2024. DOI: 10.5753/jis.2024.4101. Disponível em: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/jis/article/view/4101>. Acesso em: 13 mar. 2025.

WHO, World Health Organization. 2020. Global Status Report on Preventing Violence Against Children 2020. Technical Report. World Health Organization.