

Play na Consciência: Jogos Sérios como Ferramenta de Conscientização sobre a Violência contra a Mulher

Jefferson Wagner Francisco, Heitor Costa

PqES - Grupo de Pesquisa em Engenharia de Software - Departamento de Ciência da Computação/ICET - Universidade Federal de Lavras (UFLA) Caixa Postal 3037 CEP 37203-202 - Lavras, MG - Brasil

`jefferson.francisco@estudante.ufla.br, heitor@ufla.br`

Palavras-chave: Jogos sérios, violência contra mulheres, conscientização, Lei Maria da Penha.

No Brasil, onde uma mulher é agredida a cada quatro minutos, a violência de gênero transcende a estatística para se tornar uma crise social urgente, sendo um problema social complexo e persistente, com impactos devastadores na vida das vítimas e na sociedade como um todo. Para enfrentar esse cenário, a mera disseminação de informação é insuficiente; é preciso conscientizar sobre a existência de diversas formas de violência. Portanto, ter empatia, ter compreensão profunda e conhecer os mecanismos de denúncia e de apoio é fundamental. Nesse contexto, os jogos sérios emergem como uma ferramenta promissora para engajar o público de forma interativa e educativa, promovendo a reflexão e a mudança de comportamento. Diferentemente de mídias passivas, eles exigem que o jogador tome decisões e vivencie as consequências de suas ações, promovendo aprendizado ativo e mudança de perspectiva. Este trabalho propõe o desenvolvimento de um jogo sério focado na desmistificação e conscientização sobre a violência contra mulheres. O objetivo é criar uma experiência imersiva e educativa, abordando as formas sutis e igualmente devastadoras de violência (física, psicológica, moral, sexual e patrimonial), conforme delineado pela Lei Maria da Penha. O jogo simulará cenários realistas, como o controle financeiro exercido pelo parceiro ou o isolamento gradual da vítima, permitindo que os jogadores identifiquem sinais de violência, compreendam suas consequências e aprendam sobre os recursos disponíveis para as vítimas e a importância da denúncia. A metodologia de desenvolvimento será multifacetada, incluindo quatro fases: **Pesquisa**, **Design**, **Implementação** e **Avaliação**. Na fase **Pesquisa**, serão coletados dados sobre a violência contra a mulher no Brasil, a análise de jogos sérios existentes com temáticas sociais e a consulta a especialistas na área para garantir a fidelidade e a sensibilidade dos temas abordados. Na fase **Design**, serão utilizados princípios de engajamento e de aprendizagem com narrativas envolventes e desafios que estimulem a empatia e o pensamento crítico. Para isso, serão utilizados Teorias Fundamentais de Aprendizagem e Motivação, Mecânica da Aprendizagem e *Frameworks* de *Design*. Na fase **Implementação**, serão utilizadas tecnologias de desenvolvimento de jogos que permitam a criação de uma experiência acessível e impactante. Na fase **Avaliação**, serão consultados grupos focais diversificados, a fim de verificar sua eficácia na promoção da conscientização e na mudança de percepções. Para isso, serão utilizados Taxonomia de Bloom, MEEGA+, *Technology Acceptance Model* (TAM) e Taxonomia de Bartle. Espera-se que o jogo sério desenvolvido contribua significativamente para a educação e a conscientização da população sobre a violência contra a mulher, auxiliando na prevenção e no combate a esse grave problema social, tornando-os agentes de mudança em seus próprios círculos sociais. Ao transformar o jogador de um espectador passivo em um participante ativo, utilizando uma abordagem lúdica e interativa, o jogo sério tem o potencial de alcançar um público amplo, incluindo jovens, e de gerar impacto duradouro na compreensão e no enfrentamento da violência de gênero no país.