

Uso de Narrativas Imersivas na prevenção e combate ao *bullying* no ambiente escolar



Aluno: Lucas Nunes Chin dos Santos.

Orientador: Rodrigo Assirati Dias; Coorientador: Tiago Bodê;

Cientista qualificada: Diana Oliva.

Instituição: Colégio Dante Alighieri

Introdução:

- 2011 → 2020: aumento de 35% nas taxas de suicídio (DataSUS et al., 2020).
- 2021: 13410 casos de suicídio no Brasil (Anuário Brasileiro de Segurança Pública et al., 2020).
- Vítimas de *bullying* apresentam 25% a mais de propensão à ideação suicida. (SANDOVAL et al., 2018)
- Jogos virtuais e mídias atreladas são a principal fonte de entretenimento em crescimento ao longo dos últimos anos. (PwC: Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2017-2019)
- Let Your Characters Tell Their Story": A Dataset for Character-Centric Narrative Understanding: (Cornwell et al., 2021) estudo indicando a importância das narrativas centradas em personagens na literatura.

Questão-problema:

De que forma as narrativas imersivas podem contribuir com prevenção e combate ao *bullying* no ambiente escolar?

Hipótese:

A criação da arte conceitual de um jogo de narrativa imersiva, focada nas emoções e pontos de vista dos personagens, em situações de *bullying*, pode gerar empatia e assim fazer com que o jogador se familiarize com essa realidade, reconsiderando e refletindo sobre suas ações.

Metodologia :

- **Etapa 1: Pesquisa de conceitos base sobre o *bullying*.**
Arcabouço teórico e temático para a discussão e representação do *bullying* e suas relações na adolescência.
- **Etapa 2: Análise prévia de jogos.**
Análise da arte conceitual de jogos-virtuais populares que apresentam narrativas fundamentadas em fenômenos sociais, buscando características específicas que podem ser usadas na comunicação de conceitos atrelados ao *bullying*.
- **Etapa 3: Arte conceitual: Jogo. Personagens, ambientes, sistemas e espaços.**
Elaboração autoral de artes conceituais que representem os conceitos previamente determinados, com base nas características analisadas.
- **Etapa 4: Teste de associação implícita**
Com base na arte conceitual autoral, elaborada na fase 3, foi feito um teste de associação implícita no intuito de verificar a eficiência da comunicação entre os conceitos base da temática e as ilustrações desenvolvidas. Para isso, foi utilizada a ferramenta *Testable*.

Etapa 1 Etapa 2 Etapa 3 Etapa 4



Figura 1: Delineamento experimental. Fonte: Autoria própria

Resultados:

Etapa 1:

Como arcabouço teórico, foi pesquisado sobre o que é o *bullying*, como ele se estrutura no ambiente escolar na adolescência e como preveni-lo, diferenciando-o do preconceito.

Os principais nomes desta fase de pesquisa foram Theodor Adorno e José Leon Crochik, com auxílio e guia da cientista qualificada Diana Villac Oliva. Vale ressaltar que essa fez toda a checagem e a garantia da segurança e ética do trabalho.

Etapa 2:

Foram analisados 3 grandes títulos do mercado de jogos, *Detroit: Become human*, pela narrativa imersiva não linear, *Bully*, pela temática específica, e *Gris*, pela representação visual de elementos psicológicos e emocionais.



Figura 2: Imagem promocional de Detroit: become human. Fonte: <https://www.quantifiedmind.com/en/detroit-become-human>



Figura 3: Imagem promocional de Bully. Fonte: <https://www.rockstargames.com/br/games/bully>



Figura 4: Imagem promocional de Gris. Fonte: <https://www.nintendogames.com/pt-br/store/products/gris-switch>

Resumo: Em um futuro distópico, o jogo tenta mostrar o que realmente aconteceria em uma disputa entre androides e humanos por um espaço na sociedade.

Conceitos úteis: Representação de dinâmicas sociais e minorias. Tomada de decisão com base em moralidade. Múltiplos núcleos de protagonista.

Resumo: O jogo em si consiste em ameaçar ou intimidar alguém; humilhar por qualquer motivo; excluir; discriminar por cor, raça ou sexo; falar mal sem motivos, etc. Refletindo, assim, o comportamento do agressor dentro do sistema de agressão.

Conceitos úteis: Representação estilizada de adolescentes em ambiente escolar. Situações estereotipadas de bullying, como espetáculo.

Resumo: Gris é um jogo sobre uma garota que se vê, de repente, sem cores e sem voz. Seu mundo ruí e ela cai (e cai fundo), de maneira inevitável, em uma terra branca, onde se vê fraca e desorientada. Referenciando à questão do luto na psique humana.

Conceitos úteis: Tradução e caracterização de conceitos atrelados à psicologia. Impacto visual. A importância da arte como ferramenta narrativa.

Etapa 3:

Nessa fase, foram criadas 16 ilustrações representando, cada uma, aspectos diferentes da relação interpessoal do *bullying* como agressão sistemática. Elaboradas com diferentes níveis técnicos.

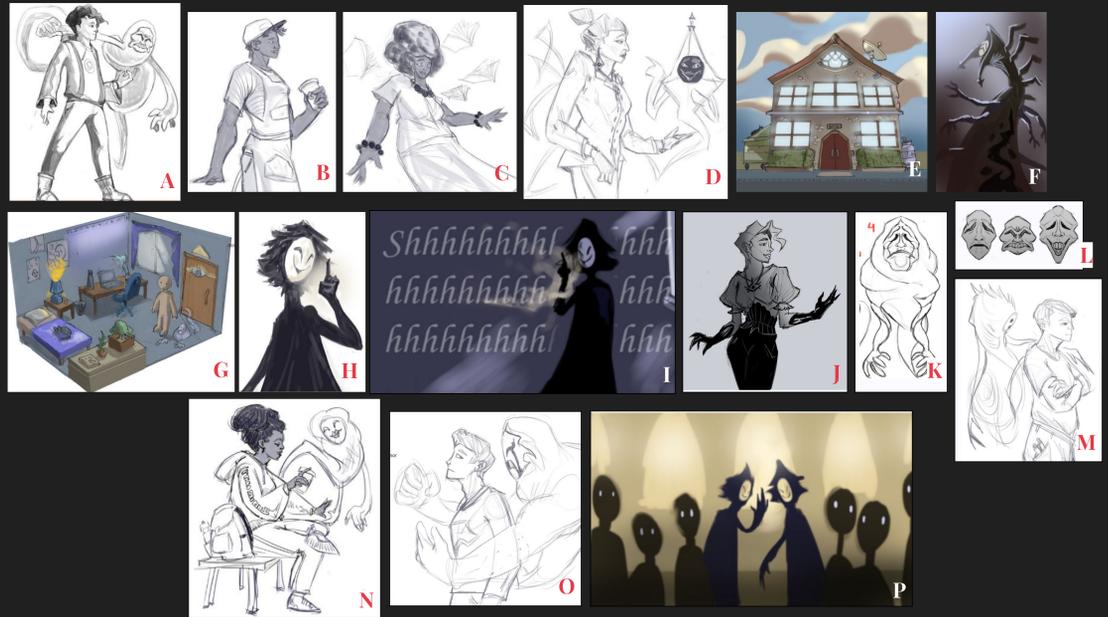


Figura 5: Fonte: Autoria própria

A	André T	Protagonista	Vítima	I	Sussurro Act.	Ansiedade Social	Fobia social
B	Joaquim	Barista	Ouvinte	J	Andreia	Vendedora da loja	Segredos
C	Ana	Bibliotecária	Acolhedora	K	Fantasma	Pensamentos intrusivos	Enganação
D	Carmen	Diretora	Responsável	L	Máscaras	Variações fantasma	Agressivo/ sádico
E	Casa	Casa do André	Pertencimento	M	Pedro	Professor	Seguro
F	Depressão	Evolução do Fantasma	Depressão	N	Rebeca	Protagonista	Espectador
G	Quarto	Quarto do André	Abrigo	O	Rodrigo	Protagonista	Agressor
H	Sussurro	Ansiedade Social	Ansiedade	P	Sussurros Act.	Ansiedade Social	Rumores

Etapa 3:

Assim, foi criado o Teste de Associação Implícita, dentro da plataforma *Testable* entre as imagens e os termos que as baseiam para verificar a eficácia das imagens ao passar seus conceitos base. Portanto, o teste consiste de um estímulo visual (as imagens) e duas categorias de termos (o base, e uma errata), logo, podendo verificar por cada imagem, a taxa de assertividade das respostas e o tempo médio de resposta, levando a diferentes cenários.

Para garantir um controle, dois termos "A" e "B" foram introduzidos. Assim, um reconhecimento base de alfabetização mostraria a seriedade e compromisso com as respostas.

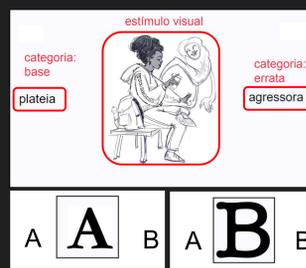


Figura 6: Estrutura do teste de associação. Fonte: Autoria própria.

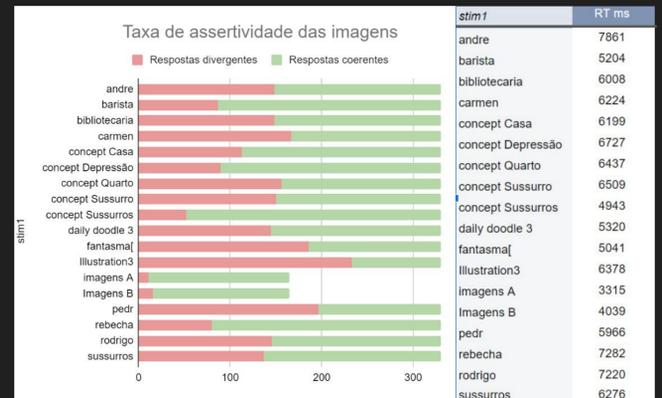


Figura 7: Gráficos de resultados Taxa de assertividade e tempo de resposta. Fonte: Autoria própria.

Conclusão:

A divisão dos dados em quartis de assertividade e de tempo de resposta possibilita a análise dos casos ideais, ou seja, de maior assertividade em um menor intervalo, como apresentado na imagem ao lado.

As imagens com melhor interpretação dos conceitos base, ou seja, maior taxa de assertividade em menor tempo de resposta, foram "Rebeca", "Barista" e "Concept Sussurros".

Considerando, portanto, essas imagens, foi feita a análise do porquê elas apresentavam essa taxa. Chegou-se à conclusão de que, por apresentarem os personagens com elementos que os caracterizam dentro do universo narrativo, passava-se a mensagem de forma mais nítida ao espectador.

"Dado que as artes narrativas conceituais que apresentaram maior assertividade, em menor tempo de resposta, eram fundamentadas em elementos contextuais de cena, enquanto as artes que apresentaram menor assertividade em maior tempo de resposta apresentaram estaticidade nas representações e não tinham componentes auxiliares na ilustração, conclui-se que para uma interferência positiva na desconstrução do *bullying* em ambiente escolar, por meio de artes conceituais de jogos de narrativa imersiva, as criações devem ser concebidas como agentes de interação nas obras, já que as representações sociais exigem um maior grau de abstração que está intimamente relacionada ao contexto de vivência, que não foi informado aos sujeitos no momento do teste."

Referências bibliográficas:

ADORNO, Theodor W. (1993b). Sobre sujeito e objeto. Em Theodor W. Adorno. Palavras e sinais (Maria Helena Ruschel, trad., pp. 181-201). Petrópolis, RJ: Vozes. (Trabalho original publicado em 1969).

BETTELHEIM, Bruno. A psicanálise dos contos de fadas. Editora Paz e Terra, 2015.

BIROLLI, Flávia. Mídia, tipificação e exercícios de poder: a reprodução dos estereótipos no discurso jornalístico. Rev. Brasil. Ciênc. Polít., Brasília, n. 6, p. 71-98, Dec. 2011. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=Soi03-3352201000200004&lng=en&nrm=iso>. access on 07 May 2021. <http://dx.doi.org/10.1590/Soi03-3352201000200004>.

CROCHIK, José Leon. Fatores psicológicos e sociais associados ao *bullying*. Rev. psicol. polít., São Paulo, v. 12, n. 24, p. 211-229, ago. 2012. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=Soi03-3352201000200003&lng=pt&nrm=iso>. access on 07 maio 2021.

CROCHIK, José Leon. Preconceito e *bullying*: marcas da regressão psíquica socialmente induzida. Psicol. USP, São Paulo, v. 30, e 190006, 2019. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=Soi03-3352201000200005&lng=en&nrm=iso>. access on 07 May 2021. <http://dx.doi.org/10.1590/0103-65642019000100215>

FERNANDES, Grazielli; YUNES, Maria Angela Mattar; FINKLER, Lirene. Percepções de Adolescentes Escolares sobre as Relações entre Violência Doméstica e *Bullying*. Rev. psicol. polít., São Paulo, v. 16, n. 36, p. 153-168, ago. 2016. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=Soi03-3352201000200003&lng=pt&nrm=iso>. access on 07 maio 2021

FRAGOSO, Suelly. Imersão em games narrativos. Galáxia (São Paulo), São Paulo, v. 14, n. 28, p. 58-69, Dec. 2014. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=Soi03-3352201000200006&lng=en&nrm=iso>. access on 07 maio 2021

FLORES, T.R. *Bullying* em adolescentes brasileiros: um desafio para a saúde pública [online]. SciELO em Perspectiva | Press Releases, 2022 [viewed 19 December 2022]. Available from: