



FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

JOHAN DA ROSA STRASSBURGER

**DEPRESSÃO E COMO AS NARRATIVAS DE JOGOS ELETRÔNICOS
AUXILIAM NO TRATAMENTO**

Porto Alegre

2023

JOHAN DA ROSA STRASSBURGER

**DEPRESSÃO E COMO AS NARRATIVAS DE JOGOS ELETRÔNICOS
AUXILIAM NO TRATAMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso, da Faculdade de Comunicação Social,
apresentado ao Centro Universitário Ritter dos Reis como requisito parcial para
conclusão do curso de Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Villar Belmonte

AGRADECIMENTOS

“Descobri que as pessoas mentem, muitas vezes enganam a si mesmas. Não é assim com os mortos... Os mortos falam muito. E, no entanto, mentir não faz parte da natureza deles. É um aprendizado... ouvir o que os mortos tem para falar.” – Saburo Arasaka, interpretado por Masane Tsukayama, em conversa com Johnny Silverhand, interpretado por Keanu Reeves, momentos antes de usar o Psícofago.

Cyberpunk 2077. CD Projekt Red. (2020)

RESUMO

Neste trabalho de conclusão de curso, foi criado um podcast para responder à pergunta de como as narrativas de jogos eletrônicos apresentam essas questões relacionadas à saúde mental para os jogadores onde foi feita entrevistas com especialistas sobre o tema para compreender os ciclos de como a doença pode aparecer e se desenvolver. Também, este trabalho foi um estudo de como criar um podcast narrativo e tentar entender suas nuances e como todo o processo de criação, desde escolha temática, produção, como montar e fazer com que a narrativa proposta seja desenvolvida em prol de contar uma história ou apresentar um tema fora do que poderia ser abordado em podcasts convencionais.

Palavras-Chave: Podcast, depressão, jogos eletrônicos, narrativas

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 SAÚDE MENTAL E A MÍDIA.....	8
2.1 Dead Space e demência.....	9
2.2 Hellblade e esquizofrenia.....	11
3 PODCAST	13
4 MÉTODOS E TÉCNICAS.....	16
4.1 Pauta criada para o produto	17
5 PRODUTOS E PROCESSOS	20
5.1 Roteiro do Produto	20
5.2 Processo de Montagem e Divulgação	25
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	27

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso tem como ponto de partida, o interesse pessoal pelo tema por questões de vivência pessoal do autor, e assim pensando como narrativas de jogos eletrônicos abordam o tema da saúde mental? Com o decorrer dos anos, o tema de jogos eletrônicos e seu efeito na saúde mental do seu usuário ganharam visibilidade devido a diversos casos noticiados como, por exemplo, o caso Pesseghini, onde diversos veículos de comunicação transmitiram que devido a problemas psicológicos de Marcelo Pesseghini e o consumo excessivo de um dos games da franquia Assassin's Creed da Ubisoft, fizeram o menino acreditar ser um dos assassinos do game e cometer uma tragédia contra a própria família.

Em 2022, o vício em games foi reconhecido pela Organização Mundial de Saúde (OMS) como um comportamento obsessivo que está associado a priorização dos jogos, fazendo que outras áreas e atividades de interesse da vida pessoal e social do indivíduo, além de perda de controle sobre aspectos relacionados, como tempo de duração das sessões, continuidade do vínculo criado aos jogos, independente do impacto na vida pessoal, educacional, social e familiar do indivíduo.

Em um texto da revista Galileu afirma que “Estudos desenvolvidos, citados pela OMS, oferecem conclusões diversas sobre o assunto, mas convergem em apontar que a nova doença afeta de 2% a 3% dos usuários de videogames. O reconhecimento da condição foi um processo de anos. Para se ter uma ideia, foi em 2018 que os estados membros da OMS votaram para adicioná-la à lista de classificação de doenças da organização, sendo esse o primeiro passo para padronizar os relatórios e o rastreamento de saúde em todo o mundo. Esse reconhecimento também é importante para motivar novos estudos e trabalhos acadêmicos na área, buscando ampliar os dados e as condutas de manejo desses pacientes.” (Carolina Kirchner Furquim, 2022)

O tema abordado é recente e acaba por não ter muitos estudos específicos, por isso foi preciso buscar em pesquisas de temas relativos e que se ligassem a esse de alguma forma, para que seja possível explicar e comprovar a hipótese

proposta neste projeto. Para isso, foi produzido um podcast sobre a abordagem da saúde mental nas narrativas de jogos eletrônicos onde, com base nas pesquisas, é para compreender a estrutura de podcasts narrativos e para chegar à resposta do problema de pesquisa entrevistas com especialistas sobre o tema de saúde mental foram realizadas, graças ao apoio de diversos contatos.

Com a exploração pessoal de como programas de rádio são feitos, surgiu a idealização de criar um podcast para tratar do tema sugerido de forma que agradasse o consumidor do produto e que não fosse massivo compreender paginas e paginas de textos e assim se surgiu a vontade de trabalhar o tema em formato de áudio, usufruindo de melhores estruturas de gravação proporcionadas pelo ambiente acadêmico, além de explorar e melhorar as habilidades de edição para o trabalho em específico.

2 SAÚDE MENTAL E A MÍDIA

Em uma tese para a Universidade Federal de Goiás, Bruna Vanessa Dantas Ribeiro (2015), apresenta fala que o mundo é amplamente ocupado por formas mediadas de comunicação onde o indivíduo usa os meios para se relacionar com o mundo e se informar sobre ele. Essa relação mediada faz com que as representações que a sociedade tem sobre a loucura sigam sendo abrigadas pela mídia instaurado, não só pela segregação que é materializada pela implementação de um modelo de tratamento por internação a longo prazo que cria uma situação onde, após a desinternação do paciente, fica instalado na criação social de mundo, a concepção criada pela mídia sobre a loucura, mas também pela construção médica e social da desrazão que gerou um processo intenso de quebra do poder de comunicar os sintomas de loucura.

Ao citar Darian Leader e seu livro: “O que é loucura?”, é feito o apontamento que a mídia, frequentemente e de forma geral, usa uma imagem estereotipada da doença visível, tangível e audível através de delírios e extravagâncias da loucura que não podem ser escondidas, e que os telejornais, por terem uma presença majoritária de notícias violentas não refletem as possibilidades de acontecer um incidente do tipo.

De acordo com Bruna (2015, pg. 45), há estudos que apontam falhas da mídia em adotar uma nova abordagem que fuja dos conceitos de violência. Um exemplo disso é o relatório de gestão 2007-2010 sobre saúde mental no SUS (BRASIL, 2011), que destaca que nos quatro anos nos quais o levantamento foi feito houve uma intensificação de notícias negativas sobre o Plano Nacional de Saúde Mental. O destaque frequente foi para a diminuição de leitos para saúde mental, resultando em “[...] um cenário desfavorável à reforma psiquiátrica brasileira nos meios de comunicação de massa” (BRASIL, 2011, p. 97).

2.1 Dead Space e Demência

Demência é uma síndrome clínica caracterizada por uma perturbação da função cognitiva. Pode apresentar-se como uma deterioração de um único ou de vários domínios. Os sinais e sintomas vão desde a dificuldade de memorização, distúrbios de linguagem e alterações psicológicas ou psiquiátricas, que se caracterizam pelo impacto e desadaptação nas AVD, desde básicas a instrumentais, podendo comprometer também a autonomia do utente. A demência, embora de etiologia frequentemente multifatorial, pode dividir-se em dois subgrupos segundo a sua causa: primária degenerativa, com perda de massa neuronal, e secundária, onde existe outra patologia de base que se manifesta por demência, desencadeada por dano neuronal. (VIVEIROS, SILVA, FELIZARDO, ALVES, FARINHA, 2021)

Em *Dead Space*, desenvolvido pela EA Motive e também lançado pela Electronic Arts em 2023, o protagonista Isaac Clarke se voluntaria para uma missão de reparos na USG Ishimura pois sua namorada Nicole Brennan estava na nave. Ao chegar, Isaac descobre que a nave foi tomada por criaturas desconhecidas e agressivas. Após encontrar uma ferramenta chamada Cortadora de Plasma, o protagonista parte em busca de sua namorada, na esperança de encontrá-la e salvá-la e fugir da Ishimura. Durante o jogo, são apresentados sinais sutis de que a saúde mental de Isaac, e de outros personagens, está se deteriorando. Os sobreviventes da nave já estão sofrendo com consequências severas da exposição ao artefato chamado Marker ou Marcador em português brasileiro. Kendra Daniels, colega de Isaac, começa a ter alucinações de seu irmão que já havia falecido antes dos eventos do jogo e Hammond tem alucinações com o seu colega Aiden Chen, que vem a óbito no primeiro capítulo do jogo. Esses eventos acontecem ao redor de Isaac, culminam em uma alucinação onde ele vê Nicole do outro lado da sala onde o sinalizador de socorro estava, mas sem saber que não era real, ele só continua com sua tarefa.

Ao receber uma ligação de Zach Hammond, onde apresenta pela primeira vez o artefato. Kendra Daniels e Isaac começam a ter fortes dores de cabeça e também enxergam símbolos estranhos. Sem nenhum efeito colateral aparente, o protagonista continua sua jornada, mas os sinais já não são mais sutis com

repetidas aparições de Nicole com mensagens enigmáticas e esporádicas no decorrer da história. Com Nicole “segura”, Isaac foca em encontrar o artefato e uma nave de fuga. Mais vozes e visões continuam a ser vistas, mas sem o conhecimento do personagem e do jogador. Nos capítulos finais da história, o protagonista encontra Terrence Kyne que está sofrendo dos mesmos sintomas que Isaac e Kendra, enquanto Nicole já é um personagem ativo na narrativa e ajuda o protagonista a devolver o Marcador ao pedestal localizado no planeta Aegis-7.

Ao chegar no planeta e colocar o Marcador no pedestal, Kendra revela para Isaac que Nicole havia consumado o ato do suicídio antes de chegarem na Ishimura. Ambos tentam fugir, mas são interrompidos pela Mente Coletiva. Depois de derrotar o monstro, Isaac escapa, mas o Marcador deixa um sinal na mente do protagonista que faz com que ele ainda tenha alucinações e um estado de saúde mental frágil.

Em Dead Space 2, no capítulo um do jogo, uma das personagens afirma que Isaac está sofrendo de uma forma única de demência, algo “contraído” devido aos acontecimentos do primeiro jogo.

2.2 Hellblade e Esquizofrenia

A esquizofrenia é um transtorno de sintomatologia complexa, e um dos que mais afetam o funcionamento dos indivíduos diagnosticados. Alguns fatores estão relacionados a um pior prognóstico, dentre eles a baixa adesão ao tratamento. (ARAÚJO, 2022) Os transtornos do espectro da esquizofrenia são definidos por uma condição de ruptura da realidade, acompanhada por diversas manifestações cognitivas, afetivas, comportamentais e sociais. Dentre eles, talvez por sua complexidade, potencial de incapacidade e cronicidade para o paciente psiquiátrico, a esquizofrenia é certamente aquela que recebe maior atenção e interesse das comunidades médica e científica.

A experiência da psicose pode estar associada a mudanças na forma como as pessoas se veem como indivíduos e em relação aos outros, ou seja, mudanças na sua identidade. No entanto, as mudanças de identidade recebem pouca atenção no tratamento, possivelmente por falta de clareza ou consenso sobre o que a mudança de identidade significa nas pessoas com psicose.

O DSM-5 preconiza como principais critérios de diagnóstico para esquizofrenia: o período de um mês, presença na maior parte do tempo de pelo menos dois sintomas, dentre os quais delírios, alucinações, discurso desorganizado, comportamento desorganizado ou catatônico e baixa energia ou afeto; nível de funcionamento prejudicado nas esferas pessoal, laboral, acadêmica e social; continuidade dessa perturbação por um tempo mínimo de seis meses; não ser melhor explicado por outros distúrbios com características semelhantes e não ser atribuível aos efeitos fisiológicos de uma substância ou a uma condição médica (American Psychiatric Association [APA], 2014).

Em *Hellblade - Senua's Sacrifice*, a protagonista Senua sofre de diversos sintomas, como audição de vozes, alucinações, delírios e paranoia, algo que, para o conceito do seu povo, é fruto de maldição dos deuses e, por isso, a guerreira é exilada de sua terra natal. Quando retorna, tempos depois, encontra sua vila destruída e saqueada pelos Vikings, além de seu amante, Dillion, morto em um ritual da Águia de Sangue, preceito tradicional dos nórdicos.

Com o choque desse acontecimento tão grotesco, a condição de Senua piora. Afetada pela dor da perda e sentimento de culpa, como se tudo fosse derivado da sua “maldição”, ela planeja ir em uma jornada até Helheim, mundo dos mortos da cultura nórdica, e confrontar Hela, deusa do submundo, para ter seu amado de volta.

A partir desse ponto, o jogo usa os sintomas da protagonista para criar o mundo ao seu redor e os elementos que constituem a jogabilidade. As visões da protagonista formam caminhos ocultos e cenas fantasmagóricas, a paranoia conduz a jornada de maneira ansiolítica e toda sua crença distorcida sobre a cultura nórdica produz cenários assustadores e criaturas monstruosas, tudo construído em sua mente. A jornada de Senua até Helheim, então, acaba sendo uma viagem para dentro de si mesma em busca de identidade e perdão.

3 PODCAST

O produto conhecido como *podcast* teve uma ascensão em popularidade em meados de 2010, sendo uma ferramenta de comunicação que não exigem grandes esforços do ouvinte para consumir o produto, sendo possível fazer o download, escutar via streaming, sendo possível escutar o áudio em qualquer lugar e em qualquer momento devido a sua atemporalidade e facilidade de compreensão do conteúdo gravado devido ao uso de linguagem coloquial.

“A ferramenta de áudio é uma aposta para aproximar o indivíduo do conhecimento de forma lúdica e, dependendo do formato, inteligível. O formato dos programas traz as variações das vozes, dos estilos, das leituras como pano de fundo para tornar a experiência auditiva mais agradável.” (FIGUEIRA, BEVILAQUA, 2022)

No artigo “Podcast de divulgação científica: levantamento exploratório dos formatos de programas brasileiros”, a primeira experiência conhecida, cujo sua ideia era parecida com a do podcast atual, aconteceu anos 1980 nos Estados Unidos; período anterior à inserção da internet no cotidiano das pessoas. O chamado RCS (Radio Computer Services) era um serviço que fornecia software para gravar músicas e conversas em áudio no formato digital destinadas às estações de rádio. Esse serviço não permitia que qualquer pessoa gravasse e distribuisse seu conteúdo em áudio, mas inovava na digitalização da mídia auditiva.

Ana Peixoto e Diego Vaz continuam falando sobre a criação do podcast, falando sobre um evento feito em um blog pelo empresário e programador Dave Winer e ao mesmo tempo, sobre VJ da MTV, Adam Curry, publicou em seu blog um tutorial sobre como fazer a gravação de um arquivo de MP3 em um *Ipod* por meio do RSS.

A ideia de publicar um arquivo de MP3, via RSS, dentro de reprodutores de áudio como o Ipod gerou uma nova forma de distribuição de conteúdo de áudio. O conceito de agregador vem da iniciativa do usuário de agregar as atualizações de diferentes programas de MP3 (arquivos digitais de áudio) em um só lugar e não mais ter que baixar de um site e ouvir no computador. Vale registrar que o referido conceito surgiu, em 2000, quando a iGo lançou o programa MyAudio2Go com as funcionalidades conhecidas hoje, mas feito para PCs que tinham conexão lenta com a internet. O programa baixava arquivos de MP3 de notícias de esportes, entretenimento, clima e cultura em vez de músicas e durou apenas um ano até a empresa falir (POLITI; ROSA, 2019).

Em 2010, foram criadas diversas plataformas de *streaming* como o Spotify, Deezer, SoundCloud, Castbox, Google Podcasts. Até a criação das mesmas, as plataformas de *streaming* eram exclusivamente para compartilhamento de vídeos, porém, a inserção desses produtos nessas plataformas facilitou o acesso, não sendo necessário o uso de um navegador específico para poder acessá-los, assim facilitando a difusão e aumentando a sua popularidade.

A forma de distribuição direta e atemporal é uma das diferenças do podcast para o rádio, assim como o consumo de informações de acordo com a transmissão. As rádios possuem uma grade de programação linear com programas ao vivo na maioria das vezes, enquanto o podcast é consumido necessariamente sob demanda. Um diferencial do podcast é o baixo custo de produção. Basta um computador acoplado a um microfone apropriado e um software instalado para gravação e edição do áudio. As diferenças não tornam uma mídia melhor do que a outra. Elas atendem a necessidades particulares do ouvinte e podem, inclusive, se complementar (PICARDI; REGINA, 2008).

Na monografia “A ESTÉTICA NARRATIVA DO PRAIA DOS OSSOS: uma contribuição para análise de podcasts” (Machado, 2022) traz os apontamentos de Gisela Castro que reflete como houve um ponto relevante na história dos podcasts que era a mudança de como o produto era consumido, explicando que o jeito que o conteúdo chega ao consumidor é completo e que pode ser guardado para ser ouvido quando quiser e como quiser, além de trazer os pensamentos de Steve Jobs que afirmou que o podcast seria o novo rádio.

Ainda em sua monografia, Machado traz um levantamento sobre o consumo de podcasts durante o período em que a pandemia de Covid-19, onde a plataforma de streaming Spotify apreendeu a alteração do hábito de ouvir dos usuários, onde via comunicado, traduzido pelo próprio autor, afirmou que o áudio assumiu um papel maior no gerenciamento do estresse e ansiedade das pessoas que se encontravam em uma situação sem precedentes.

Ainda em sua monografia, ele traz os apontamentos de Marcelo Kischinhevsky sobre as formas que o radiojornalismo literário e que o gênero ainda apresenta problemas conceituais. Esse novo gênero, para o autor, envolve a criação de reportagens investigativas onde a apuração exaustiva de informações permitiria a reconstituição de cenas e ambientes, que visa sensibilizar e criar vínculos entre a audiência e o que está sendo apresentado.

No estudo apresentado por ele, ele traz o estudo de Viana (2021) onde, através de um estudo exploratório e de uma análise descritiva, a autora do estudo mostra sete elementos que tornam possível o acionamento de uma experiência imersiva para ouvinte como a humanização que vem da narrativa do rádio, sendo usada para criar proximidade com o ouvinte, valorizando pessoas comuns e servindo como base para histórias de interesse humano. O apresentador em primeira pessoa é quando o jornalista coloca-se em primeira pessoa, falando de maneira direta com o ouvinte com o objetivo de estabelecer um diálogo, ou laços de intimidade com os sujeitos, “essa proposta de um exercício mental que parte do apresentador também contribui para um maior envolvimento do ouvinte com o narrado” (VIANA, 2021, p. 14); 3, apud) Condução emocional da história ela acontece quando utiliza-se a linguagem radiofônica, servindo de exemplo as falas proferidas durante a narrativa, o silêncio, trilhas e efeitos sonoros; O uso de sonoras que trazem vozes de entrevistados, ou personagens, trechos de áudios de coberturas da imprensa sendo elas de rádio e televisão, entram no lugar das aspas do texto impresso ou digital “[...] e conferem a autenticidade ao que é falado, referenciando diretamente a fonte e reforçando o aspecto real da narrativa (VIANA, 2021, p. 14); 5, apud) A descrição das cenas é feita a partir de momentos retratados pela narrativa e de locais dos acontecimentos, dando ao ouvinte a possibilidade de imaginar estes cenários de forma aproximada da realidade que ajuda na ambientação do ouvinte no local “sobre o qual se fala ou de onde se fala por meio da paisagem sonora real, gravada in loco, seja ela feita pelo próprio podcast, seja reproduzida” (VIANA, 2021, p. 15); 7, apud). E o metajornalismo: é uma autorrepresentação do jornalismo, dando ao ouvinte a possibilidade de conhecer processos de realização do podcast como a apuração ou os bastidores em si da

produção.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS

Para responder o problema de pergunta: Como narrativas de jogos eletrônicos abordam o tema da saúde mental e atingir os objetivos específico deste trabalho, foi produzido um podcast sobre a abordagem da saúde mental nas narrativas de jogos eletrônicos, onde foi feita entrevistas com especialistas sobre o tema além de uma pesquisa foi feita a partir da exploração da dessas narrativas pelo contato direto com a mídia, devido a sua natureza interativa, analisando a história proposta pelos desenvolvedores e os *subplots* dos mesmos e avaliar as imagens e eventos apresentados nos jogos eletrônicos selecionados, adotando uma característica quali-quantitativa e compreender a estrutura de podcasts narrativos para montar o produto final para divulgação.

Além de pesquisa usando artigos científicos que abordem o tema de depressão e estudos em narrativas, foi criado uma proposta de pauta para poder delimitar o tema do podcast. Como o formato de áudio foi escolhido, o local de gravação não era algo para ser levado em consideração, os entrevistados encaminharam áudios gravados com as respostas das questões. Para complementar o que será montado, foi selecionado alguns links de vídeos que podem ser transformados em áudios usáveis no produto final.

A fim de facilitar o processo de criação do podcast, ao invés de abordar como um projeto de pesquisa, foi feita uma pauta jornalística para criar nortes e definir fontes, enfoque e links de diversos vídeos e textos para complementar o que foi dito no podcast.

Para compreender como podcasts narrativos são feitos, foi consultado uma monografia feita por um dos alunos do Centro Universitário Ritter dos Reis

4.1 Pauta criada para o produto

TEMA:

Saúde mental em narrativas de jogos eletrônicos

JUSTIFICATIVA:

Em um estudo feito por Rosana Teresa Onocko-Campos, Analice de Lima Palombini, Erotildes Leal Octavio Domont de Serpa Junior, Ivana Oliveira Preto Baccari, Ana Luiza Ferrer, Alberto Giovanello Diaz e Maria Angélica Zamora Xavier, o uso de narrativas em pesquisas no campo de saúde coletiva está sendo mais frequentes para compreender experiências e diferentes pontos de vista em um dado contexto, além de alguns estudos sobre narrativas na área de saúde defenderem a que o uso da narrativa como ferramenta essencial na construção de significados para a existência humana.

A mídia tem se tornado menos tímida em explorar esses tópicos em maiores detalhes. Para esse projeto, as doenças que serão exploradas serão o transtorno de estresse pós-traumático, esquizofrenia, demência e depressão. Por exemplo: o transtorno de estresse pós-traumático, segundo a American Psychiatric Association, é um transtorno que afeta crianças, adolescentes e adultos, envolvendo-os em um evento violento e traumático, onde o indivíduo tem participação direta, indireta, nesse caso como testemunha de algum evento, ser a própria vítima ou/e ser exposto diversas vezes à um evento traumático. é um transtorno que afeta crianças, adolescentes e adultos, envolvendo-os em um evento violento e traumático, onde o indivíduo tem participação direta, indireta, nesse caso como testemunha de algum evento, ser a própria vítima ou/e ser exposto diversas vezes à um evento traumático. (Emygdio NB, Fuso SF, Mozzambani ACF, Acedo NA, Rodrigues CC, Mello MF de. Efeitos do Transtorno de Estresse Pós-Traumático na Memória. Psicol cienc prof [Internet]. 2019;39 (Psicol. cienc. prof., 2019 39)).

PÚBLICO ALVO:

Público jovem geral, pessoas que consomem jogos eletrônicos e que tenham interesse na área de psicologia ou em narrativas que abordem doenças e transtornos mentais.

ESTRATÉGIAS DE ABORDAGEM:

Haverá uma entrevista junto com narração do repórter junto a imagens de exemplo dos games analisados

Perguntas

- Como o vício em tecnologia se instaura?
- Quais são as condições para que esse vício pode se instaurar?
- Como jogos eletrônicos podem agravar ou melhorar a condição de um paciente?
- A importância de ter essas narrativas presentes em games?
- O que é levado em consideração na construção da narrativa ao abordar isso?
- Qual é a população mais afetada?
- Quais distúrbios mentais os jogos conseguem ajudar?
- Onde é definido o consumo saudável dessas mídias?

Fontes

- Instituto de pesquisa da USP - pedir indicação de fonte
- Ensino e Pesquisa do Santa Casa - pedir indicação de fonte
- Tentar pessoa que usou jogos como tratamento
- Michele Eichelberger, Enfermeira - Centro de Atendimento Psicossocial Álcool e Drogas (CAPS/AD) - 51 9.8163-9481

EP Especial

- Apresentar o tema e problemática
- Temas relacionados ao consumo e vício em redes sociais (artigo)
- Como doenças são mostradas na mídia (Texto da Bruna Dantas)
- Entrevista
- Tópico das doenças em narrativas
- Jogos
- Análise da narrativa
- Jogos
- Análise da narrativa
- Jogos como agravante e terapia
- Hellblade e pesquisa no caminho certo.

Links

Antônio Damásio - Vícios, depressão e influência social na saúde mental - <https://www.youtube.com/watch?v=jNc5FCkWklA&t=1s>

Psiquiatra Gustavo Resende - os vícios em jogos - <https://www.youtube.com/watch?v=aX2rmPBePGE&t=115s>

SETEMBRO AMARELO: 8 jogos que abordam DEPRESSÃO e ANSIEDADE corretamente - <https://www.youtube.com/watch?v=CP4y7723EL0&t=105s>

Depressão no jogo e na vida, sintomas e cura! Você Não Está Sozinho! - <https://www.youtube.com/watch?v=0imq9ATtil8&t=28s>

COMO OS GAMES ME AJUDARAM COM A DEPRESSÃO/ANSIEDADE - Setembro Amarelo - <https://www.youtube.com/watch?v=rEjAwTjWVhE&t=1s>

OMS classifica a dependência de jogos eletrônicos e videogames como doença - <https://www.youtube.com/watch?v=FkN60GXXC0k&t=1s>

Videogame contra depressão - https://www.youtube.com/watch?v=7ikGhM_fZAA

Videogames começam a explorar temas como depressão e ansiedade - <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/04/videogames-comecam-a-explorar-temas-como-depressao-e-ansiedade.shtml>

5 PRODUTO E PROCESSOS

Neste capítulo, será explicado os processos de como o produto será/foi montado e divulgado, além do roteiro que foi usado para montar o podcast sobre o tema de pesquisa.

5.1 Roteiro do Produto

Diversos jogos usam suas histórias para transmitir mensagens para seus jogadores. Alguns desenvolvedores utilizam saúde mental para desenvolver subtramas em suas histórias. O exemplo mais notável é o jogo eletrônico Hellblade – Senua Sacrifice, onde os desenvolvedores trabalharam com instituições de pesquisa sobre esquizofrenia para trazer uma representação fidedigna do tópico (Ninja Theory, 2015). Em outros casos, como em Dead Space, a narrativa utiliza elementos para mostrar o que o que vai acontecer com o personagem e por consequência. Porém, em alguns jogos eletrônicos é usado de forma que traz a questão de como os escritores e criadores introduzem abordam conteúdos questões sensíveis, relacionadas a saúde mental, questões em suas narrativas?

Em dias atuais, o tema se tornou mais abordado na mídia e em específico, jogos eletrônicos. No estudo feito por Rosana Teresa Onocko-Campos, Analice de Lima Palombini, Erotildes Leal Octavio Domont de Serpa Junior, Ivana Oliveira Preto Baccari, Ana Luiza Ferrer, Alberto Giovanello Diaz e Maria Angélica Zamora Xavier, o uso de narrativas em pesquisas no campo de saúde coletiva está sendo mais frequentes para compreender experiências e diferentes pontos de vista em um dado contexto, além de alguns estudos sobre narrativas na área de saúde defenderem que o uso da narrativa como ferramenta essencial na construção de significados para a existência humana.

(áudio game designer)

Videogames são capazes de criar uma atmosfera que envolve o jogador ao combinar vários elementos como o áudio, vídeo, animações e diferentes regras cada situação apresentada. Com os gráficos avançados pode-se criar um ambiente multissensorial imaginário e diferentes situações do mundo da fantasia.

(áudio game designer).

Em uma pesquisa feita por Lynn Horne-Moyer, Brian Moyer e Drew Messer, aponta que os novos recursos que as tecnologias de informação e comunicação trazem, podem auxiliar, de forma inovadora, os tratamentos de saúde mental. Com os aparelhos eletrônicos portáteis, permite-se usar a internet, e-mail e mídias sociais para ter acesso às informações mais facilmente, em menos tempo e sem esforço. Por exemplo, há formulários online, multimídia e possibilidade de comunicação a longa distância e de modo virtual, onde Shalini Lal e Carol E. Adair apontam que nessas inovações incluem características eletrônicas, eficientes, educacionais, éticas, embasadas e de qualidade, que compõem ao campo chamado de “saúde online”.

Horne-Moyer, Moyer e Messer afirmam que os videogames comerciais mostram efeitos positivos e podem ser utilizados em conjunto com psicoterapias individuais e grupais.

(Áudio relato)

A doença conhecida como depressão recebeu essa nomenclatura no século 19 para substituir a forma de como era chamada anteriormente. É durante o iluminismo que o médico William Cullen emprega pela primeira vez o termo “neurose”, e classifica a melancolia como “uma alteração da função nervosa, e não, como outrora se pensava, dos humores”.

Não se sabe se há uma causa específica para a doença se manifestar, apesar dos avanços das pesquisas científicas. A teoria mais aceita é que a depressão é o resultado de uma disfunção no sistema nervoso que reduz e desequilibra as concentrações de dois neurotransmissores, que são a serotonina e a noradrenalina, responsáveis pelo surgimento dos sintomas físicos e emocionais.

Laura Parker do The New York Times fala sobre jogos que abordam o tema de depressão como Sea of Solitude, onde no jogo, a protagonista se dá conta que os inimigos do jogo são pessoas que se perderam em sua própria solidão e que teve

como inspiração a diretora criativa do jogo Cornelia Geppert do estúdio independente Jo-Mei Games que afirmou que se sentia presa em uma gaiola.

De acordo com o DSM-V, nem todos os transtornos mentais nem sempre se encaixam totalmente nos limites de caracterizam um único transtorno, esse é o caso de depressão e ansiedade, que envolvem diversas categorias de diagnósticos e podem refletir outras vulnerabilidades comuns de um conjunto maior de transtornos mentais vividos pela população.

(áudio sobre o que é depressão)

O transtorno depressivo atinge, atualmente, cerca de trezentos milhões de pessoas no mundo, variando em graus de intensidade e sintomas, pode se manifestar de maneiras e por origens diversas na vida de cada indivíduo, fazendo com que o diagnóstico desse transtorno leve em consideração fatores biopsicossociais-espirituais que envolvam o indivíduo como um todo.

A mídia tem um papel importante em criar e representar o mundo ao nosso redor, Em um estudo feito por Bruna Vanessa Dantas, ela traz as informações de um estudo do papel do jornalismo no campo da saúde e da cidadania, feita por Kucinski, nos indica que, indo além da função social da comunicação com relação à saúde, no caso das representações da saúde mental, a mídia tem responsabilidades específicas, já que passou décadas reforçando estereótipos que agora precisam ser desconstruídos, caso contrário essas pessoas não serão aceitas pelas comunidades e familiares. No mesmo estudo, ela apresenta os apontamentos de Darian Leader aponta que a mídia, de uma forma geral, frequentemente trabalha com a imagem estereotipada da loucura visível, audível e tangível através dos delírios, extravagâncias da doença mental que não se pode esconder. Com relação aos telejornais, destacando a presença majoritária de notícias violentas que, além de não refletirem as probabilidades reais de incidentes do tipo, transformam as crises psiquiátricas em representações fiéis da loucura.

A Organização Mundial da Saúde em 2002, o Ministério da Saúde, representado pelo SUS e o Movimento Nacional de Luta Antimanicomial reconhecem o significativo papel que a mídia de uma forma geral tem nos processos de reforma

psiquiátrica e de renovação do papel social dos portadores de transtornos mentais apresentando a ideia de que a mídia e, principalmente, a televisão são de grande importância para a conformação do imaginário moderno, de forma que, tendo o poder de realizar leituras da realidade, trata-se de local de articulação social.

Há pesquisas que mostram os potenciais benefícios que jogos comerciais no âmbito da saúde, sendo este tipo de experiência que é a mais provável que este faça mais presença na experiência cotidiana. Onde a jogabilidade destes videogames geram efeitos positivos com a combinação de bem-estar e efeitos funcionais como aumento da concentração, coordenação motora e acuidade visual, já sobre habilidades sociais, destaca-se melhoria da linguagem, desenvolvimento da habilidade de resolução de problemas e aquisição de habilidades sociais.

Uma pequena parcela dos jovens que jogam irá desenvolver um comportamento de dependência associado aos games, apresentando um uso bastante intenso (geralmente muitas horas por dia), pensamentos recorrentes sobre o jogo mesmo quando deveria estar concentrado em outras tarefas, isolamento progressivo dos amigos e familiares, redução ou mesmo abandono de atividades que costumava realizar para ficar mais tempo jogando, além de sintomas físicos e emocionais quando privado da possibilidade de jogar.

(áudio psicólogo)

Na quinta edição do DSM, incluiu entre as condições que merecem mais estudos, a categoria Internet Gaming Disorder, traduzido como transtorno do jogo pela internet. Estudos apontam prevalências de dependência de jogos eletrônicos que variam de 0,3 a 38%, e essa amplitude pode ser explicada pelas diferentes amostras populacionais e por diferentes instrumentos diagnósticos utilizados.

Como mencionado anteriormente, o vício em jogos eletrônicos acarreta diversos problemas no usuário, com o uso excessivo, pode acarretar prejuízos graves na saúde, tanto física quanto mental, no desempenho acadêmico e também nos relacionamentos afetivos.

Há discussões sobre os danos fisiológicos relacionadas a postura, sedentarismo, má alimentação, perda de sono, dano de visão, lesão por esforço repetitivo e danos sociais, criando ou reforçando uma introversão social, consequências por períodos longos do uso de jogos e videogames.

Para uma representação fiel do tema, Ninja Theory trabalhou com psicólogos e especialistas sobre o tópico. Charles Fernyhough, professor da Universidade de Durham na Inglaterra e líder do projeto *Hearing the Voice*, traduzido livremente para escutando a voz, participou da produção e proveu informações relevantes sobre como apresentar o tema de como trazer doenças mentais na narrativa de forma que não pareça ofensivo. Nas palavras dele, há um grande estigma com esses tipos de experiências pois elas têm muitos erros. Ouvir vozes, tópico de estudo do professor, é associado com casos de doenças mentais severas, como o caso de esquizofrenia, mas ele também explica que esse fenômeno é natural na vida de muitas pessoas, até mesmo que não possuem doenças mentais. “É muito difícil fazer uma representação disso, em partes por que é muito variado e também por que é uma experiência muito pessoal, intensa e emocional. [...] O que foi criado é de longe, a melhor representação de como é ter essa experiência.”

5.2 Processo de Montagem e Divulgação

Para o processo de gravação do podcast, foi feito em duas etapas, a primeira etapa foi a coleta de entrevistas com as fontes que, devido a alguns problemas de agenda dos entrevistados, acabou se estendendo além do necessário. Sendo elas um psicólogo para falar sobre depressão, uma pessoa que tenha usado games como forma de tratamento e um designer de games. Para o áudio do narrador, a gravação foi feita nas ilhas de gravação disponíveis no Centro Universitário Ritter usando o software Audacity para captar a voz. Para a edição do áudio, foi/será utilizado o Adobe Audition para inserir partes dos áudios que serão cortados e alocados para fazer coesão com o que está sendo relatado, além do uso de algumas músicas de fundo como *“Bells of Laguna Bend”*, composta por Paul Leonard-Morgan para o jogo eletrônico *Cyberpunk 2077*, feito pela CD Projekt Red e *“Deep Stone Lullaby”*, composta por Michael Sechrist, Skye Lewin e Michael Salvatori para o jogo eletrônico *Destiny 2*, feito pela Bungie, que fazem que separem os blocos do que está sendo narrado.

Será feito uma versão deste áudio para ser apresentada em banca para os avaliadores que estará disponível no Soundcloud, acessível pelo link: https://soundcloud.com/johan-strassburger/multitalks-ep-algo-versao-de-banca-2-online-audio-convertercom-1?si=cf6c215fe98845eb8f1d0b5e41c7ee7f&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

Após o período de avaliação, será feito uma revisão do conteúdo e novas alterações, o podcast será divulgado no Spotify através do Spotify For Podcasters como um episódio especial do programa Multitalks, Podcast da cadeira de estágio que pode ser aproveitado para ser o host do programa.



Figura 1: Ilustração do programa onde o trabalho será divulgado após a apresentação na banca.

Em divulgação, será nas redes sociais do autor, como Instagram, Facebook e em mensagens privadas e em grupos sobre a disponibilidade do podcast.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante as pesquisas para compreender como narrativas de jogos eletrônicos abordam o tema da saúde mental e produzir um podcast sobre a abordagem da saúde mental nas narrativas de jogos eletrônicos, compreender a estrutura de podcasts narrativos e entrevistar após especialistas sobre o tema de depressão, pode se ver que as pesquisas dentro da área psicologia e jornalismo são muito breves e não são aprofundadas. Ainda por muitos estigmas relacionados a como o tema de doença mental é abordado na mídia e como jogos eletrônicos ainda são considerados brinquedos.

Com esse trabalho, é visto a necessidade de uma abordagem mais cautelosa de como diversas doenças mentais são vistas na sociedade através das notícias e programas de entretenimento, pois são por esses meios que é gerado a visão de mundo de diversos consumidores.

E a cobertura de jogos eletrônicos por especialistas de cobertura jornalísticas podem ser mais abertos em falar sobre experiências trazidas por esses jogos para educar mais sobre os temas relacionados a representação de doenças mentais em jogos.

Referências Bibliográficas

Emygdio NB, Fuso SF, Mozzambani ACF, Acedo NA, Rodrigues CC, Mello MF de. Efeitos do Transtorno de Estresse Pós-Traumático na Memória. *Psicol cienc prof* [Internet]. 2019;39(Psicol. cienc. prof., 2019 39): e174817. Available from: <https://doi.org/10.1590/1982-3703003174817>

Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais [recurso eletrônico] : DSM-5 / [American Psychiatric Association ; tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento ... et al.] ; revisão técnica: Aristides Volpato Cordioli ... [et al.]. – 5. ed. – Dados eletrônicos. – Porto Alegre: Artmed, 2014. Disponível em: <https://www.institutopebioetica.com.br/documentos/manual-diagnostico-e-estatistico-de-transtornos-mentais-dsm-5.pdf> Acessado em nov. 2023 às 14h39.

Kern de Castro, Elisa; Armiliato, Maria Júlia; Klein Zancan, Renata & Gregianin, Lauro (2016). Avaliação do transtorno de estresse pós-traumático em sobreviventes de câncer infantil. *Quaderns de Psicologia*, 18(2), 7-14. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/gpsicologia.1326>

Blanco, M. B., & Canto-de-Souza, A. L. M. (2018). Ansiedade, memória e o transtorno de estresse pós-traumático. *Rev.CES Psico*, 11(2), 53-65. – Disponível em <https://www.redalyc.org/journal/4235/423557504005/html/> Acessado em nov. 2023 às 16h14

Rev Port Med Geral Fam 2021; 37:586-91 Um caso de demência multifatorial, VIVEIROS, Maria João Albuquerque da Silva, FELIZARDO, Andreia, ALVES, Mariana Farinha – Disponível em <https://rpmgf.pt/ojs/index.php/rpmgf/article/view/13024> Acessado em nov. 2023 às 16h19

ARAÚJO, Danilo de Freitas, *Contextos Clínicos*, v. 15, n.1, jan/abr. 2022 Adesão ao Tratamento em Esquizofrenia e as Terapias Comportamentais. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/contextosclinicos/issue/view/921>

RIBEIRO, Bruna Vanessa Dantas; SAÚDE MENTAL, CIDADANIA E TELEVISÃO: representações da loucura no programa “A Liga”. Trabalho de Conclusão (Mestrado em Comunicação) Faculdade de Informação e Comunicação. Universidade Federal de Goiás, 2015. – Disponível em <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/items/f90b769a-691c-452e-8d7b-2530119775f3> Acessado em nov, 2023 às 16h20

PARKER, Laura, The New York Times, traduzido para a Folha de São Paulo <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/04/videogames-comecam-a-explorar-temas-como-depressao-e-ansiedade.shtml> . Acessado em nov. 2023 às 16:28

Ninja Theory, “Hellblade: Senua's Sacrifice Development Diary 24: Hearing Voices” 25 de nov. 2016. Vídeo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LQQ2Jm2dgXk&list=PLbpkF8TRYizaT6GfMcKBG-RoUOQ6BJRXp&index=24> . Acesso em 9 nov. 2023

VARGAS, Matheus Machado. A estética narrativa do Praia dos Ossos: uma contribuição para a análise de podcasts, 2022. Trabalho de Conclusão (Graduação e Especialização) FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL Centro Universitário Ritter dos Reis. Porto Alegre, 2022. Disponível em <https://repositorio.animaeducacao.com.br/items/9e3450a5-382b-4fcc-b174-0ec2ae617ee8> Acesso em 30 nov. 2023

FIGUEIRA, Ana Cristina Peixoto, BEVILAQUA, Diego Vaz; Podcasts de divulgação científica: levantamento exploratório dos formatos de programas brasileiros, 2022, Reciis – Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde, Rio de Janeiro, v. 16, n.1, p. 120-138, jan.-mar. 2022. Disponível em <https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/46114> Acesso em 30 nov. 2023 às 18h02