

## Projeto Tales of Health: Uma Proposta de Jogo Digital para Conscientização do Transtorno do Espectro do Autismo

Ellen C. Aguiar, Victória O. Gomes, Victor T. Sarinho  
Laboratório de Entretenimento Digital Aplicado - LEnDA  
Universidade Estadual de Feira de Santana - UEFS  
Feira de Santana - Bahia - Brasil

chalegreaguiar@gmail.com, victoria.oliveiragomes@gmail.com, vsarinho@uefs.br

**Resumo**—Este artigo descreve a proposta de um jogo *storytelling* para auxiliar no convívio com pessoas portadoras do Transtorno do Espectro do Autismo (TEA). Seu objetivo é facilitar a inclusão de seus portadores na sociedade moderna, além de proporcionar um maior segurança nas pessoas neurotípicas ao lidar com aquelas que apresentam sintomas do TEA.

**Keywords**- TEA; storytelling; jogo digital; conscientização;

### I. INTRODUÇÃO

Transtorno do Espectro Autista (TEA) é “uma desordem neurológica que afeta o funcionamento e o desenvolvimento das áreas de interação social no comportamento e na comunicação de jovens e adultos” [1]. Estas características compõem o tripé sintomático da perturbação autística, um espectro que tem repercussões não somente na vida das pessoas que estão nele, mas também na vida daqueles que o cercam. Pessoas no espectro não reagem a abraços, beijos e carinhos da mesma forma que as pessoas que não apresentam distúrbios significativos no funcionamento psiquiátrico, conhecidas na psicologia como neurotípicos.

“Uma das experiências mais estressantes para qualquer família é a de criar uma criança com uma doença crônica” [2]. De fato, “a família, como a sociedade, não foi preparada para acolher as pessoas acometidas de transtornos mentais” [3]. Mesmo assim, apesar destas pessoas como núcleo familiar usualmente não estarem preparadas para oferecer estes cuidados, “a família é inserida como parceira no processo de reabilitação psicossocial da pessoa portadora de sofrimento psíquico” [3]. Por este motivo, diversas técnicas têm sido aplicadas na tentativa de melhorar a qualidade de vida de familiares e amigos que convivem com as peculiaridades associadas aos portadores do TEA, uma vez que saber lidar com a mesma é essencial para o bem-estar da pessoa neuroatípica.

“*Storytelling* é uma experiência na construção da teoria dialética em que os interlocutores constroem, criticam e reconstróem teorias de eventos mundanos” [4], dando um significado novo a acontecimentos do dia a dia. Trata-se de uma abordagem que permite a análise criteriosa de decisões anteriormente tomadas, ponderando os diferentes rumos de uma história caso uma outra perspectiva fosse adotada.

Este artigo propõe a confecção de um jogo *storytelling* com contos de conscientização para os amigos e familiares de pessoas que vivem no TEA. O mesmo visa promover a compreensão de situações e sintomas apresentados no TEA, agrupando histórias de pessoas experientes e inexperientes em lidar com portadores do transtorno.

### II. TRABALHOS RELACIONADOS

No contexto do *storytelling* digital, o mesmo já foi identificado como uma prática reflexiva que pode fortalecer comunidades [5]. Desta forma, tem-se no *storytelling* uma metodologia efetiva e já introduzida com sucesso para a integração de diferentes tipos de indivíduos.

Como exemplo, desenvolveu-se uma plataforma virtual de *storytelling* visual para denúncias, atuando como uma forma de intervenção contra o bullying em escolas [6]. Também foi desenvolvido um jogo *touch-story* para avaliar o entedimento da compreensão de narrativas em crianças com autismo usando figuras [7], o qual foi posteriormente remodelado com uso de realidade virtual para encorajar as mesmas [8].

### III. METODOLOGIA E RESULTADOS

Tales of Health propõe apresentar várias histórias onde o jogador convive com uma pessoa com TEA e escolhe como lidar com ela no contexto do cotidiano. Para que estes contos estejam corretamente apresentados e tenham caráter verídico e confiável, o mesmo será embasado em pesquisas com pessoas que convivem com indivíduos que vivem no TEA. As histórias apresentam um fluxo de interação que buscam levar a conscientizações importantes para neurotípicos, a depender de qual final os mesmos chegaram pelo decorrer da história.

Com foco em plataformas de Mensagens Instantâneas (IM) acessíveis por aplicações móveis, a construção da história é feita pelo jogo e pelo jogador, conforme exemplificado na Figura 1. A conscientização é apresentada em forma de texto, explicando o que a pessoa fez de errado e porque não deveria ter escolhido as opções que o levaram àquele final. Serão contadas histórias variadas representando diferentes situações do cotidiano, as quais buscam prover um suporte

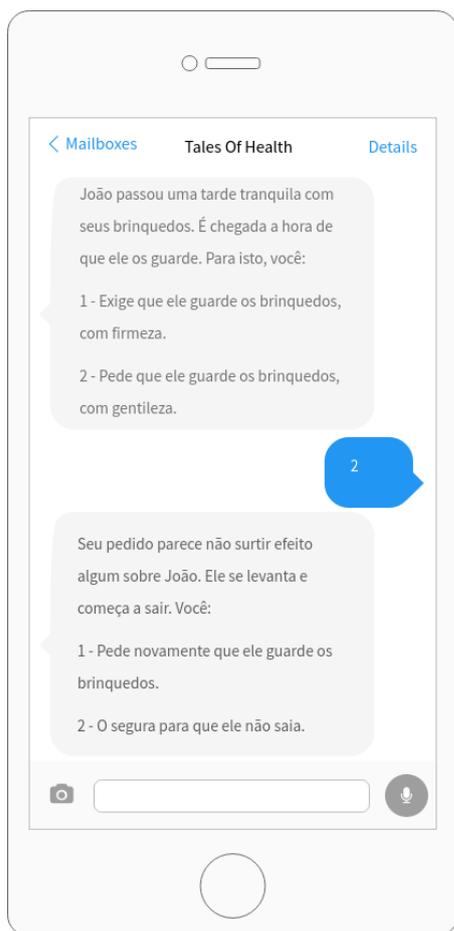


Figura 1. Protótipo de diálogo apresentado pelo jogo.

amplo para as pessoas no TEA de forma que este apoio acabe se tornando natural da pessoa neurotípica.

#### IV. CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Este artigo apresentou a proposta de um jogo *storytelling* para a conscientização de pessoas neurotípicas das peculiaridades de uma pessoa que vive no TEA. Ao fornecer a estas pessoas um maior entendimento sobre o comportamento de portadoras do TEA, almeja-se também direcioná-los a como lidar com a conduta de tais pessoas, o que pode contribuir significativamente para uma melhoria na qualidade de vida das mesmas.

Com relação a importância do jogo, este permite a conscientização aberta e gratuita para todos com acesso a um aparelho de telefone através de IM, aumentando assim o alcance e facilitando o entendimento da proposta do jogo.

É válido salientar de que, como todas as demais pessoas, indivíduos que vivem no TEA possuem peculiaridades e personalidades únicas. Ou seja, apesar das situações e reações contadas no jogo serem teoricamente embasada para a maioria destes indivíduos, não existe uma garantia de

que todos apresentarão a mesma reação a tais estímulos. Assim sendo, o jogo carrega sua própria porcentagem de erro baseada no fator humano que o cerca.

Além disso, existe um pressuposto para a importância de se desenvolver ferramentas que se preocupem com a conscientização daqueles que convivem com indivíduos portadores do TEA [9]. O mesmo parte de que elas visam minimizar a possibilidade de que estas pessoas venham a desenvolver posturas e atitudes que não irão contribuir para o desenvolvimento da criança nem trarão equilíbrio para a dinâmica familiar.

Como trabalhos futuros, após a finalização da primeira versão do jogo, mais histórias serão acrescentadas. Elas irão descrever situações mais específicas, ampliando o alcance da conscientização para outras faixas etárias e situações. Um exemplo deste contexto seria o "como lidar com uma pessoa que vive no TEA em seu ambiente de trabalho".

#### REFERÊNCIAS

- [1] C. S. Kwee, T. M. M. Sampaio, and C. A.-a. C. A. A. T. Atherino, "Autismo: uma avaliação transdisciplinar baseada no programa TEACCH," *Revista CEFAC*, 2009. [Online]. Available: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-18462009000600012&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-18462009000600012&nrm=iso)
- [2] R. Bouma and R. Schweitzer, "The impact of chronic childhood illness on family stress: A comparison between autism and cystic fibrosis," *Journal of clinical psychology*, vol. 46, no. 6, pp. 722–730, 1990.
- [3] C. B. Soares and D. B. Munari, "Considerações acerca da sobrecarga em familiares de pessoas com transtornos mentais," *Ciência, Cuidado e Saúde*, vol. 6, no. 3, pp. 357–362, 2007.
- [4] E. Ochs, C. Taylor, D. Rudolph, and R. Smith, "Storytelling as a theory-building activity," *Discourse processes*, vol. 15, no. 1, pp. 37–72, 1992.
- [5] N. Freidus and M. Hlubinka, "Digital storytelling for reflective practice in communities of learners," *ACM SIGGROUP Bulletin*, vol. 23, no. 2, pp. 24–26, 2002.
- [6] R. S. Aylett, S. Louchart, J. Dias, A. Paiva, and M. Vala, "Fearnot!—an experiment in emergent narrative," in *International Workshop on Intelligent Virtual Agents*. Springer, 2005, pp. 305–316.
- [7] M. Davis, K. Dautenhahn, C. Nehaniv, and S. Powell, "Towards an interactive system eliciting narrative comprehension in children with autism: A longitudinal study," in *Designing accessible technology*. Springer, 2006, pp. 101–114.
- [8] W. C. Ho, M. Davis, and K. Dautenhahn, "Supporting narrative understanding of children with autism: A story interface with autonomous autobiographic agents," in *Rehabilitation Robotics, 2009. ICORR 2009. IEEE International Conference on*. IEEE, 2009, pp. 905–911.
- [9] A. L. M. Maia Filho, L. A. N. M. N. Amanda, L. Nogueira, K. C. O. Silva, and R. F. Santiago, "A importância da família no cuidado da criança autista/the importance of the family in the care of autist children," *Saúde em Foco*, vol. 3, no. 1, pp. 66–83, 2016.