

“Batalha Da Vizinhança”: Um Jogo de Tabuleiro Para o Combate a Dengue

Demerson G. F. Sampaio, Victor T. Sarinho
 Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
 Laboratório de Entretenimento Digital Aplicado (LEnDA)
 Feira de Santana, Bahia, Brazil
 demerson.sampaio@hotmail.com, vsarinho@uefs.br

Resumo—Este artigo apresenta o protótipo de um jogo de tabuleiro que objetiva ser utilizado como uma maneira de conscientizar o público geral sobre maneiras de combater o *Aedes aegypti*. Cada jogador adotará um lado na batalha: o lado dos responsáveis, pessoas conscientes que estão tentando se livrar dos focos; e o lado dos desleixados, que, ou por falta de conhecimento ou por simples irresponsabilidade, contribuem criando focos de proliferação do mosquito. Assim, durante o jogo, pode-se aprender algumas formas existentes de combate a proliferação do mosquito.

Keywords—*Aedes aegypti*; serious game; jogo de tabuleiro;

I. INTRODUÇÃO

A dengue vem exigindo dos países tropicais uma maior necessidade de estudo de prevenção desta epidemia, uma vez que as condições sócio-ambientais dos mesmos são favoráveis à proliferação do seu principal vetor transmissor, o *Aedes aegypti* [1].

A progressão da dengue depende de condições ecológicas e sócio-ambientais que facilitam a dispersão do vetor. Na ausência de uma vacina eficaz, o controle da transmissão do vírus da dengue requer o esforço conjunto de toda a sociedade no combate ao vetor [2].

Devido as condições ambientais e sociais brasileiras, esta doença tem se mostrado um verdadeiro risco para a população. Assim sendo, combater o *Aedes aegypti* é de fundamental importância nessa luta. Nestes sentido, este artigo apresenta o “Batalha Da Vizinhança”, um jogo de tabuleiro que objetiva ser mais uma ferramenta no combate à dengue, buscando difundir informações de combate ao mosquito vetor desta doença de uma forma lúdica, competitiva e desafiadora.

II. JOGO PROPOSTO

“Batalha Da Vizinhança” é um jogo físico de tabuleiro pensado para ser jogado por duas pessoas. Cada jogador controla um dos vizinhos que representam os dois lados opostos: o lado dos responsáveis, que almejam o controle do inseto; e o lado dos desleixados, que auxiliam na propagação do mosquito. Cada lado da batalha possui seus próprios “generais” (vizinhos importantes que representam o jogador durante a partida), os quais devem manipular, de forma estratégica, as suas tropas para derrotar o adversário. Cada general é dotado de uma habilidade única, a qual pode

ser utilizada uma vez por turno, com um intervalo de uma rodada. A personalidade e ações realizáveis de cada general foram pensados na representação de estereótipos comuns da sociedade, sendo estes relacionados a temática da dengue.

Para conseguir vencer a partida, cada jogador deve derrotar o general adversário. Para auxiliar o jogador nessa missão, o tabuleiro (Figura 1) possui algumas casas especiais que fornecem tropas extras para ajudar na batalha. Assim, capturar esses pontos para obter mais tropas se torna fundamental para o progresso no jogo.

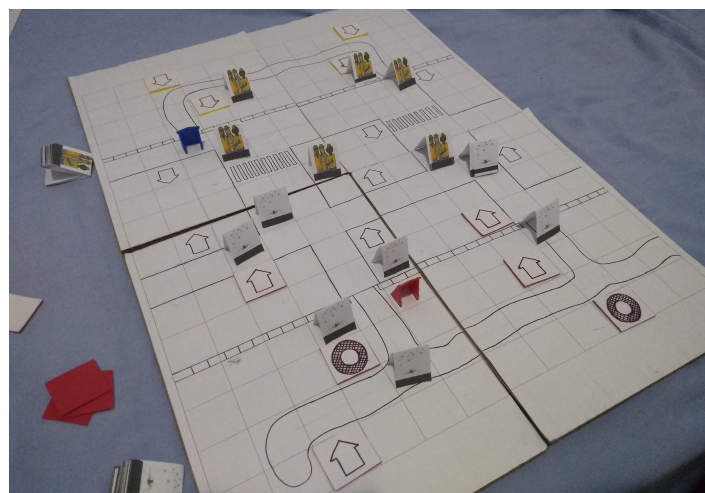


Figura 1. Protótipo do tabuleiro do jogo.

Fonte: Próprio autor.

As tropas aqui utilizadas são duas: agentes comunitários para o lado dos responsáveis e mosquitos da dengue para os desleixados. Essas tropas são a principal força de combate, a qual faz a linha de frente na batalha, protegendo o seu general e atacando o adversário. Elas podem ser utilizadas para capturar os pontos, transformando assim as casas ou em focos de proliferação de novos mosquitos ou em casas propagadoras de agentes conscientes.

A. Regras

Como descrito anteriormente, os jogadores têm como objetivo derrotar o general inimigo. Assim, para começar a partida, cada jogador deve selecionar um lado e um dos

gerais associados, sendo 3 Responsáveis (Tabela II) e 3 Desleixados (Tabela II). Cada general possui uma quantidade de pontos de vida que varia, basicamente, com a sua habilidade. Assim, caso esta seja uma habilidade de linha de frente, ele possui 10 pontos de vida. Caso a habilidade seja mais estratégica, ele possui 5 pontos de vida.

Vizinho	Vida	Habilidade
Churrasqueiro	10	Destrói todos os insetos que estão em um T a sua frente com altura de 2 quadrados e largura de 3 quadrados
Cantor de Chuveiro	5	Causa 1 de dano ao general inimigo, independente de onde esteja (possui 3 turnos de recarga)
Foqueiro	5	Faz aparecer até 5 agentes, desde que se tenha espaços desocupados, em forma de cruz, a uma distância de 2 quadrados em qualquer sentido.

Tabela I

TABELA DOS VIZINHOS RESPONSÁVEIS FONTE: PRÓPRIO AUTOR.

Vizinho	Vida	Habilidade
Dono de Terreno	10	Sai do mapa durante o turno do adversário, e, ao retornar, recupera 2 pontos da vida perdida
Borracheiro	5	Coloca um pneu no mapa, que permanece por 2 turnos. Enquanto estiver no mapa, funciona como uma casa, liberando 1 tropa ao início do turno.
Jardineiro	5	Cria outra tropa, idêntica, ao lado de uma tropa já disposta no mapa, em qualquer ponto

Tabela II

TABELA DOS VIZINHOS DESLEIXADOS FONTE: PRÓPRIO AUTOR.

Escolha feita, decide-se quem iniciará o jogo. Para cada lado, são fornecidas 5 tropas iniciais, as quais podem ser posicionadas da maneira que o jogador desejar, juntamente com o general que deve ser colocado inicialmente antes dos muros. Na sua vez, o jogador pode mover suas peças pelo mapa, limitando-se aos pontos de movimentação de cada unidade. Neste caso, as tropas se movem por dois espaços, enquanto que os gerais se movem por cinco espaços, tanto na vertical como na horizontal. As casas especiais em cada área já iniciam o jogo conquistadas pelos jogadores, entretanto, só passam a fornecer novas tropas a partir do início da segunda rodada.

O combate entre os jogadores acontece quando tropas de lados opostos disputam um mesmo espaço. Como a unidade atacante tem vantagem, esta pode eliminar o adversário que se encontra na defensiva. Por contabilizar pontos de vida, o jogo precisa de uma mecânica de dano, ou seja, uma forma de subtrair esses pontos de vida. Assim, cada tropa possui 1 ponto de vida e 1 ponto de dano, onde uma tropa solitária pode eliminar uma outra tropa solitária ao causar 1 ponto de dano. As tropas também possuem uma mecânica de união,

as quais podem se juntar para terem mais vida e causar mais dano durante o ataque. Entretanto, se a tropa atacante tiver menos unidades, a tropa com mais unidades sai vitoriosa, reduzindo-se a quantidade da outra. Por exemplo: uma tropa com duas unidades ataca uma com três. A com três fica com apenas uma e a outra é eliminada. Ataques contra gerais também resultam na destruição do atacante e na subtração da quantidade de unidades dos pontos de vida do general.

Os gerais são naturalmente mais fortes e mais importantes. Assim sendo, possuem mais vida e também conseguem derrotar as tropas com maior facilidade, ao causarem 5 pontos de dano de uma forma geral. Desta forma, uniões de tropas com 5 unidades ou menos, são eliminadas no primeiro ataque de um general e, caso possuam mais do que isso, 5 tropas são removidas da união.

As casas dominadas, através da permanência de uma tropa ou do general durante o turno adversário, são marcadas com peças que fazem referência aos focos mais comuns do mosquito: caixa d'água destampada, vasos de plantas com água acumulada, garrafas de vidro viradas pra cima, etc. Estas peças possuem dois lados: em um deles, é mostrado o jeito responsável de se tratar o objeto e do outro, o jeito desleixado. Por exemplo: de uma lado, uma caixa d'água devidamente tampada; do outro, ela destampada, acumulando insetos, garantindo assim a apresentação lúdica de conceitos de prevenção ao mosquito.

III. CONCLUSÃO

O artigo apresenta um jogo de estratégia no qual são demonstrados alguns cuidados para com o *Aedes aegypti*. A ideia do jogo é ser interessante e atrair um público mais interessado em um jogo com mecânicas um pouco mais complexas, trabalhando a parte estratégica mas, ainda assim, aprendendo ações de combate ao mosquito. O jogo toma por base um tabuleiro mais amplo, onde a movimentação pode ser executada de forma não linear, fugindo do modelo clássico. Isso abre diversas possibilidades, as quais poderiam ser implementadas em uma possível versão final do jogo, onde seria melhor explorado o lado educativo do jogo, através do aprimoramento das tropas para indicar as doenças que podem ser transmitidos pelo mosquito, focando assim na real gravidade do problema em que se encontra atualmente os brasileiros.

REFERÊNCIAS

- [1] J. S. Silva, I. Scopel *et al.*, "A dengue no Brasil e as políticas de combate ao *Aedes aegypti*: da tentativa de erradicação às políticas de controle-the dengue fever in Brazil and combat dengue fever to the *Aedes aegypti*: Of the try eradication to control policies," *Hygeia*, vol. 4, no. 6, 2008.
- [2] S. R. F. G. P. Santos, D. C. P. Câmara, and R. R. C. de Matos, "Estudo retrospectivo (histórico) da dengue no Brasil: características regionais e dinâmicas," *Revista da Sociedade Brasileira de Medicina Tropical*, pp. 192–196, 2007.