

Título Jogo de tabuleiro "Era uma vez: Um momento. Uma Memória. Uma Vida".
Conscientização e reflexão sobre o idoso com Alzheimer.

Autores Giorgio Gilwan da Silva, Liriel Espindola de Souza, Eduardo Napoleao

Grupo de pesquisa

Núcleo de Pesquisa Interdisciplinar Aplicada em Design - NP Design.

Introdução

O presente estudo tem o intuito de trazer informações pertinentes à criação de um jogo de tabuleiro, com base nas principais características da doença de Alzheimer, sabendo que esta afeta cerca de 2% a 4% dos idosos com mais de 65 anos. O objetivo deste projeto é a conscientização para a reflexão e a empatia para com esta doença, pois a falta de conhecimento sobre a mesma, faz pairar sobre o idoso com Alzheimer um estigma, levando à exclusão social do mesmo. Para o seu desenvolvimento, utilizou-se a mescla de três metodologias, o método de Munari (2008), o processo de criação de jogos de Andrew Looney e, para complementar as pesquisas, utilizou-se da metodologia DPE (*Design, Play and Experience*) de Brian Winn. A partir dessas pesquisas foi possível conciliar os conceitos lúdico e empático no jogo "Era uma Vez".

Objetivos

Os objetivos desta pesquisa são realizar uma pesquisa teórica sobre a Doença de Alzheimer; entender o que é e como aplicar o Design Inclusivo e o Design de Jogos Empáticos; definir as características de jogabilidade em um âmbito empático e lúdico, seguindo diretrizes de projeto, bem como estabelecer as diretrizes de design para desenvolver um jogo de tabuleiro.

Metodologia

Metodologia usada para o desenvolvimento desse projeto é o resultado da elaboração de um modelo híbrido, adaptado às necessidades do projeto. Essa metodologia é composta pelo método de Munari (2008), o processo de criação de jogos de Andrew Looney (2012), e para complementar as pesquisas utilizou-se da metodologia DPE (*Design, Play and Experience*).

Considerações finais

Em uma sociedade criada a partir de padrões e moldes, a exclusão social se torna iminente e enraizada aos que excluem. Há os que buscam o direito de igualdade para todos, buscam a inclusão social das pessoas que por algum motivo aparente não foram aceitas pelos moldes impostos. Em vista disso, pode-se notar, ao longo do projeto, o

aumento do número de idosos e o descaso gerado por doenças inerentes ao envelhecimento, em destaque a doença de Alzheimer. Dessa forma criou-se o jogo de tabuleiro “Era uma Vez” com foco na experiência, no lúdico e na inclusão social dessas pessoas na sociedade, através da aplicação da metodologia projetual híbrida, com início na definição de um problema latente a ser resolvido, buscou-se aprofundar-se no tema, levantar dados de pesquisa, organizar teorias, informações e conceitos que levassem a uma solução.

A solução adotada sintetizou as principais necessidades e requisitos propostos, caracterizando-se assim por um jogo de tabuleiro, que conta com um design temático e empático, que permite aos jogadores uma imersão dentro de uma potencial realidade vivenciada pelas pessoas portadoras da doença de Alzheimer, através da interação lúdica e empática. Vale destacar, também, a relevância deste trabalho, para a conscientização e conhecimento de uma demência praticamente desconhecida pela população, porém muito comum entre os idosos, estes que um dia ajudaram a construir a mesma sociedade que os exclui.

Por fim, os objetivos alcançados na solução final do jogo, refletem os conceitos relacionados à doença de Alzheimer e suas características, visto que o tema trata de questões sociais. As pesquisas e dados coletados no presente trabalho vão além da função básica de um jogo. Este trabalho de pesquisa e produto não apresentam um ponto final para o mesmo, mas a iniciação da conscientização, de que todo o ser humano tem direitos iguais, sendo merecedores de respeito independente de suas condições e limitações, sendo assim, devem ser tratados de forma igualitária, digna e humana.