

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E ENGENHARIAS**

MARIANA RUARO VIGANÓ

NARRATIVAS INTERATIVAS DIGITAIS NA PREVENÇÃO DO SUICÍDIO

CAXIAS DO SUL

2019

MARIANA RUARO VIGANÓ

NARRATIVAS INTERATIVAS DIGITAIS NA PREVENÇÃO DO SUICÍDIO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Tecnologias Digitais na Área do Conhecimento de Ciências Exatas e Engenharias da Universidade de Caxias do Sul.

Orientadora Profa. Dra. Elisa Boff

CAXIAS DO SUL

2019

MARIANA RUARO VIGANÓ

NARRATIVAS INTERATIVAS DIGITAIS NA PREVENÇÃO DO SUICÍDIO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Tecnologias Digitais na Área do Conhecimento de Ciências Exatas e Engenharias da Universidade de Caxias do Sul.

Aprovado(a) em 26/06/2019

Banca Examinadora

Profa. Dra. Elisa Boff

Universidade de Caxias do Sul - UCS

Profa. Dra. Carine Geltrudes Webber

Universidade de Caxias do Sul - UCS

Profa. Ma. Cláudia Zamboni de Almeida

Universidade de Caxias do Sul - UCS

RESUMO

O presente trabalho investiga o potencial do uso de narrativas interativas digitais na prevenção do suicídio. As narrativas interativas se contextualizam como histórias que necessitam da ação do interagente para construção do enredo. Com conceituações teóricas acerca de interatividade, imersão e textos não lineares. O suicídio, reconhecido como um problema mundial de saúde, é compreendido na pesquisa pelos seus sinais de alerta, associação com adolescência, cenário brasileiro e principais recursos para prevenção. As informações coletadas forneceram subsídios para o desenvolvimento de uma solução que consiste na criação de uma narrativa interativa focada na prevenção do suicídio entre adolescentes e buscando proporcionar apoio emocional e informações a respeito do tema. A validação por meio de questionários contemplou dois grupos distintos jovens que atestaram sobre a relevância e o conhecimento do assunto e especialistas da área de saúde mental atestaram o conteúdo, formato e aplicação da narrativa. Os resultados revelaram que o modelo estaria apto a esclarecer conceitos relevantes para a prevenção. A existência de escolhas facilita a identificação do interagente com a história e auxilia no controle de risco e orientação para busca de um tratamento adequado.

Palavras-chave: Narrativas Interativas. Suicídio. Prevenção.

ABSTRACT

The present work investigates the potential use of interactive narratives in suicide prevention. Interactive narratives are contextualized as histories that need action of the interagent to build the plot. With theoretical conceptualizations about interactivity, immersion and non-linear texts. Suicide, recognized as a worldwide problem, is understood in the research by their warning signals, association with adolescents, Brazilian scenario and main resources for prevention. The information collected provided subsidies for the development of a solution which consists on the creation of one interactive narrative focused on suicide prevention among adolescents seeking to provide emotional support and information about the theme. The validation through questionnaires contemplated two distinct groups young who testified over the relevance and knowledge of the subject and mental health experts who attested the content, format and application of the narrative. The results revealed that the model would be able to clarify concepts relevant to prevention. The existence of choices favor the identification of the interagent with the story and assists in risk control and guidance for seeking appropriate treatment.

Keywords: Interactive Narratives. Suicide. Prevention.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Instrumento textual.....	20
Figura 2 - Estrutura de vetor com ramos laterais	23
Figura 3 - Estrutura de gráfico completo	23
Figura 4 - Estrutura de rede	24
Figura 5 - Exemplo de estrutura de árvore com escolhas binárias.....	24
Figura 6 - Exemplo de estrutura de labirinto em um jogo de aventura	25
Figura 7 - Estrutura de fluxograma.....	26
Figura 8 - Estrutura de história oculta	26
Figura 9 - Estrutura de enredo traçado	27
Figura 10 - Estrutura de espaço de ação	27
Figura 11 - Captura Zork	30
Figura 12 - Captura Life Is Strange	32
Figura 13 - Edição de história no Twine	33
Figura 14 - Visão panorâmica de um mapa de história no Twine.....	34
Figura 15 - Estrutura de uma história com Ink.....	36
Figura 16 - Edição de história no Yarn	36
Figura 17 - Estudo de 15.629 casos de suicídio na população em geral	40
Figura 18 - Óbitos por suicídio de acordo com faixa etária e cor da pele, no Brasil, entre 2011 a 2015	43
Figura 19 - Frases de alerta	48
Figura 20 - Termos preditivos pertencentes ao primeiro grupo	50
Figura 21 - Termos preditivos pertencentes ao segundo grupo	51
Figura 22 - Termos preditivos pertencentes ao terceiro grupo	51
Figura 23 - Representação das categorias do vocabulário em tweets com ou sem risco	53
Figura 24 - Rótulos de Emoções e seus indicadores em treinamento	55
Figura 25 - Hierarquia de emoções	56
Figura 26 - Captura da tela de entrada do nome do amigo(a).....	60
Figura 27 - Estrutura da narrativa no Twine	62
Figura 28 - Tags em passagem.....	63
Figura 29 - Captura Clip Studio Paint.....	64
Figura 30 - Editar CSS e JavaScript no Twine	64

Figura 31 - Tela com somente texto	65
Figura 32 - Tela com texto e ilustração	66
Figura 33 - Interfaces para dispositivos móveis	67
Figura 34 - Faz ou já fez acompanhamento com algum profissional da saúde mental	68
Figura 35 - Ouviu sobre o Centro de Valorização da Vida (CVV).....	69
Figura 36 - Participou de conversas abertas sobre o tema com familiares, amigos ou colegas.....	69
Figura 37 - Interação com narrativa esclareceu sinais de alerta	69
Figura 38 - Distinguir o comportamento indicado ou não	70
Figura 39 - Se sentiria confortável em um atendimento utilizar uma narrativa interativa	70
Figura 40 – Ilustração 1.....	103
Figura 41 – Ilustração 2.....	103
Figura 42 – Ilustração 3.....	104
Figura 43 – Ilustração 4.....	104
Figura 44 – Ilustração 5.....	105
Figura 45 – Ilustração 6.....	105
Figura 46 – Ilustração 7.....	106
Figura 47 – Ilustração 8.....	106
Figura 48 – Ilustração 9.....	107
Figura 49 – Ilustração 10.....	107
Figura 50 – Ilustração 11.....	108
Figura 51 – Ilustração 12.....	108
Figura 52 – Ilustração 13.....	109
Figura 53 – Ilustração 14.....	109
Figura 54 – Ilustração 15.....	110
Figura 55 – Ilustração 16.....	110
Figura 56 – Ilustração 17.....	111
Figura 57 – Ilustração 18.....	111
Figura 58 – Ilustração 19.....	112

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Categorias de interatividade.....	15
Quadro 2 - Atributos dos níveis do leitor imersivo	22
Quadro 3 - Níveis de prevenção, parte da população alvo e ações para prevenção do suicídio	47
Quadro 4 - Frases que não devem ser ditas diante de uma pessoa com risco de suicídio	48
Quadro 5 - Lista de 15 emoções e orientações para anotações disponibilizadas pela i2b2	54
Quadro 6 - Palavras frequentemente associadas com cada emoção	56
Quadro 7 - Tags coloridas	63
Quadro 8 - Caminhos 1-5.....	99
Quadro 9 - Caminhos 6-10.....	99
Quadro 10 - Caminhos 11-15.....	100
Quadro 11 - Caminhos 16-20.....	100
Quadro 12 - Caminhos risco "Você"	102
Quadro 13 - Caminhos risco "Amigo(a)".....	102

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Resultado dos algoritmos de classificação.....	53
---	----

LISTA DE SIGLAS

API	<i>Application Programming Interface</i>
CID	Classificação Internacional de Doenças
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>
CVV	Centro de Valorização da Vida
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>
i2b2	<i>Informatics for Integrating Biology and the Bedside</i>
IBK	<i>Instance Based Learner</i>
LISP	Linguagem de Processamento de Lista
MIT	<i>Massachusetts Institute of Technology</i>
NPL	<i>Neuro-linguistic programming</i>
OMS	Organização Mundial de Saúde
RPG	<i>Role-playing game</i>
SMO	<i>Sequential Minimal Optimization</i>
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	NARRATIVAS INTERATIVAS	14
2.1	INTERATIVIDADE E IMERSÃO	14
2.2	TEXTO NÃO LINEAR.....	18
2.2.1	Hipertexto	19
2.2.2	Cibertexto	20
2.2.3	Leitor imersivo	21
2.2.4	Estruturas interativas em narrativas	22
2.3	NARRATIVA INTERATIVAS EM JOGOS.....	28
2.3.1	Zork	29
2.3.2	Life Is Strange	31
2.4	TECNOLOGIAS PARA DESENVOLVIMENTO	33
2.5	CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO	37
3	SUICÍDIO	39
3.1	FATORES DE RISCO	39
3.1.1	Depressão	41
3.2	SUICÍDIO NO BRASIL	42
3.3	SUICÍDIO NA ADOLESCÊNCIA.....	44
3.3.1	Avaliação de risco na adolescência	45
3.4	IMPACTO E PROCESSO DE LUTO	45
3.5	PREVENÇÃO	46
3.6	PESQUISAS.....	49
3.7	CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO.....	57
4	NARRATIVA INTERATIVA: A MUDANÇA	59
4.1	NARRATIVA.....	59
4.1.1	Parte Um	60
4.1.2	Parte Dois	61
4.2	ESTRUTURA.....	62
4.3	INTERFACE	65

5	VALIDAÇÃO E RESULTADOS	68
5.1	VALIDAÇÃO COM JOVENS	68
5.2	VALIDAÇÃO COM ESPECIALISTAS.....	70
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
	REFERÊNCIAS.....	75
	APÊNDICE A — PASSAGENS NARRATIVA	81
	APÊNDICE B — ESCOLHAS PARTE UM	99
	APÊNDICE C — ESCOLHAS PARTE DOIS	102
	APÊNDICE D — ILUSTRAÇÕES	103
	APÊNDICE E — QUESTIONÁRIO PARA JOVENS UTILIZADO NA	
	COLETA DE DADOS NA PESQUISA	113
	APÊNDICE F — QUESTIONÁRIO PARA ESPECIALISTAS UTILIZADO	
	NA COLETA DE DADOS NA PESQUISA	115

1 INTRODUÇÃO

Desde a criação da escrita, há mais de cinco mil anos, a tecnologia sofreu constantes mutações em suas modalidades de produção, transmissão e recepção. A circulação do texto, que inicialmente era limitada por cópias manuscritas, progrediu para mecanismos de impressão e, posteriormente, para sua chegada ao meio virtual. Esse meio passa a possibilitar variações na estrutura e na dinâmica da literatura. Conceitos como hipertexto, impulsionam a leitura não linear que beneficia e faz emergir novas alternativas para a organização de textos. Em narrativas trabalhadas juntamente com a interatividade, o leitor desempenha o papel de coautor e suas escolhas ocasionam que diferentes percursos sejam alcançados dentro de uma história. O meio utilizado para obter uma representatividade, nesse caso na condição de narrativa interativa, possui uma relação direta com as limitações de interações disponíveis para o interagente. Segundo Lévy (2000, p. 25), ao afirmar "que a técnica condiciona significa dizer que abre algumas possibilidades, que algumas opções culturais ou sociais não poderiam ser pensadas a sério sem sua presença". Como observado nas oportunidades provenientes da escrita no papel ou no meio digital. O autor, igualmente fixa o uso da expressão condicionar ao inverso de determinar e que apesar de diversas possibilidades serem reveladas, nem todas serão exploradas.

A acessibilidade e os avanços tecnológicos, principalmente, de *smartphones*, computadores, consoles de jogos, internet, permitem que desenvolvedores tenham mais recursos a sua disposição para a construção de seus produtos. Conseqüentemente, tem-se maior diversidade para narrativas interativas ou jogos digitais, favorecendo investimentos de empresas desenvolvedoras de mídias digitais com foco em narrativas.

A narrativa, como Murray (2003) salienta, é um dos mecanismos cognitivos primários de entendimento do mundo, assim como um dos modos fundamentais pelos quais são construídas sociedades, por meio dos mais variados temas, como: heroísmo, traição, amor, ódio, perda e amizade. É um instrumento de compreensão mútua e que chegam até mesmo ditar como se é vivido e morrido.

As histórias certas podem abrir nossos corações e mudar aquilo que somos. As narrativas digitais acrescentam um novo e poderoso elemento a esse potencial, oferecendo-nos a oportunidade de encenar as histórias ao invés de simplesmente testemunhá-las (MURRAY, 2003, p. 166).

De acordo com a World Health Organization (2018) cerca de 800.000 pessoas morrem de suicídio por ano no mundo, sendo a segunda maior causa de morte entre jovens de 15 até 29 anos. A agência salienta, contudo, que o suicídio pode ser prevenido com a redução de meios para cometer o ato, concomitante com a identificação prematura, o acompanhamento com atendimento, o apoio comunitário para pessoas que já tentaram cometer suicídio anteriormente, entre outras ações. É necessário que haja um esforço para prevenção por meio da colaboração e coordenação entre vários setores da sociedade como os ligados à saúde, educação, política, justiça, trabalho, comércio, segurança e mídia. Salienta-se que uma abordagem única não sustentaria o nível de impacto positivo que o conjunto desses esforços, que seriam mais abrangentes e integrados.

Vários obstáculos precisam ser superados para que a prevenção seja favorecida, um deles é falar abertamente sobre o suicídio, conforme alerta a Associação Brasileira de Psiquiatria (2014). Seja por razões religiosas, morais ou culturais é fato que falar sobre o tema ainda é um tabu no Brasil. Junta-se a esse cenário a carência de conhecimento e a complexidade para requisitar auxílio.

Com o objetivo de utilizar as tecnologias digitais, por meio de uma narrativa interativa, este trabalho pretende conectar o uso de uma tecnologia a favor da vida. Possibilitando que por meio das escolhas do interagente, as mesmas sejam classificadas para que as ramificações da história ofereçam escolhas compatíveis com sua situação. Espera-se que a experiência interativa na narrativa proporcione uma alternativa de apoio e conscientização sobre importância de abordar o tema e forneça material para evidenciar a eficácia do uso da tecnologia.

No Capítulo 2, é abordado a temática de narrativas interativas, com a contextualização de interatividade e imersão, variações e estruturas de textos não lineares e aplicação em jogos e tecnologias que favorecem seu desenvolvimento. No Capítulo 3, o foco é a temática do suicídio, sua caracterização e formas de identificação e tratamento. O Capítulo 4 apresenta a solução desenvolvida em forma de narrativa interativa descrevendo os elementos que a compõem. O Capítulo 5 expõe os resultados obtidos na validação da pesquisa e por fim, são reveladas as considerações finais.

2 NARRATIVAS INTERATIVAS

A história das narrativas, conforme expõe Ryan (2004), demonstra que sua sobrevivência prevaleceu apesar das conversões de oralidade para escrita, de manuscritos para impressões, de livros para multimídias e de palcos para filmes. As modificações ampararam o desbloqueio de novos movimentos narrativos e investigações de novas possibilidades.

Uma história linear conforme Murray (2003) descreve, possui sempre o mesmo final, independentemente de sua multiplicidade, porém "uma história com múltiplas linhas narrativas pode oferecer muitas vozes ao mesmo tempo sem dar a nenhuma delas a palavra final." (MURRAY, 2003, p. 136). Para a autora essa estrutura abre espaço para confrontar algum evento traumático, com a reflexão de sensações conflitantes. Como explica ao afirmar que, "As redes de histórias com múltiplas tramas alcançam um formato dramático coerente ao modelar nosso medo dentro de um padrão de exploração e de descoberta." (MURRAY, 2003, p. 136). Reforçando que ao implicar que o interagente dispõe da autoridade de determinar o curso da história, suas decisões podem ser movidas por ponderações determinadas por meio de experiências e sentimentos pessoais.

2.1 INTERATIVIDADE E IMERSÃO

Tradicionalmente, a interação ocorre face a face como descreve Thompson (1998 apud PRIMO, 2008), se fundamentando no contato entre indivíduos por intermédio de elementos simbólicos no mesmo espaço presencial. A troca de informações ultrapassa apenas o que é transmitido por palavras e é representada também por movimentos corporais, tom de voz, entre outras expressões não-verbais. Conforme o autor, a evolução dos meios de comunicação, proporcionaram a quebra das barreiras limitadas pela ocupação de um local físico, ocasionando novas reconfigurações de como as pessoas se relacionam. A interação mediada por meios técnicos expande a possibilidade de uma interlocução que ocupa ambientes diferentes e distantes, porém possui as formas simbólicas delimitadas pela tecnologia utilizada, como é o exemplo de cartas, restrita pela escrita ou telefonemas, restrita pela voz. A integração quase mediada consiste em um diálogo com uma só orientação, onde o conteúdo é disseminado para vários possíveis receptores. Pode

ser observada nos meios de distribuição de informação em massa como rádio, jornais, televisão, entre outros.

LÉVY (2000), aborda a importância de classificar o grau de interatividade de um produto (conforme categorias apresentadas no Quadro 1), com um diagnóstico sobre a oportunidade de reapropriar e recombina a mensagem pelo receptor.

Quadro 1 - Categorias de interatividade

RELAÇÃO COM A MENSAGEM DISPOSITIVO DE COMUNICAÇÃO	<i>Mensagem linear não-alterável em tempo real</i>	<i>Interrupção e reorientação do fluxo informacional em tempo real</i>	<i>Implicação do participante na mensagem</i>
<i>Difusão unilateral</i>	Imprensa Rádio Televisão Cinema	– Bancos de dados multimodais – Hiperdocumentos fixos – Simulações sem imersão nem possibilidade de modificar o modelo	– Videogames com um só participante – Simulações com imersão (simulador vôo) sem modificação possível do modelo
<i>Diálogo, reciprocidade</i>	Correspondência postal entre duas pessoas	– Telefone – Videofone	Diálogos através de mundos virtuais, cibersexo
<i>Diálogo entre vários participantes</i>	– Rede de correspondência – Sistema das publicações em uma comunidade de pesquisa – Correio eletrônico – Conferências eletrônicas	– Teleconferência ou videoconferência com vários participantes – Hiperdocumentos abertos acessíveis on-line, frutos da escrita/leitura de uma comunidade – Simulações (com possibilidade de atuar sobre o modelo) como de suportes de debates de uma comunidade	– RPG multiusuário no ciberespaço – Videogame em “realidade virtual” com vários participantes – Comunicação em mundos virtuais, negociação contínua dos participantes sobre suas imagens e a imagem de sua situação comum

Com relação à interação mediada por computador, Primo (2008) explica que a comunicação pode transcorrer entre humano-humano, humano-computador ou máquina-máquina. Na relação máquina e humanos, a versatilidade para adaptação dos agentes deve ser levada em consideração, enquanto os seres estão mais propícios a se adequarem a novos eventos, as máquinas são definidas por seus componentes e caso um evento não tenha sido programado a mesma não portará a habilidade de se adaptar a ele.

Os avanços tecnológicos impulsionaram, como esclarece Couchot (2003), diferentes meios para o diálogo entre receptores e máquinas na interatividade exógena. Caracterizada pela troca de informações entre máquina e humano, por meio de dispositivos de entrada/saída conectados ao computador, seja eles, o teclado e mouse e depois futuramente, os sensores de movimento, as tecnologias vestíveis, entre outros. Conforme o autor essas variações nos recursos permitem que os dados coletados disponham aspectos diferenciados que engrandecem sua procedência e se assemelham a realidade. “[...] o diálogo homem/máquina se afinou e tornou-se consideravelmente complexo; ele não passa mais exclusivamente pela linguagem - nem mesmo pela imagem - e se faz cada vez mais rapidamente. O diálogo se tornou multimodal” (COUCHOT, 2003, p. 166). São definidos pelo escritor três condições que influenciam a fórmula de comunicação: a complexidade no processamento da troca de dados, a diversidade no recolhimento e a interpretação desses dados e a sua velocidade.

O indivíduo não apenas dialoga, mas deve ter um posicionamento de envolvimento com a cadeia de comunicação, conforme Primo (2008, p. 82-83, apud FISHER, 1987, p. 8):

As ações de ambos os membros de um relacionamento, a comunicação interpessoal ou as interações, criam o que viemos a chamar de relacionamento. No mesmo sentido clichê 'É preciso duas pessoas para dançar tango', um relacionamento não é algo que você 'faz', mas algo em que você entra, torna-se uma parte. Você como participante individual, não defini mais o relacionamento que um pingo individual define toda uma tempestade. Você é apenas uma parte do sistema de comunicação interpessoal. Suas ações, juntamente com as ações coordenadas do outro, se combinam para definir o relacionamento.

Primo (2008) propõe duas categorias de interação de acordo com uma investigação do relacionamento dos envolvidos: a interação mútua e a interação

reativa. A interação mútua consiste em associações dependentes e métodos de acordo, onde todos participantes influenciam o processo. Já a interação reativa se caracteriza por possuir limitações que são resultado das normas de conexão entre estímulo e resposta.

Outro conceito relevante é o de imersão, que para Grau (2007), trata-se de uma complexa ligação com uma perspectiva de separação crítica, estando diretamente ligada as prospecções do espectador. A proporção que a imersão se acentua, um comprometimento emotivo se amplia em relação ao que se sucede e a fração crítica é minimizada. A presença do interagente para o autor em imagens é alcançada pela elevação do realismo, condicionada pelas ferramentas de simulações virtuais em um ambiente artificial, que se utilizam de multi sensores. Almeja-se que o receptor desfrute da sensação de localizar-se no mesmo espaço que a imagem, em sistemas mais ousados isso pode ser efetivado com o maior número de sentidos sendo atingidos. O autor destaca que em realidades virtuais, uma proposta de projeto busca não somente ser visual, mas afetar outros sentidos, com o objetivo de proporcionar uma sensação de estar completamente inserido em um ambiente artificial.

[...] esse programa de técnicas de ilusão, um conjunto de recursos, como som estereofônico simulado, impressões tácticas, sensações termorreceptivas e até mesmo cinestésicas, transportará o observador na ilusão de estar em um espaço complexo estruturado de um mundo natural, produzindo a sensação de imersão máxima (GRAU, 2007, p. 32).

Em uma compreensão relacionada a narrativas, Murray (2003) define a leitura como uma prática distante de ser passiva, o leitor cria narrativas paralelas, imagina atores ou designa vozes para os personagens e procura encaixar a história a suas crenças. A imersão pode ser alcançada com o que a autora chama de metáfora da vista que exerce a função de ponte entre o mundo virtual e o real, por ter limites de tempo e espaço definidos.

'Imersão' é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (MURRAY, 2003, p. 102).

Murray (2003) aponta como um benefício de meios comunicativos na introdução a imersão, a oportunidade de proporcionar ações que deem vida a artefatos fictícios. O receptor interage através de um dispositivo, como mouse, teclado, entre outros, que desempenha a função de controlar e autorizar a partida e a entrada do ambiente. A escritora destaca a definição de agência sendo a competência satisfatória de efetivar algum ato que oferecerá um impacto e que seja possível observar o efeito que foi surtido, sobre o tema afirma:

Quanto mais bem resolvidos o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos - o sentido de agência (MURRAY, 2003, p. 127).

A imersão em narrativas é definida por Ryan (2015, p. 246, tradução nossa) como o "engajamento da imaginação na construção e contemplação de um universo de história que depende somente da atividade mental."¹ A autora ainda especifica três tipos de imersões na experiência em narrativas, a saber: a espacial, que com os avanços visuais e de animações dos meios digitais é a mais fácil de ser completada. Potencializada pelos ambientes com três dimensões no qual os movimentos do corpo virtual do jogador são exibidos. O tipo temporal que está associada a três segmentos curiosidade, suspense e mistério e do tipo emocional que se transforma na mais problemática por estar ligada com os relacionamentos interpessoais entre o interagente e os personagens que são controlados pela máquina.

2.2 TEXTO NÃO LINEAR

A estrutura de um texto é um elemento poderoso, Delany e Landow (1994) apontam que com a união do texto com cópias físicas tanto autores quanto leitores assumiram que deveriam estar presentes três atributos na sua construção, são eles: linearidade, delimitações e consistência. Textos não lineares rompem essas três regras estabelecidas, Aarseth (1994, p. 762, tradução nossa)² define:

¹ **Do original:** "engagement of the imagination in the construction and contemplation of a storyworld which relies on purely mental activity." (RYAN, 2015, p. 246).

² **Do original:** "A nonlinear text is an object of verbal communication that is not simply one fixed sequence of letters, words, and sentences but one in which the words or sequence of words may differ from reading to reading because of the shape, conventions, or mechanisms of the text." (AARSETH, 1994, p. 762).

Um texto não linear é um objeto de comunicação verbal que não é simplesmente uma sequência fixa de letras, palavras e sentenças, mas um onde as palavras ou sequência de palavras podem se diferenciar de leitor para leitor pela sua configuração, convenções ou mecânica do texto.

Com as funcionalidades do leitor ultrapassando as incumbências interpretativas, Aarseth (1994) cita quatro funções que podem estar presentes na experiência. A função de exploração, ou seja, qual trajetória é escolhida. A função de interpretação de papéis onde se assume a responsabilidade dos personagens da narrativa. A função de configuração de unidades que são escolhidas ou projetadas pelo participante e, por fim, a função de ações poéticas, diálogos e designs que são motivados esteticamente. O autor, além disso, classifica os níveis de não linearidade com base na composição de suas unidades como simples, onde são totalmente estáticas, abertas e exploráveis, descontínuas ou em hipertextos que trabalham com saltos.

2.2.1 Hipertexto

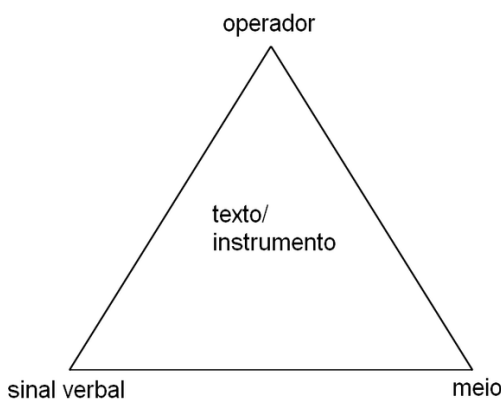
Os hipertextos possuem conexão de um ponto do texto para outro. Como Delany e Landow (1994) citam, essas conexões sempre estiveram presentes, mas manipulados com uma prática diferente, como notas de rodapé, rubricas, índices, entre outros. Quando presentes em cópias tangíveis do texto exigem uma tarefa física, seja virar páginas, retirar outro livro da estante ou desmembrar o mesmo sem chances de reparos. Em contraponto ao hipertexto eletrônico, que facilita interconexões, navegação e acesso imediato, autores fazem links de informação criando caminhos que possuem focos definidos pelo leitor. Existe uma omissão de um centro, que só é determinado por quem está realizando a leitura ao eleger como irá estruturar sua averiguação, o que pode ser distinto de pessoa para pessoa, mas permite que o processo não seja confinado a uma ordem específica (LANDOW, 2006).

Marcuschi e Xavier (2005) revelam a capacidade que o hipertexto contém de proporcionar a assimilação de diferentes signos na mesma dimensão da obra, incubam eles sons, animações, vocabulários, entre outros. A compreensão é apoiada por esses elementos de comunicação disponibilizados simultaneamente. A navegação feita com o clique ou a busca com palavras-chaves em tempo real, expressam o potencial e noções da não linearidade (LÉVY, 2010).

2.2.2 Cibertexto

Cibertexto é um conceito, conforme Aarseth (1997), de texto com mudanças próprias e com seu controle gerenciado por entradas de agentes cibernéticos (humano ou máquina). Na perspectiva de autor, texto e leitor tem o foco alterado para o relacionamento entre esses agentes dentro da mecânica textual. O texto é tratado como um instrumento mecânico para a produção e consumo de sinais verbais, projetado em um meio, mas que essencialmente precisa de um operador (Figura 1). Os três elementos não possuem limitações fixas, mas se conectam de forma fluída o que possibilita em suas combinações a construção de múltiplos tipos de texto. O operador, exerce no cibertexto uma função que exige uma capacidade de consideração mais elevada, ao efetivar sequências semióticas que são decorrentes de processos seletivos em um trabalho de organização. Aplicado na literatura ergódica, onde um esforço não habitual é necessário para que o leitor navegue pelo texto. Diferente da literatura não ergódica, na qual o esforço para navegar no texto é habitual sem obrigações adicionais para o leitor considerar, além da movimentação dos olhos e de páginas.

Figura 1 - Instrumento textual



Fonte: Aarseth (1997, p. 21)

Dentro da ficção em jogos e hiperficção de acordo com Aarseth (1994) o interagente é o protagonista frequentemente referido como “você” na narrativa, suas ações são limitadas por interações predefinidas como, por exemplo, direções a seguir, coletar e utilizar algum objeto e entre outros comandos, qualquer entrada fora das estipuladas não é aceita como um comportamento válido. A morte dentro da história

segundo o escritor é tratada como um novo começo, o interagente pode aprender com seus erros anteriores e coletar uma experiência diferente. No cibertexto indeterminado a falta de uma estrutura é o enredo, diferentes tramas são descobertas através de tentativas do operador até o ponto que o mesmo faça uma escolha final, seja um resultado satisfatório ou não.

2.2.3 Leitor imersivo

A leitura, de acordo com Santaella (2004) possui uma característica hipermidiática que divaga por diferentes caminhos e reuni segmentos que se conectam através de uma coerência de elos. A mensagem é concebida através desses elos que são dinamicamente anexados pelo leitor. Segundo Chartier (1998, p. 12-13):

A inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com qual se defronta o leitor do livro em rolo da Antiguidade ou o leitor medieval, moderno e contemporâneo do livro manuscrito ou impresso, onde o texto é organizado a partir de sua estrutura em cadernos, folhas e páginas. O fluxo sequencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais radicalmente visíveis, como no livro que encerra, no interior de sua encadernação ou de sua capa, o texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscritos na mesma memória eletrônica: todos esses traços indicam que a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler (apud SANTAELLA, 2004, p. 32).

O leitor imersivo (caracterizado no Quadro 2) é disposto em três níveis por Santaella (2004) a saber, errante, detetive e previdente. O errante navega seguindo sua percepção de adivinhação, parte sem possuir um destino definido, explorando as opções casualmente e retirando seu entretenimento do percurso que realiza. O detetive possui um objetivo, segue normas sem se dispersar dele, sua investigação é estruturada em uma estratégia e sempre está atento a novos indícios e se auto adaptar. O previdente já dispõe de um conhecimento prévio, sabendo com antecedência as implicações de cada alternativa e mantém um roteiro preparado longe de ameaças. Num cenário perfeito o internauta necessitaria ser hábil ao ponto de mesclar os três níveis descritos de maneira equilibrada. Logo antevendo que mesmo com transformações em interfaces e dispositivos, Santaella (2004, p. 184) afirma que "[...] o leitor imersivo continuará existindo, pois navegar significa

movimentar-se física e mentalmente em uma miríade de signos, em ambientes informacionais e simulados."

Quadro 2 - Atributos dos níveis do leitor imersivo

INTERNAUTA	ERRANTE	DETETIVE	PREVIDENTE
INFERÊNCIA	Abdutiva	Indutiva	Dedutiva
LÓGICA DO	Plausível	Provável	Previsível
CAMPO DO	Possível	Contingente	Necessário
ATIVIDADE MENTAL	Entendimento	Busca	Elaboração
MEMÓRIA	Ausente	Operativa	Longa duração
ATIVIDADE	Exploração	Aleatória	Experimentação
EMPÍRICA	Aleatória	Ad hoc	Combinatória
TIPO DE AÇÃO	Derivar sem rumo	Farejar indícios	Antecipar consequências
ORGANIZAÇÃO	Turbulência	Auto-organização	Ordem
TIPO DE EFEITO	Desorientação	Adaptação	Familiaridade
CARÁTER	Deambulador	Farejador	Antecipador

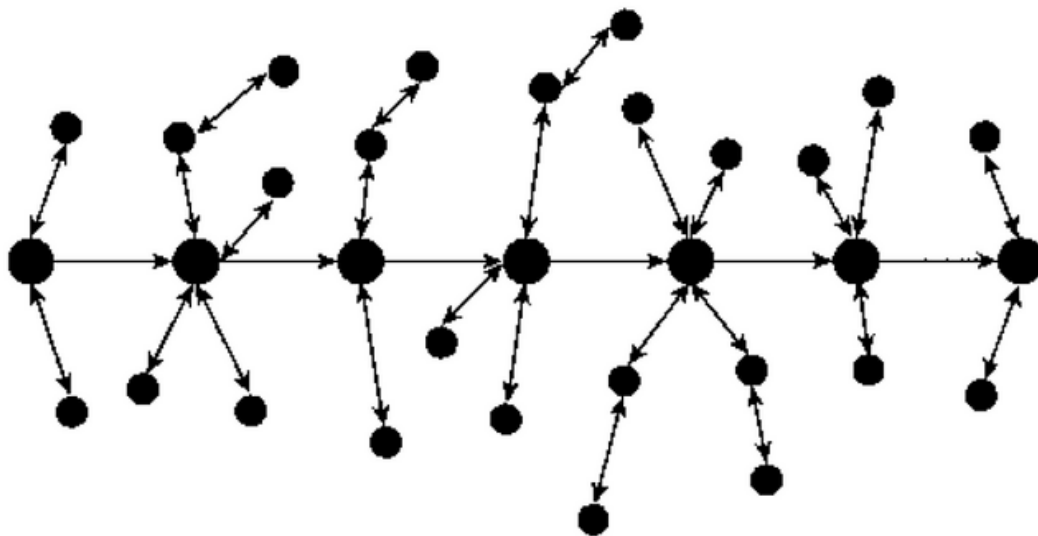
Fonte: Santaella (2004, p. 179)

2.2.4 Estruturas interativas em narrativas

A capacidade de uma narrativa em um texto interativo está diretamente conectada com sua estrutura, seja ela, de vetor com ramos laterais, de gráfico completo, de rede, de árvore, de labirinto, de fluxograma, de história oculta, de enredo traçado ou de espaço de ação, conforme estabelece Ryan (2015). A de vetor, compreende uma organização que mantém uma sequência temporal e sempre avança a frente. A leitura é feita conforme as respostas do interagente seguindo seu próprio ritmo. Flexível para o uso de ramos laterais, conforme Figura 2, em determinados casos sua exploração pode ser um requisito para o progresso ou em outros não exercem nenhuma influência na continuidade. A estrutura habitualmente aplicada em textos eletrônicos para públicos mais jovem, por sua facilidade cognitiva. Como no exemplo citada pela autora de um livro infantil que onde o leitor avança

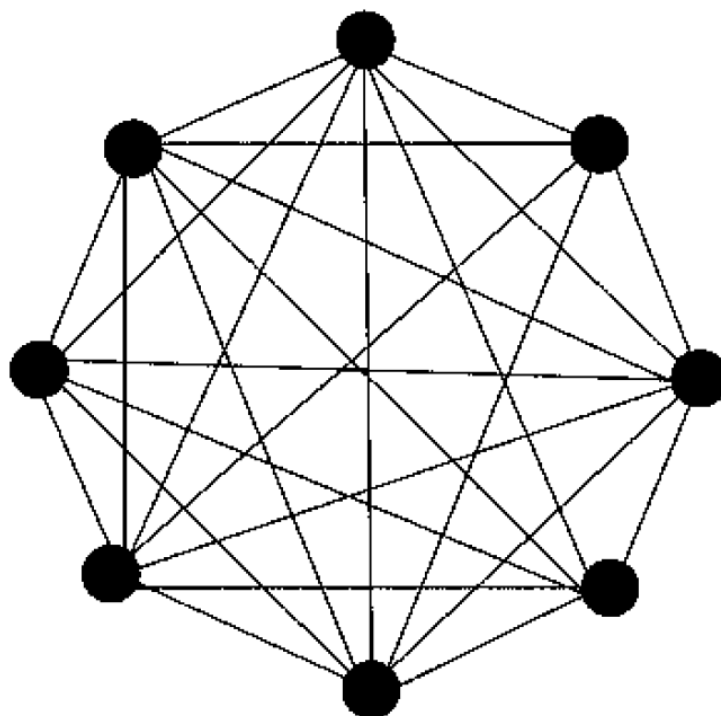
página por página, mas que existem gatilhos que a princípio estão ocultos e são revelados através do clique. Sendo oposto da organização de vetor em termos de liberdade de escolhas, o gráfico completo, representada na Figura 3, no qual todos nós estão conectados entre si o que consente uma navegação completamente solta. Encontra o desafio em assegurar a coesão da narrativa.

Figura 2 - Estrutura de vetor com ramos laterais



Fonte: Ryan (2015, p. 167)

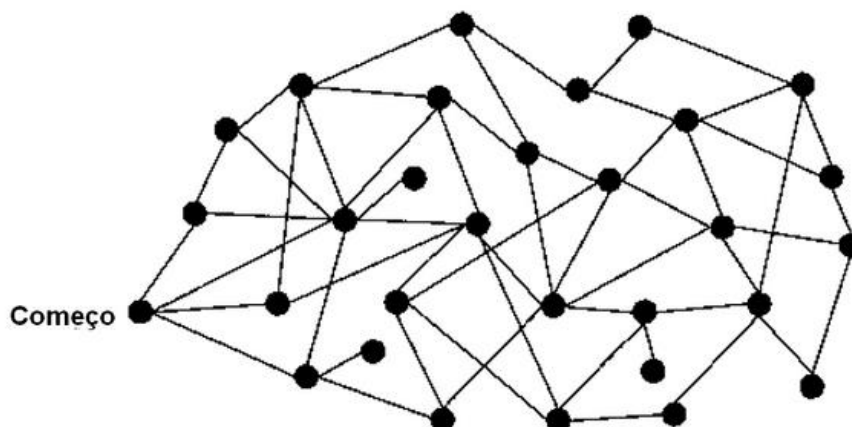
Figura 3 - Estrutura de gráfico completo



Fonte: Ryan (2015, p. 167)

A estrutura de rede (Figura 4), segundo a escritora é a padrão de hipertextos, a navegação não é integralmente livre, por necessitar que existam ligações com links, nem definida com um único caminho. Rotas diferentes podem ser acessadas, sem o controle do autor em relação ao tempo da passagem do interagente e sem serem limitadas por uma sucessão crônica.

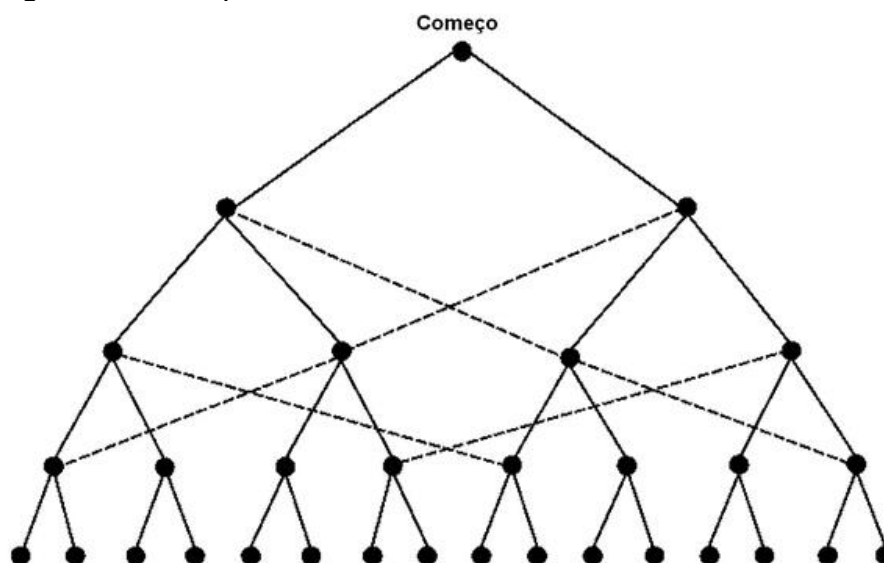
Figura 4 - Estrutura de rede



Fonte: Ryan (2015, p. 168)

A árvore, representada na Figura 5 por escolhas binárias, não assente a integração de circuitos, ao decidir por um ramo não há como regressar e com apenas uma rota para que um enredo ser atingido. Ao separar os ramos a gestão do trajeto do leitor é feita desde a raiz até cada folha, colaborando para que as opções permanentemente contribuirão para uma boa construção da história.

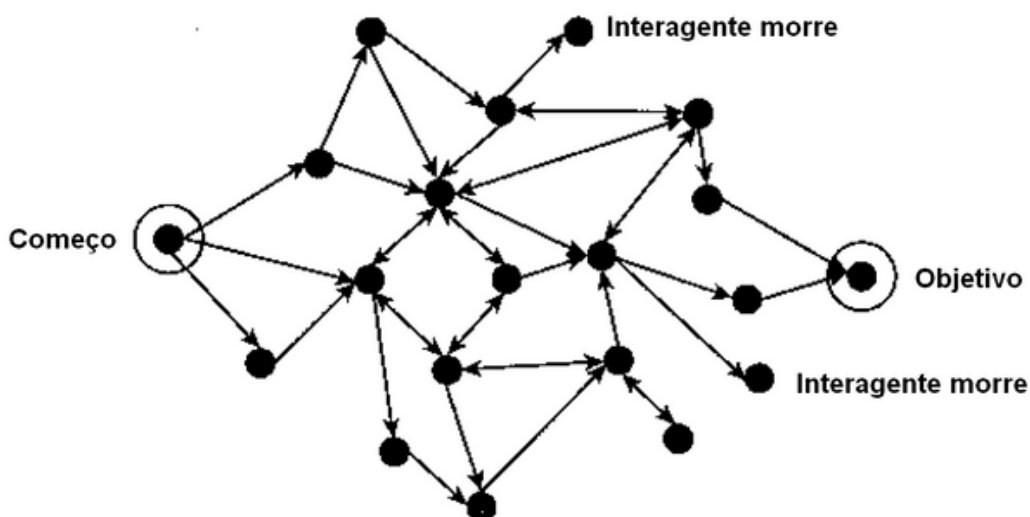
Figura 5 - Exemplo de estrutura de árvore com escolhas binárias



Fonte: Ryan (2015, p. 169)

Outras estruturas definidas pela autora como a de banco de dados, tradicionalmente utilizada em site informacionais, que conectam suas alternativas por meio de um menu e une a composição de hierarquias das árvores com a conectividade das redes. A estrutura de labirinto (Figura 6), atributo de jogos de tiro e aventura, se distingue da de rede por contemplar mais de uma saída. O objetivo pode ser conquistado de diversas formas, o interagente pode estar percorrendo um trajeto em círculo, encontrar uma rota sem saída ou até mesmo perder uma vida e retroceder por uma rota.

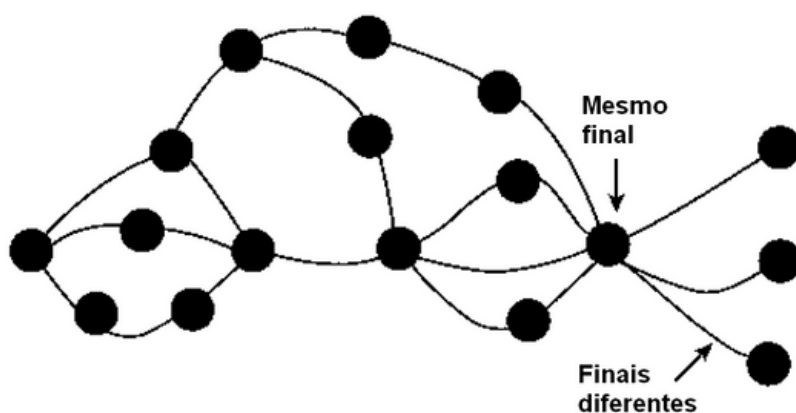
Figura 6 - Exemplo de estrutura de labirinto em um jogo de aventura



Fonte: Ryan (2015, p. 171)

A estrutura de fluxograma (Figura 7) liquida o encontro de uma rota sem saída e que seja percorrido um trajeto em círculo, a evolução horizontal representa desenrolamento cronológico, ao mesmo tempo que os ramos verticais refletem as opções disponibilizadas. A memória da narrativa potencializa as decisões do interagente, ao produzir efeitos do que foi alterado no passado no futuro. Como no exemplo da autora, onde um herói tem como objetivo resgatar uma princesa, mas para isso precisa passar por um dragão. Em sua jornada recebe um teste de honra, que resulta, se realizado com sucesso, no auxílio de um item mágico por uma fada ou se falhar é penalizado com uma maldição. A repercussão no confronto com o dragão então é decidida por ele carregar ou não esse item mágico. Essa propriedade de memória proporciona a incorporação de seleções não banais em qualquer passo da narrativa e que influenciam o final.

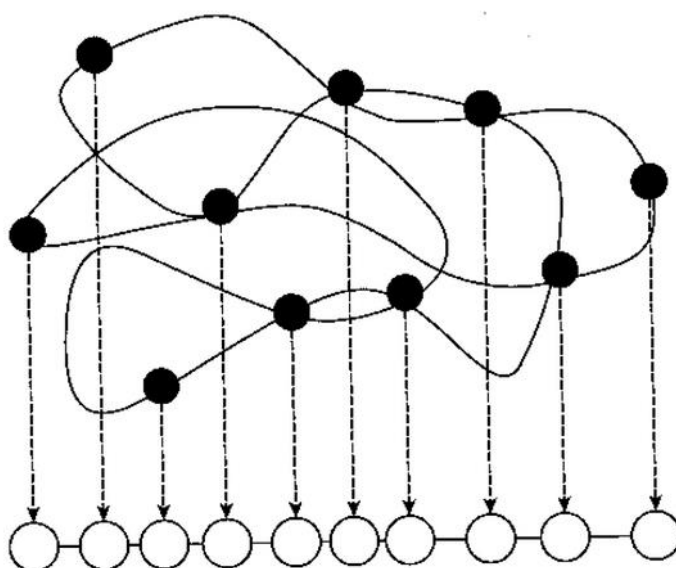
Figura 7 - Estrutura de fluxograma



Fonte: Ryan (2015, p. 172)

A estrutura de história oculta (Figura 8), aplicada em narrativas de mistério interativas e jogos eletrônicos, como o citado pela autora, o *Myst*. A narrativa é dividida em duas áreas a inferior presa, com só uma direção e rumo passageiro dos atos a serem reformulados e a superior são as escolhas durante o processo de investigação efetuadas pelo interagente. As linhas pontilhadas fazem a ligação das explorações das dessas áreas.

Figura 8 - Estrutura de história oculta

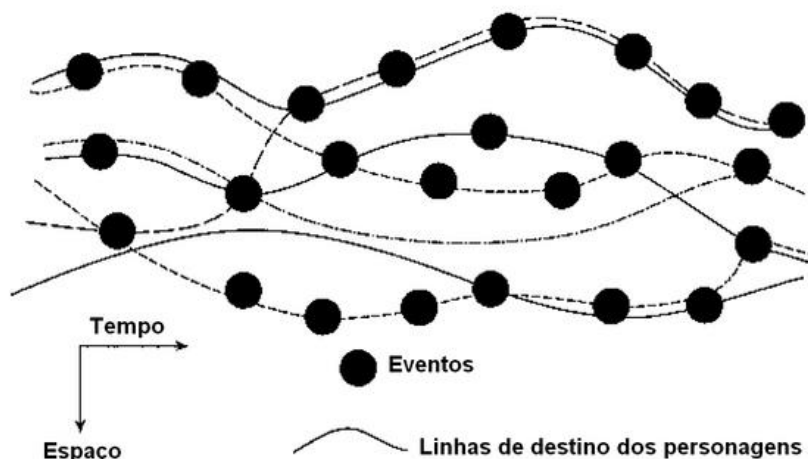


Fonte: Ryan (2015, p. 175)

A Figura 9, apresenta a estrutura de enredo traçado, consiste na troca de perspectivas de diferentes personagens, os eixos horizontais representam o tempo e

os verticais o espaço. Os círculos são eventos e as linhas ligam os destinos aos integrantes. O interagente opta por uma linha horizontal para infiltrar-se no universo de um personagem específico.

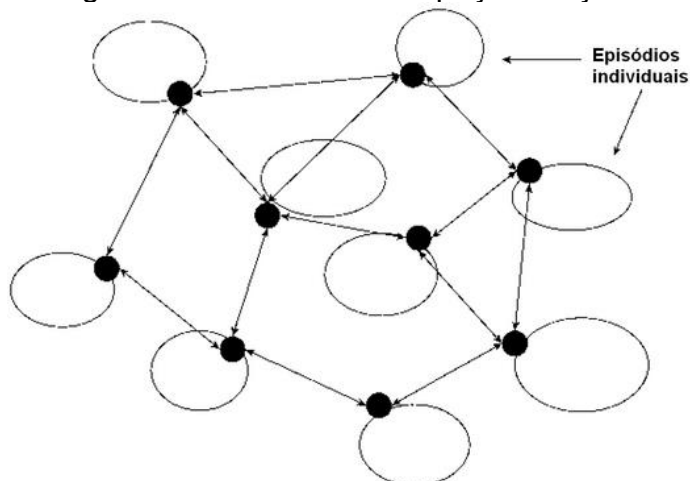
Figura 9 - Estrutura de enredo traçado



Fonte: Ryan (2015, p. 175)

E por fim a última estrutura explicada pela escritora é a de espaço de ação (Figura 10), a interatividade tem prioridade sobre a narrativa. O universo virtual equivale ao diagrama de espaço e os nós são os elementos de acesso. O interagente pode navegar livremente, contudo ao chegar a um local quem decide seu destino é o sistema que o encaminha para alguma aventura, esse comportamento pode ser observado em jogos de Multijogadores Massivos Online de RPGs como World of Warcraft.

Figura 10 - Estrutura de espaço de ação



Fonte: Ryan (2015, p. 176)

2.3 NARRATIVA INTERATIVAS EM JOGOS

Murray (2003), expõe que o período digital se estabeleceu no último quarto do século XX, com computadores sendo mais acessíveis, velozes, capazes e interligados. A comunicação é impulsionada por ser em tempo real e ampla quantidade de conteúdo. "[...] o reino digital assimila, o tempo todo, mais capacidades de representação, à medida que pesquisadores tentam construir dentro dele uma realidade virtual tão densa e tão rica quanto a própria realidade." (MURRAY, 2003, p. 41). A autora aponta que o refinamento técnico e financeiro abundante nessa nova via de comunicação, concebeu várias oportunidades novas de entretenimentos narrativos. Com alternativas para transmitir histórias dentro de jogos desde categorias de tiro até RPG.

Na mesma obra a escritora explica que jogos referenciam um gênero de narração semelhante a vivências do dia a dia, qual em meio eletrônico ou não, possibilitam uma experiência como um drama simbólico. Nesse caso, o protagonista se encontraria em uma trama que geralmente, envolve estar em universo desconhecido onde é necessário desvendar uma lógica e estar em um universo desconstruído que requer reconstrução. Ainda se arriscar para receber uma remuneração, derrotar um inimigo, encontrar um obstáculo e superá-lo utilizando uma estratégia ou habilidade e adquirir bens durante uma jornada. Contudo, as tramas podem impor que seja preciso lidar com derrotas como no caso de falhar em uma tarefa e repetir a mesma ação até atingir uma vitória ou usar artimanhas para burlar as regras impostas.

Nos jogos, portanto, temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo - nosso desejo de vencer a adversidade, de sobreviver às nossas inventáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem com as peças de um quebra-cabeça (MURRAY, 2003, p. 141).

A autoria incorporada nos meios eletrônicos segundo a autora é procedimental, o que consiste em determinar normas para manifestação dos textos e escreve-los. Encantar o interator com essas normas para provocar uma reação e sua consequência e estipular como os elementos se relacionam e são caracterizados.

Na narrativa eletrônica, o autor procedimental é como um coreógrafo que fornece os ritmos, o contexto e o conjunto de passos que serão executados. O interator, seja ele navegador, protagonista, explorador ou construtor, faz uso desse repertório de passos e de ritmos possíveis para improvisar uma dança particular dentre as muitas danças possíveis previstas pelo autor (MURRAY, 2003, p. 149).

A física do universo simulado para a escritora representa um papel de importância para o interator desfrutar da impressão que suas decisões surtiram efeitos na história, ao observar elementos visuais se deslocando, se há gravidade, atrito, entre outros fenômenos. Na "física moral", como é definida pela mesma, as intervenções são associadas com repercussões, desde quem é penalizado até o quanto o universo em questão é íntegro. Não engloba apenas conceitos de certo ou errado, mas a presença de consistências lógicas e uma consciência de como os personagens são afetados e com qual intensidade. Na proporção que boa parte da narrativa se encontra oculta até a fase final, onde mistérios são desvendados esse é o ponto em que se torna possível dispor de uma visão mais ampla da história e as escolhas que foram realizadas nela. Mudando a perspectiva para um observador que não está no centro, mas se encontra em uma posição externa elevada. Aarseth (2012) destaca que a criação de personagens com forma que siga uma modelagem mais rica, profunda e intrigante, desempenha uma função essencial para uso de *storytelling* em jogos.

2.3.1 Zork

Sendo uma das primeiras narrativas interativas em formato de jogo digital, Zork foi publicado em 1980, a aventura baseada em texto, primeiramente foi comercializada para computadores pessoais vendendo mais de 800.000 cópias, atualmente está acessível em versões não oficiais que podem se jogadas online, em computadores, celulares e outros dispositivos (WOYKE, 2017). As mecânicas do jogo, demonstradas na Figura 11, são estabelecidas por instruções digitadas como as de navegação norte, sul, leste, oeste, cima, entre outras e as de manipulações de objetos como ler, pegar, beber, entre outras, com objetivo de resolver enigmas e lutar contra trolls (MURRAY, 2003).

Figura 11 - Captura Zork

```

North of House                               Score: 0   Moves: 2
ZORK

Welcome to ZORK.
Release 13 / Serial number 040826 / Inform v6.14 Library 6/7
West of House
This is an open field west of a white house, with a boarded front door.
There is a small mailbox here.
A rubber mat saying 'Welcome to Zork!' lies by the door.

>north
North of House
You are facing the north side of a white house. There is no door here, and all the windows are
barred.

>|

```

Fonte: Infocom (1980)

Com interfaces de somente texto foi programada na linguagem LISP (Linguagem de Processamento de Lista), que havia sido elaborada anteriormente pelo *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) para uso em inteligência artificial. O desenvolvimento por meio da linguagem proporcionava maneiras fáceis de criar novos objetos e tipos de objetos, programadores testavam as funções inseridas e recebiam respostas instantâneas de erro ou sucesso (MURRAY, 2003).

A experiência do participante é definida como o foco de Zork por Murray (2003), ao realizar suas escolhas e sofrer as consequências derivadas delas, tornando essencial a atenção em cada ato e aprendizagens extraídas de tentativas constantes e erros. Conforme a autora explica o jogador pode ainda averiguar a resposta do computador em relação a limites de determinados cenários. Um exemplo pode ser observado ao digitar que um jornal fosse usado para matar um troll o retorno será que é imprudente usar um jornal para atacar um troll. A inteligência executada pelos programadores nas repostas, não toma como base todas ações que seriam possíveis, mas está em textos que pertencem a categorias. Caso uma entrada não se enquadre em uma categoria, um retorno sarcástico é lançado com o tema impróprio.

O formato de aventura de Dungeons and Dragons ofereceu um repertório adequado de ações para os jogadores presumivelmente conheceriam antes mesmo de iniciarem o programa. O ambiente da fantasia proporcionou ao interator um papel familiar e tornou possível que os programadores antecipassem suas reações. Utilizando essas convenções literárias e dos jogos para restringir os comportamentos dos jogadores a um conjunto de

comando restritos, mas dramaticamente apropriado, os projetistas puderam concentrar seu poder criativo para fazer um mundo virtual capaz de responder a qualquer possível combinação desses comandos (MURRAY, 2003, p. 84).

Para a escritora, o marco a ser alcançado está na criação de histórias interativas que transcorram de forma fácil de compreender e se adaptar, porém que se mantenham flexíveis o suficiente para representarem diversos hábitos humanos, não se limitando apenas a ficções.

2.3.2 Life Is Strange

Life Is Strange, foi desenvolvido pelo estúdio de criação de jogos Dontnod e publicado pela companhia Square Enix. O jogo foi dividido em 5 episódios que foram lançados entre janeiro e outubro de 2015 (MÄNDER, 2017). Com uma história sobre amadurecimento focada no diálogo, Muncy (2016) indica que, esse gênero de histórias possui tendências a serem mais orientada ao fracasso, ao compelir o interagente a consentir com o intervalo entre suas decisões e os resultados não propositais delas.

A personagem principal Max Caulfield, é quem o jogador controla, possui 18 anos e está retornando a sua cidade natal após 5 anos para estudar fotográfica em uma academia de prestígio (MÄNDER, 2017). No primeiro dia na instituição os poderes de Max de voltar no tempo são introduzidos, conforme a cena da Figura 12, ao utiliza-los o mundo ao redor aparece de forma desfocada e é possível retornar a um determinado momento, porém as memórias permanecem íntegras proporcionando que mudanças sejam realizadas (MUNCY, 2016).

Figura 12 - Captura Life Is Strange



Fonte: Dontnod Entertainment (2015)

O desafio, como Muncy (2016) expõe, está em como compreender qual deve ser a melhor decisão, numa dinâmica em que é possível executar a mesma cena diversas vezes. Os interagentes facilmente manipulam, expiam e fazem experimentos sociais, concedendo para Max a oportunidade de conduzir-se de maneira confiante por ter conhecimento do que virá acontecer no futuro. Diferentes linhas do tempo são exploradas, a protagonista experimenta múltiplas personalidades e como missão salvar sua cidade natal.

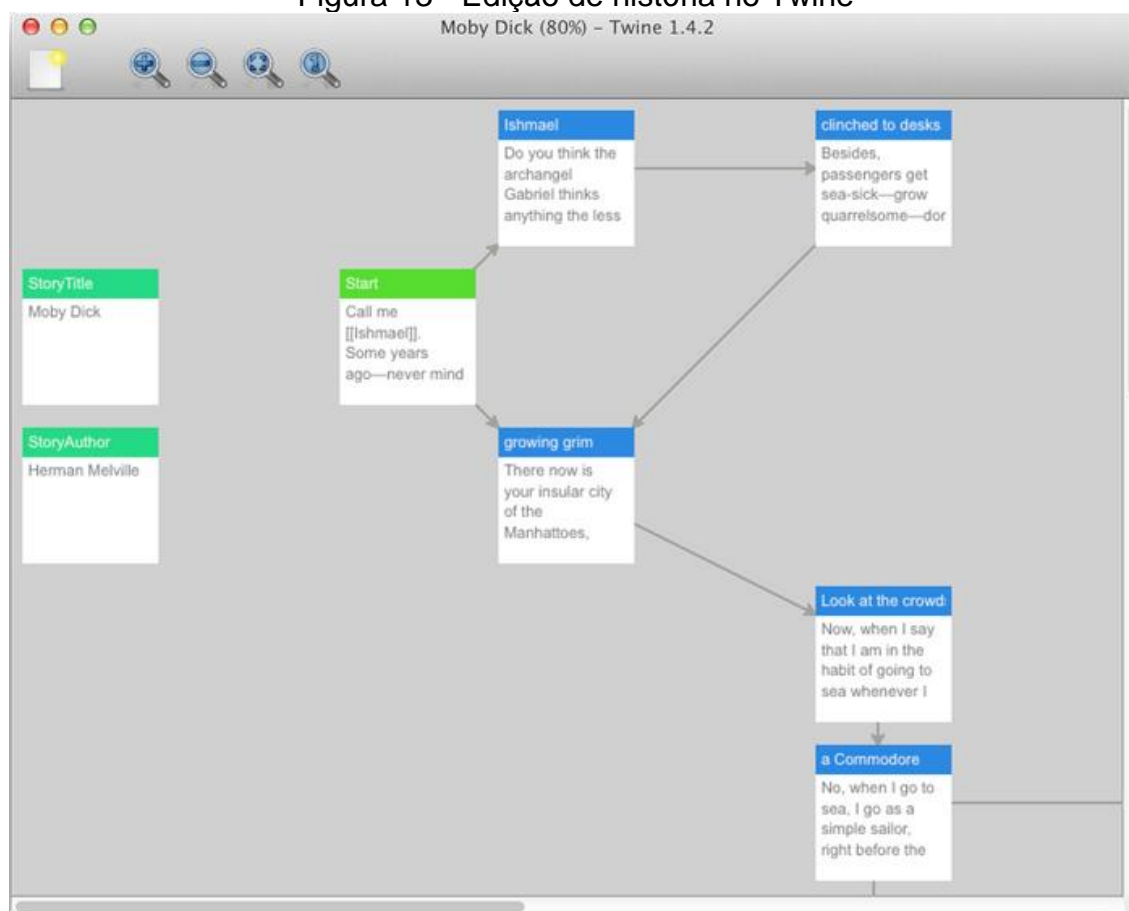
A única cena que não pode ser restaurada envolve uma das colegas de Max, Kate, que durante o decorrer do jogo é constantemente alvo de bullying e difamação. No final do segundo episódio a mesma pula de um edifício com objetivo de cometer suicídio, nesse momento a protagonista consegue reverter o tempo e subir até a cobertura onde sua colega está, porém durante o processo esgota seus poderes. Na cobertura deve utilizar dos conhecimentos adquiridos sobre a vida de Kate para convencê-la a não se suicidar. As escolhas nos diálogos, que são constituídos por opções influenciadas por atos anteriores como ignorar uma ligação sua, intervir em uma situação específica, entre outras, determinam se ela irá se afastar da beirada ou saltar (MÄNDER, 2017).

2.4 TECNOLOGIAS PARA DESENVOLVIMENTO

Para Konik (2018) a criação de jogos é entendida como um campo difícil de ser ingressado devido a exigência de conhecimentos de linguagens de programação e tempo de estudo. Porém, como o autor expõe, atualmente diversas ferramentas de desenvolvimento possuem interfaces amigáveis³, facilitando o processo e permitindo que ideias sejam executadas com distintas técnicas, mas que não demandam uma vasta compreensão prévia. Segue algumas das tecnologias disponíveis:

- **Twine:** criado em 2009, é uma ferramenta grátis (Figura 13), para elaboração de histórias interativas não lineares que não necessita de código escrito, mas permite se desejado o uso de variáveis, condições lógicas, CSS, imagens e JavaScript e o resultado final é gerado em HTML (TWINE, 2019). A Figura 14, exhibe o mapa com os ramos de uma narrativa criada a partir do software.

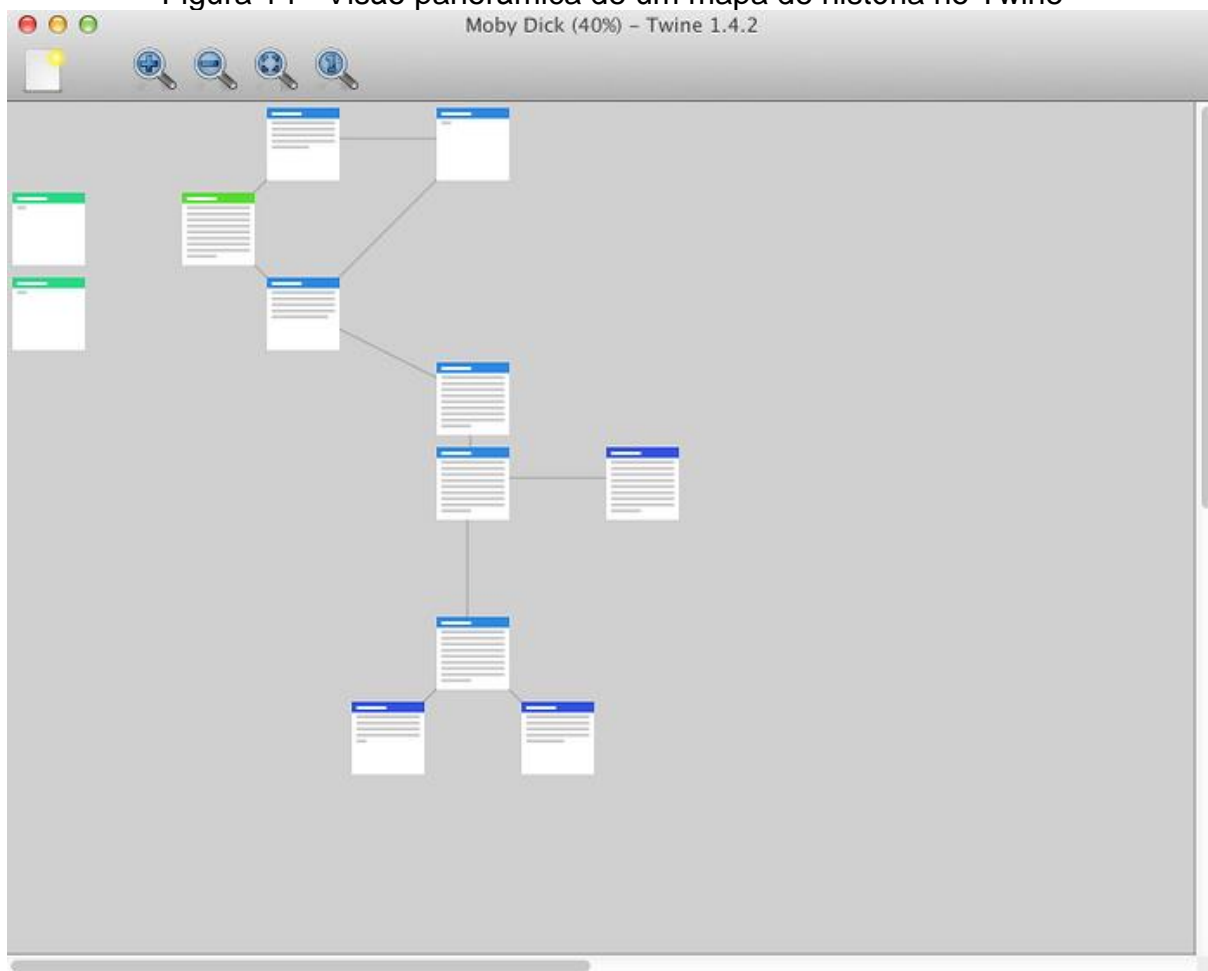
Figura 13 - Edição de história no Twine



Fonte: Twine

³ Adjetivo utilizado para caracterizar softwares ou dispositivos fáceis de serem utilizados.

Figura 14 - Visão panorâmica de um mapa de história no Twine



Fonte: Twine

- **Quest:** foca na construção de jogos de história interativas que seguem a mesma mecânica de Zork, sem a necessidade de conhecer programação pode ser utilizada via navegador de internet ou software para Windows. É totalmente gratuito e com alternativa de incorporar vídeos, imagens e áudio (QUEST, 2019).
- **Squiffy:** um instrumento para desenvolvimento de ficções interativas, com destaque no texto e história, a navegação pela composição de links, o uso da aplicação é gratuito e exporta um produto composto por HTML e JavaScript (SQUIFFY, 2019).
- **Construct 2:** criador de jogos 2D em HTML5, não requer programação os objetos são arrastados e soltos na tela onde comportamentos são ligados aos mesmos, ocasionando eventos. Para utilização do software com todas suas funcionalidades uma licença deve ser adquirida (CONSTRUCT 2, 2019).

- **RPG Maker:** como o nome referência atende o desenvolvimento de jogos de RPG, não possui como requisitos conhecimentos em programação e entre algumas versões do software estão RPG Maker MV, RPG Maker VX Ace, RPG Maker VX e RPG Maker XP (RPG MAKER, 2019).
- **GameSalad:** não utiliza linhas de código e funciona através do sistema de arrastar e soltar elementos na interface, bastante manipulado como ferramenta educacional na aprendizagem da ciência da computação (GAMESALAD, 2019).
- **GameMaker Studio 2:** software para desenvolvimento de jogos 2D, com a técnica de soltar e largar, é multiplataforma permitindo a exportação para dispositivos Windows, Mac OS X, Ubuntu, Android, iOS, PlayStation 4, Xbox One, entre outros (GAMEMAKER STUDIO 2, 2019).
- **Unity:** assegura o desenvolvimento em 2D e 3D, com bibliotecas de física, construções de interfaces em pouco tempo e intuitivas, uma biblioteca de componentes, personalização da área de trabalho no editor conforme ferramentas escolhidas, exportação para mais de 25 plataformas, suporte para realidade virtual e aumentada, colaboração de projetos entre membros de uma equipe, entre outras vantagens e funcionalidades (UNITY, 2019).
- **Unreal Engine:** ferramenta completa para desenvolvimento em tempo real, seja, em experiências cinematográficas ou jogos em diversas plataformas, incluindo realidade virtual e aumentada. Entre os atributos do software estão, um avanço sistema de partículas, um conjunto de instrumentos avançados para animação, motor de jogos para áudio, fácil organização de arquivos, inteligência artificial de elementos em relação a noção de espaço do ambiente ao seu redor e possíveis movimentos, entre outros (UNREAL ENGINE, 2019).
- **Ink:** inicialmente não projetado para web, mas para ser incorporado em outros softwares a ferramenta, conforme interface na Figura 15, exerce a aplicação de escrever ficções interativas. Com uma sintaxe própria composta por múltiplos nós e escolhas ligadas a eles e suporta condições de conteúdo, inserção de imagens e customização dos arquivos de CSS e JavaScript (INKLE, 2019).

Figura 15 - Estrutura de uma história com Ink

```

1 LONDON, 1872
2 Residence of Monsieur Phileas Fogg.
3 -> london
4
5
6 === london ===
7 Monsieur Phileas Fogg returned home early from the Reform Club, and
8 in a new-fangled steam-carriage, besides!
9 "Passepartout," said he. "We are going around the world!"
10
11 + "Around the world, Monsieur?"
12 I was utterly astonished.
13 -> astonished
14 + [Nod curtly.] -> nod
15
16 === astonished ===
17 "You are in jest!" I told him in dignified affront. "You make mock
18 of me, Monsieur."
19 "I am quite serious."
20
21 + "But of course"
22 -> ending
23
24 === nod ===
25 I nodded curtly, not believing a word of it.
26 -> ending
27
28
29 === ending ===
30 "We shall circumnavigate the globe within eighty days." He was quite
31 calm as he proposed this wild scheme. "We leave for Paris on the
32 8:25. In an hour."
33 -> END

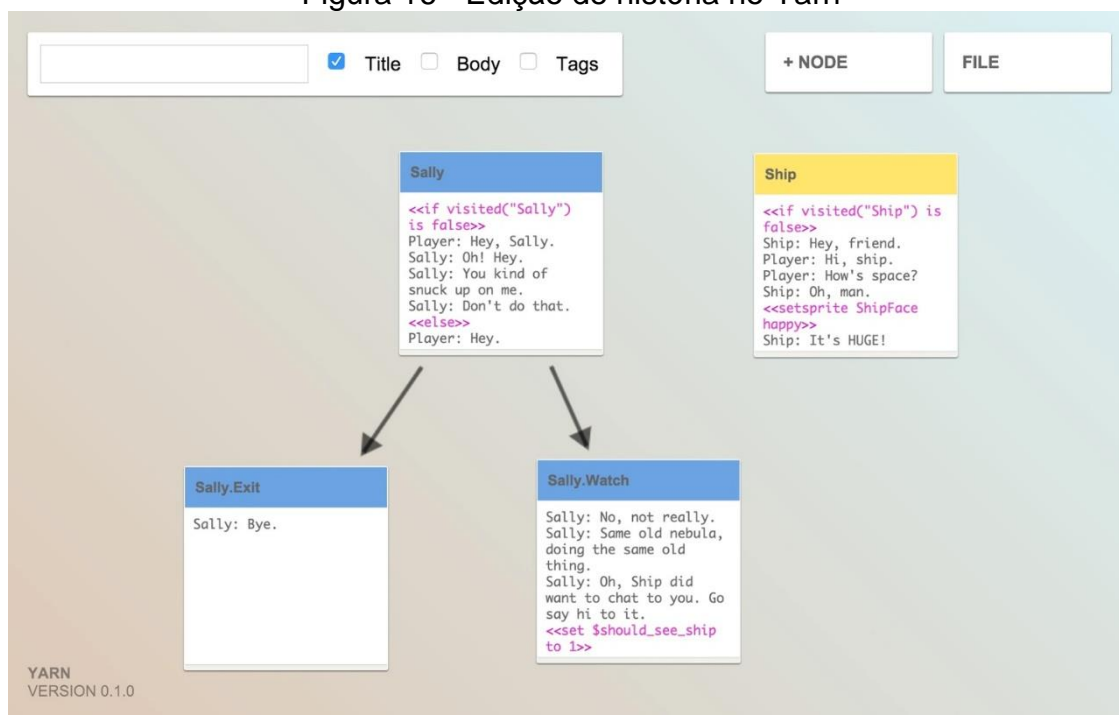
```

The rendered output on the right shows the story text with the player's choices and the resulting narrative flow.

Fonte: Inkle

- **Yarn:** linguagem criada para facilitar os diálogos de interação em jogos (Figura 16), similar ao Twine e mantém a estrutura da sintaxe mínima e sem complexidade para aprendizagem (SECRET LAB, 2019).

Figura 16 - Edição de história no Yarn



Fonte: Secret Lab

- **WebGL:** API em JavaScript que possibilita renderização de gráficos 2D e 3D a partir do elemento de HTML5 Canvas, em navegadores compatíveis sem a necessidade de plug-ins (KHRONOS, 2019).

Na seleção de uma tecnologia deve ser considerado o gênero do produto que se almeja produzir, sua complexidade, as qualificações como programador que o autor possui e sua aptidão em relação ao instrumento de desenvolvimento (KONIK, 2018).

2.5 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO

Este capítulo abordou os conceitos de interação e imersão e como suas transformações abalaram os modelos de comunicação e comportamento. Evidentes na navegação e estrutura aplicadas em textos no meio virtual e por consequência na experiência do interagente. Esses elementos se apresentam essenciais para fundamentar o desenvolvimento da narrativa interativa proposta como solução.

A interatividade, assim como exposto por Couchot (2003), é impulsionada pelas novas tecnologias que estabelecem um diálogo entre humanos e máquinas muito mais rápido e versátil com os dispositivos de entrada/saída, que buscam cada vez melhorar em um grau maior a captação e reprodução, a fim de obter representações mais fiéis a realidade. A imersão é direcionada para o estado mental de estar submerso em um ambiente digital assim como abordado por Murray (2003), se diferenciando do estado no qual todos sentidos são estimulados por múltiplas sensações como na realidade virtual explicada por Grau (2007). Em narrativas presentes em jogos ou em hiperficção, pode se relacionar a busca pela imersão com o uso da palavra “você” para se referir ao interagente como assinala Aarseth (1994).

O anexo de diferentes conexões pelo leitor que ocasionam a construção da mensagem e como seu comportamento pode ser observado em três níveis conforme aponta Santaella (2004), auxiliam a compreender os padrões de navegação e objetivos almejados por interagentes.

A ausência de uma sequência fixa em textos não lineares, permite a ramificação de diferentes rotas, como descrito nos diferentes tipos de estruturas determinados por Ryan (2015). Nas narrativas interativas se torna importante a inserção de agência, termo indicado por Murray (2003), para que ocorra satisfação na realização de um ato e que seja apontado quais foram seus impactos. Bem como a física moral, que também é conceituada pela autora, que se refere a percepção se esses impactos são justos ou não e são coerentes. Em Zork, é possível observar o

potencial que interações e respostas em jogos com narrativas interativas oferecem, mesmo que composto por um único elemento visual, o texto. Enquanto em *Life Is Strange*, o foco está na construção de uma história moldada por escolhas que devem ser ponderadas para que o desfecho desejado seja alcançado. As narrativas em jogos, buscam representar vivências cotidianas, para que o interagente assimile facilmente a história a suas experiências e princípios. Sendo encantado a expressar uma reação por meio das escolhas que efetua.

Desenvolver jogos atualmente como Konik (2018) expõe, é uma tarefa que compreende diferentes níveis de complexidade, mas que permite a seleção de uma ferramenta que melhor se enquadre nos requisitos estabelecidos, dentro de um vasto catálogo disponibilizado. Para a concepção da solução, a tecnologia selecionada foi o Twine.

3 SUICÍDIO

Suicídio é definido, sociologicamente, por Durkheim (2000, p. 14) como "[...] todo caso de morte que resulta direta ou indiretamente de um ato, positivo ou negativo, realizado pela própria vítima e que ela saiba que produziria esse resultado." Não existe uma única causa assim como é citado por Cassorla e Grünspun (1991), mas se trata de um evento que se sucede devido ao acúmulo de diversos elementos durante a vida do indivíduo, sejam eles constitucionais, ambientais, culturais, biológicos, psicológicos, entre outros. A causa, conforme os autores referem-se, é a conexão final desta sequência, que consolida a morte como solução no momento em que a vida transforma-se intragável.

O Centro de Valorização da Vida e Ministério da Saúde (2017) argumentam que se trata de um mito declarar que uma pessoa que possua o propósito de tirar a própria vida não emita algum aviso.

Quem pensa em suicídio, fala em suicídio, tenta suicídio, o faz porque está sofrendo. O grau e o tipo de sofrimento, as funções do pedido de ajuda, somente o profissional de Saúde Mental poderá avaliar. Mas o pedido de ajuda não pode ser ignorado. (CASSORLA; GRÜNSPUN, 1991, p. 25).

Avalia-se que números de tentativas de suicídio ultrapassem no mínimo dez vezes mais que o de mortes. Estes números geram uma repercussão social e econômica, demonstrada no uso de serviços de saúde e pelas consequências psicológicas da conduta em relação ao sujeito e sua família (BOTEGA, 2015).

3.1 FATORES DE RISCO

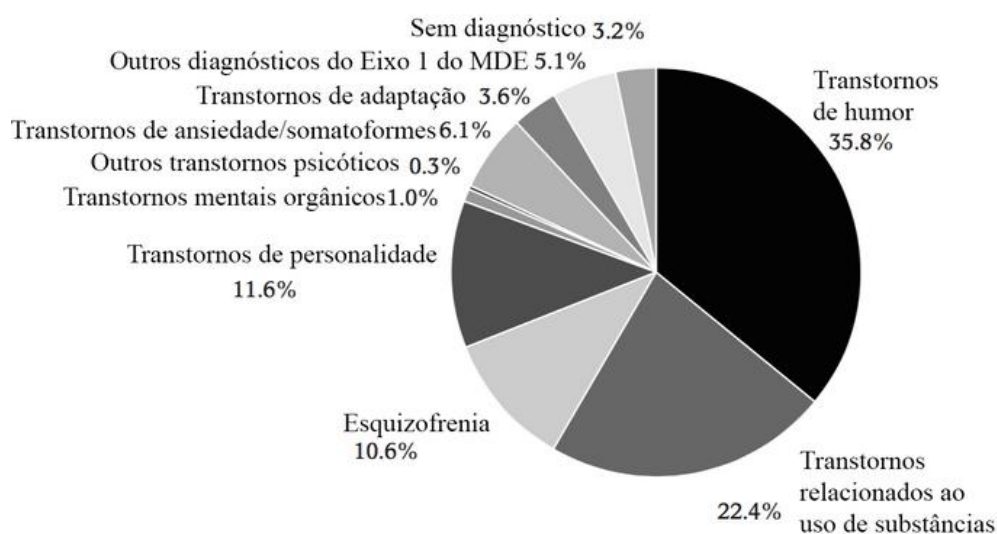
A contextualização de risco por Cassorla e Grünspun (1991, p. 117) é esclarecida à medida que "[...] é a probabilidade de um indivíduo apresentar um problema ou um dano de saúde. Pode ser uma medida estatística de probabilidade. A probabilidade de uma ocorrência futura geralmente indesejável."

Fator de risco, de acordo com Cassorla e Grünspun (1991), se trata de uma particularidade ou um evento que pode ser verificado envolvendo a pessoa e o meio ambiente em que ela se situa, que possui a competência de influenciar de maneira adversa ou específica as condutas da personalidade do sujeito. Para os autores, os fatores de risco devem ser analisados como sinais de perturbações ou meios de

evidenciar causas, com o objetivo de serem apontados previamente ao episódio que pressagiam. A prevenção desempenha um papel a ser averiguado não apenas na ocorrência, mas também na frequência, que permite uma capacidade e construção de um modelo mais eficiente para operar nesta etapa.

O Ministério da Saúde (2006) cita quatro principais fatores de risco: transtornos mentais, sociodemográficos, psicológicos e condições clínicas incapacitantes. Em transtornos mentais são incluídos casos de depressão, alcoolismo, transtorno de personalidade, esquizofrenia, transtorno de ansiedade e entre outros. Sociodemográficos são aspectos de gênero, desemprego, isolamento social, estado civil, estratos econômicos e entre outros. Nos fatores psicológicos enquadram-se as perdas recentes, dinâmica familiar conturbada, datas importantes, personalidades marcadas por atos impulsivos, agressivos e entre outros. Condições clínicas incapacitantes são delimitadas por dores crônicas, doenças orgânicas incapacitantes, epilepsia, trauma medular e entre outros. Mann (2002) sinaliza que 90% das pessoas que cometem suicídio são diagnosticados com transtornos mentais e a causa mais comum psiquiátrica entre esse grupo e os que tentam suicídio está ligada a condições de transtornos de humor. Nesse cenário, a Figura 17 demonstra as ramificações dos transtornos mentais como causas do ato suicida, na pesquisa realizada por Bertolote e Fleischmann (2002) analisando 15.629 eventos. Com a porcentagem mais alta conforme anteriormente apontada para transtornos de humor e em segundo lugar para transtornos relacionados ao uso de substâncias.

Figura 17 - Estudo de 15.629 casos de suicídio na população em geral



Fonte: Bertolote e Fleischmann (2002)

3.1.1 Depressão

Em dados divulgados pela World Health Organization (2017) estima-se que mais de 300 milhões de pessoas no mundo sofrem de depressão mundialmente, representando 4,4% da população global. No Brasil o número ultrapassa a marca de 11 milhões de pessoas, o que equivale a 5,8% da população do país. A Associação Brasileira de Psiquiatria (2014), acentua que no decorrer da vida até 25% das mulheres e de 10% a 12% dos homens vivenciaram um episódio depressivo. Posteriormente ao primeiro episódio a probabilidade de um segundo é de 50%, para um terceiro a taxa aumenta para entre 70% a 80% e desse ponto em diante a chance de reincidência é de praticamente 100%. O suicídio é considerado a seqüela mais grave da depressão (BOTEGA, 2015).

A depressão é uma doença. Ela tem bases biológicas cada vez mais esclarecidas. A hereditariedade tem um peso determinante, e vários membros de uma família podem ser acometidos pelo problema. Mesmo pessoas que sempre foram dinâmicas, alegres e otimistas têm depressão. Não são apenas os indivíduos frágeis que ficam deprimidos. (BOTEGA, 2015, p. 112).

Sucintamente, os sintomas podem ser identificados na proporção que as "síndromes depressivas têm como elementos mais salientes o humor triste e o desânimo." (DALGALARRONDO, 2008, p. 307). Ampliando esses aspectos para diagnóstico pela Associação Brasileira de Psiquiatria (2014, p. 33):

Alguns dos sintomas comuns de depressão são: sentir-se triste durante a maior parte do dia, diariamente; perder o interesse em atividades rotineiras; perder o apetite, com perda de peso, ou ter aumento do apetite, com ganho de peso; insônia, ou o contrário, necessidade aumentada de dormir; sentir-se cansado e fraco o tempo todo; sentir-se inútil, culpado e sem esperança; sentir-se irritado e cansado o tempo todo; sentir dificuldade em concentrar-se, tomar decisões ou lembrar-se das coisas; e ter pensamentos frequentes de morte e suicídio.

Para caracterização de um episódio depressivo Dalgarrondo (2008), esclarece que os sintomas precisam ser decorrentes em no mínimo duas semanas e sem passar dois anos sem interrupção, durando frequentemente entre 3 e 12 meses. Caso passe desse período deve ser considerado como um transtorno depressivo decorrente. A Classificação Internacional de Doenças (CID-10) identifica três níveis

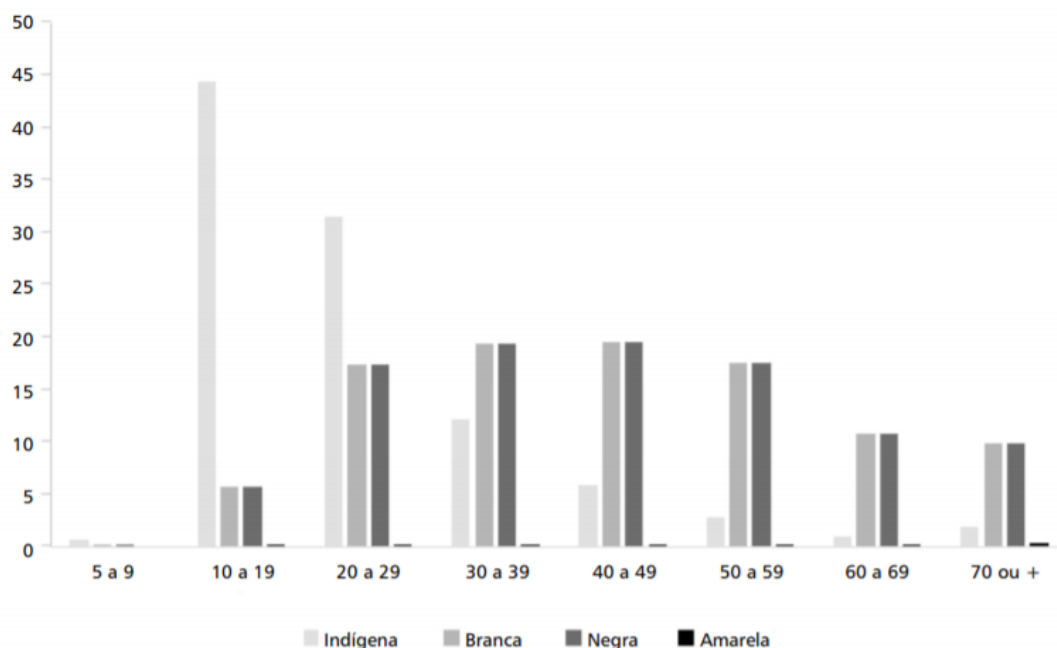
leve, moderado e grave, em concordância com o Ministério da Saúde (2006). Leve se configura pela combinação de quatro diferentes sintomas, porém sem que o paciente pare suas atividades completamente. Moderado combina cinco sintomas diferentes e alguns com grande intensidade, o paciente manifesta dificuldade na execução de suas atividades. E grave combina no mínimo seis sintomas diferentes, alguns com grande intensidade, constante inquietação e agitação, ou até mesmo indícios psicóticos que ocasionam delírios e alucinações.

Os tratamentos mais comuns na atenção primária são medicamentos antidepressivos e psicoterapia de modo interpessoal ou cognitivo, são de fácil acesso. Os medicamentos possuem melhores resultados, mas recomenda-se que seu uso esteja agregado com a psicoterapia. Em casos que necessitam atenção secundária/terciária no tratamento os métodos podem envolver estímulos magnéticos superficiais e profundos, entre outros. A decisão de selecionar quais terapêuticas se enquadram com mais vantagens para o paciente deve caber ao médico após seu diagnóstico do quadro (Associação Brasileira de Psiquiatria, 2014).

3.2 SUICÍDIO NO BRASIL

Durante os anos de 2011 a 2015 foram registrados 55.649 perezimentos por suicídio no Brasil pelo Sistema de Informação sobre Mortalidade (SIM), conforme apresentado na Figura 18, espelhando uma taxa média de 5,5/100 mil habitantes com variação de 5,3 em 2011 a 5,7 em 2015, com variações nos números de acordo com diferentes fatores. O sexo masculino estabeleceu a marca de 8,7/100 mil habitantes, enquanto o feminino manteve números abaixo com 2,4/100 mil habitantes. Os estados que registraram taxas mais elevadas foram Rio Grande do Sul, Santa Catarina e Mato Grosso do Sul (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2017). A Associação Brasileira de Psiquiatria (2014, p. 15) ressalta que os dados coletados no Brasil sejam "analisados com cautela. Em primeiro lugar porque pode haver uma subnotificação do número de suicídios, em segundo lugar porque há uma grande variabilidade regional nas taxas". Razões que dificultam conclusões unificadas, do país em sua totalidade.

Figura 18 - Óbitos por suicídio de acordo com faixa etária e cor da pele, no Brasil, entre 2011 a 2015



Fonte: Ministério da Saúde (2017, p. 9)

No país os números altos de suicídio abrangem diversos grupos indígenas, os mesmos se relacionam em âmbitos de contato com a sociedade em diferentes graus, através do isolamento, do convívio estabelecido e de contatos rurbanos⁴. Equivocadamente, é atribuído como motivo obsoleto a influência externa como causa, ignorando a cultura interna dos índios. Elementos como alcoolismo, desemprego, exploração econômica, desgaste da cultura nativa, entre outros, podem sim serem apontados como possíveis causas, porém em sua totalidade pecam ao excluir a principal explicação que parte dos próprios indígenas. Com uma característica de suicídios em sua maioria realizados por métodos pela garganta, se impõe necessário uma análise mais ponderada sobre o significado da voz como correspondente a alma. "A garganta passa a ser a parte do corpo visada por eles e é por ela que se considera a vida e morte." (SANTOS; COIMBRA JR, 1994, p. 250). Os índices preocupantes de adolescentes que tiram a própria vida, se fundamentam nesse período onde exige-se que os mesmos mudem a voz, sendo uma decisão de grande importância juntamente com a opção de sair ou permanecer na tribo. A vontade de viver ainda está presente nos povos, observada pelos crescimentos demográficos, se faz indispensável ouvi-los. Isso implica em respeitar suas vidas, descobrir novas lições e escutar em silêncio,

⁴ Relativo ou pertencente à área decorrente do encontro entre a área do campo e a da cidade.

para compreender que grupo deseja conservar-se e existe a possibilidade de uma coexistência adequada (SANTOS; COIMBRA JR, 1994).

3.3 SUICÍDIO NA ADOLESCÊNCIA

Na adolescência o indivíduo se encontra em um período de transformações que acabam por produzirem conflitos, melhores explicados segundo Cassorla e Grünspun (1991), através de análises sobre determinados conceitos de luto referentes a esse processo, como o corpo infantil que se transforma e força o adolescente a vivenciar momentos não experienciados anteriormente e que exigem níveis de compreensão ainda não assimilados. Os deveres e identidade infantil, por meio da rejeição de dependências e novas responsabilidades impostas. Os pais da infância, que necessitam ser desidealizados e por fim a bissexualidade infantil que aborda uma reflexão mais profunda de seu sexo biológico. Para os autores as situações descritas, que escapam do controle do jovem juntamente com a culpa por aderir a impulsos, pode promover quadros depressivos, hostilidade a figuras paternas e maternas ou até mesmo uma agressividade voltada ao próprio sujeito. Porém, é importante evidenciar que os lutos também pertencem a evolução normal da adolescência, principalmente na formação da personalidade e somente servem como elemento suicidógenos se procedem forma patológica.

Conforme Braga e Dell'Aglio (2013, p. 5), os fatores de riscos são contextualizados como:

Especificamente com relação ao suicídio adolescente, alguns estudos destacam os seguintes fatores que podem constituir-se como risco: isolamento social, abandono, exposição à violência intrafamiliar, história de abuso físico ou sexual, transtornos de humor e personalidade, doença mental, impulsividade, estresse, uso de álcool e outras drogas, presença de eventos estressores ao longo da vida, suporte social deficitário, sentimentos de solidão, desespero e incapacidade, suicídio de um membro da família, pobreza, decepção amorosa, homossexualismo, bullying, locus de controle externo, oposição familiar a relacionamentos sexuais, condições de saúde desfavoráveis, baixa autoestima, rendimento escolar deficiente, dificuldade de aprendizagem, dentre outros [...].

Nos métodos para consumir o suicídio Braga e Dell'Aglio (2013), distinguem as diferenças presentes em países em relação a legalidade do uso de armas. A existência de arma de fogo no meio familiar, se articula como um fator de risco para o

jovem que idealiza o suicídio. Nos Estados Unidos a maior parte dos jovens que cometem o ato, o fazem através da arma de fogo. As autoras revelam que no Brasil, a situação apresenta um contraste distinto, onde o meio dominante utilizado é o consumo acentuado de medicamentos.

Além da procura por um profissional para avaliação do paciente Cassorla e Grünspun (1991), ressaltam como essencial que adolescentes se reúnam em grupos e que possam neste ambiente discutir seus problemas. A orientação realizada por adultos deve ser cautelosa e por parte de pessoas que tenham superado seus impasses na adolescência, para que não utilizem falas repressoras e moralistas que arisquem ser mais prejudiciais as circunstanciais agravando o sentimento de culpa e rejeição consigo mesmo do indivíduo.

3.3.1 Avaliação de risco na adolescência

Com o potencial de efetuar conforme Cassorla e Grünspun (1991) uma avaliação que expresse uma caracterização quantitativa do potencial do risco como alto, médio, baixo ou zero torna-se possível a redução da ocorrência. A utilização de instrumentos permite a verificação do risco para definição de qual é seu enfoque. O modelo medi cada fator de risco com base na frequência e dano surtido na pessoa, para sua aplicação deve ser considerado a situação atual do local.

3.4 IMPACTO E PROCESSO DE LUTO

O evento suicida mesmo tratando-se de um ato particular assim como esclarece Botega (2015), não pode ser tratado de forma isolada. Ele está inserido em diferentes espaços com múltiplos grupos sociais como família, amigos, colegas de trabalho e outras associações. O ator afirma que a cada ocorrência desse ato de 5 a 10 pessoas são diretamente afetadas.

A magnitude da perda tem uma intensidade que está relacionada segundo o vínculo mantido entre o suicida e as pessoas com as quais ele se relaciona, isto é, a intimidade, intensidade do relacionamento, frequência do contato, ou os tipos de ambivalência mantidos durante o vínculo. Os modos de morrer também influenciam o processo de luto [...] (Conselho Federal de Psicologia (Brasil), 2013, p. 70).

Para o Conselho Federal de Psicologia (2013), o impacto após a perda se sucede em uma condição imediata, sendo no contexto familiar possível reconhecer

elementos que fazem parte do processo de luto. O estado de choque que pode vir acompanhado da negação e sintomas de mal-estar físico. O alívio se manifesta se o relacionamento estabelecido se conservava superficialmente ou com aspecto destrutivo. A catarse revela em certos casos uma série de emoções incontroláveis e sobrepostas, como observado em funerais ou é reprimida e liberada em outro momento. A depressão que pode persistir por um período de meses ou até anos, deve ser tratada logo em seu estágio inicial devido a importância da ajuda externa durante o momento de superação. A culpa submete um sentimento de responsabilidade sobre o acontecimento, se incorpora frequentemente de maneira mascarada através de um estado consciente e inconsciente. A preocupação com a perda se expõe pelos sonhos, um familiar que adota atitudes do falecido ou comemorações em sua homenagem e nas lembranças em geral. Por último a raiva sinaliza a saída da depressão, sendo uma demonstração saudável sem medo de expressar seus desejos.

A posvenção tem o objetivo de evitar que pessoas que foram afetadas pelo suicídio de alguém próximo comentem o mesmo ato, sendo categorizada com uma forma de prevenção. Grupos de autoajuda constituídos por pessoas que passaram por situações similares são reconhecidos como uma fonte de grande valia, porém ainda são poucos os programas disponíveis de suporte (BOTEGA, 2015).

3.5 PREVENÇÃO

Com a Organização Mundial de Saúde (OMS) na década de 1990, declarando o suicídio como um problema de saúde pública e estimulando a formação de programas nacionais de prevenção, conforme informa Botega (2015). O autor cita procedimentos sugeridos para que os países adotem como conduta, são eles, a conscientização da população, disseminação responsável por meios de comunicação, restringir o acesso a meios letais, projetos em escolas e detecção e tratamento da depressão e outros transtornos mentais.

No Brasil o suicídio passa a ser reconhecido com um problema de saúde perto do ano 2000, embalado por debates de prevenção a violência surgiram novas publicações, pesquisas e encontros científicos a respeito do tema (BOTEGA, 2015). Anteriormente ao ano em 1962, o Centro de Valorização da Vida (CVV) havia sido fundando, uma associação civil sem fins lucrativos, filantrópica, que oferece serviços voluntários de suporte emocional e prevenção ao suicídio. O CVV disponibiliza

atendimento por telefone, presencial em postos de atendimento ou por seu site via e-mail e chat, esses canais chegam a realizar mais de 2 milhões de assistências por ano. Atualmente conta com aproximadamente 2.400 voluntários, distribuídos por 19 estados mais Distrito Federal (CENTRO DE VALORIZAÇÃO DA VIDA, 2019).

Botega (2015) esclarece a proposta de avaliar ações de prevenção além das tradicionais baseadas em níveis primário, secundário e terciário, mediadas por atuações específicas que são orientadas a grupos delimitados da população e considerando as condições de saúde e grau de risco para o suicídio.

Quadro 3 - Níveis de prevenção, parte da população alvo e ações para prevenção do suicídio

Níveis de prevenção	Universal	Seletiva	Indicada
População alvo	Público em geral	Grupo com risco moderado	Grupo com alto risco
Exemplos de ação	Restrição de acesso a meios letais e divulgação responsável por parte da mídia	Detecção e tratamento de transtornos mentais e de outras condições de saúde associadas ao suicídio	Acompanhamento de pessoas que tentaram suicídio

Fonte: Botega (2015, p. 254)

Na cartilha estruturada pelo Centro de Valorização da Vida e Ministério da Saúde (2017), são descritos sinais de alertas que podem ser observados em indivíduos como aflição com sua própria morte ou ausência de esperança, sentenças que exponham ideias suicidas, isolamento constante, entre outros aspectos. Os mesmos não devem ser examinados de modo isolado. O material ainda propõe recomendações de como se deve proceder à frente de uma pessoa com risco de suicídio. Aconselha-se estar disponível para ouvir com a mente aberta mostrando apoio e em alerta para o uso de algumas frases como por exemplo as presentes na Figura 19, incentivar a busca por ajuda profissional e até mesmo oferecer companhia para o atendimento, se identificado uma ameaça imediata que a pessoa não permaneça sozinha, privar o acesso a meios que possam acarretar na própria morte e permanecer em contato com a pessoa acompanhando seu progresso. Em relação ao não deve ser feito se envolve condenar ou julgar, banalizar, praticar sermões,

frases de incentivo, entre outras atitudes que desrespeitem o sofrimento do outro, exemplos de frases que não devem ser ditas diante de uma pessoa com risco de suicídio podem ser observadas no Quadro 4.

Figura 19 - Frases de alerta



Fonte: Ministério da Saúde

Quadro 4 - Frases que não devem ser ditas diante de uma pessoa com risco de suicídio

(continua)

Não se deve	Frase	Frase	Frase
Condenar/ julgar	“Isso é covardia.”	“É loucura.”	“É fraqueza.”
Banalizar	“É por isso que quer morrer? Já passei por coisas bem piores e não me matei.”	-	-

(conclusão)

Opinar	“Você quer chamar a atenção.”	“Te falta Deus.”	“Isso é falta de vergonha na cara.”
Dar sermão	“Tantas pessoas com problemas mais sérios que o seu, siga em frente.”	-	-
Falar simplesmente frases de incentivo vazias	“Levanta a cabeça, deixa disso.”	“Pense positivo.”	“A vida é boa.”

Fonte: Centro de Valorização da Vida; Ministério da Saúde (2017, p. 7)

3.6 PESQUISAS

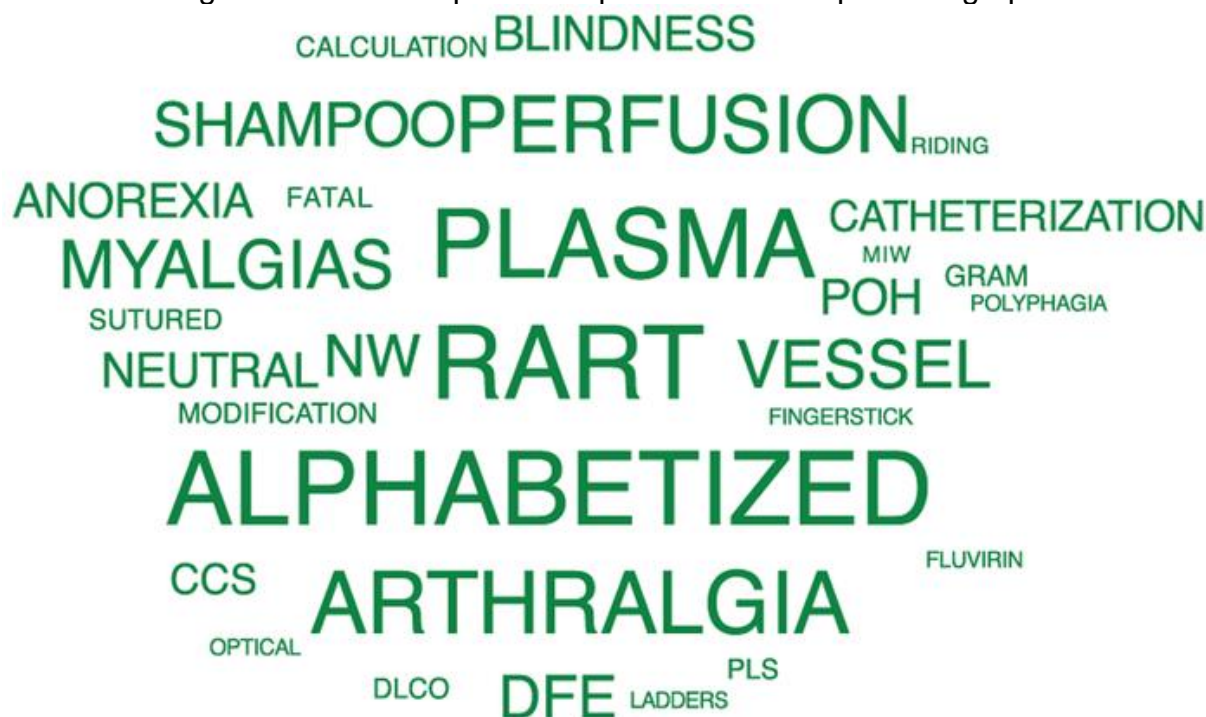
Conforme definido por O'Dea et al. (2015) compreender como as pessoas expressam sua suicidalidade⁵ é a base para prevenir seu óbito. Sem a existência de um algoritmo padrão que assimile diversos fatores de risco para antecipar a tentativa de suicídio, isso estabelece um obstáculo tanto para clínicos, quanto para pesquisadores (BARAK-CORREN et al., 2016). Na saúde mental é essencial que haja uma associação entre esses fatores e presunções em como eles se relacionam (WALSH; RIBEIRO; FRANKLIN, 2018). Com o objetivo de obter melhores resultados na análise de dados que métodos tradicionais, o uso de técnicas com aprendizagem de máquina é verificado como solução (WALSH; RIBEIRO; FRANKLIN, 2017). Aprendizagem de máquina, área da inteligência artificial que visa algoritmos que aprendem a partir de dados e retiraram padrões para estabelecer novas deduções, usados frequentemente atualmente em ciências de comportamento (BERNI et al., 2018). Com a capacidade de avaliar uma vasta variedade de associações dentre de múltiplas possibilidades de causa, para gerar operações que mais eficazes de presciência (WALSH; RIBEIRO; FRANKLIN, 2017).

Uma parcela das investigações usufrui para verificação os dados extraídos de notas clínicas e registros de saúde eletrônicos. Poulin et al. (2014) tendo em vista a

⁵ Suicidalidade é qualquer comportamento suicida, seja por pensamentos ou tentativa sucedida ou não (O'DEA et al., 2015).

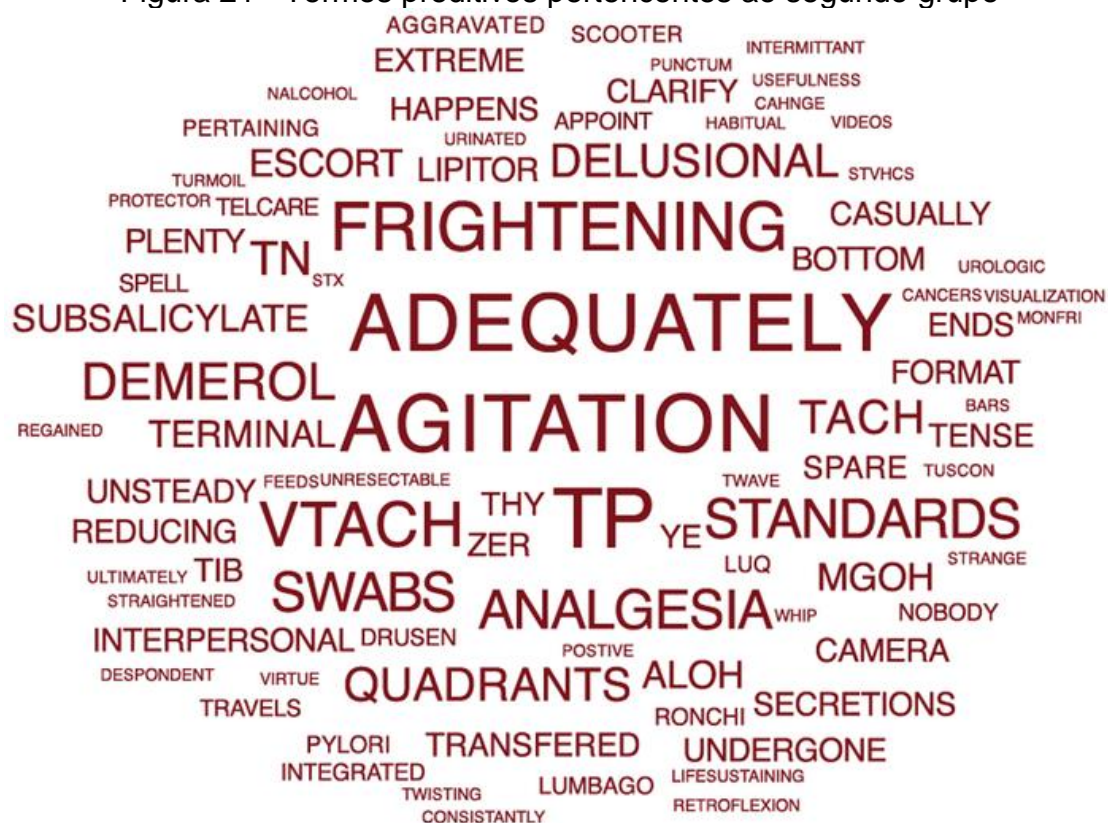
dificuldade de identificar sujeitos com risco de suicídio, dedicaram-se a implementar um instrumento para classificação do risco por meio de notas clínicas. Com o uso de registros médicos de veteranos dos Estados Unidos, divididos em três grupos o primeiro com pacientes que não utilizaram serviços de saúde mental, o segundo com os que efetuaram o suicídio e o terceiro com pacientes que utilizaram serviços de saúde mas não efetuaram o suicídio. Os conjuntos de dados constituídos de palavras e frases, provenientes da análise da base e construção de modelos com a aplicação de um aprendizado supervisionado, identificadas pela sua quantidade de aparições em um registro. O resultado obtido manteve uma taxa de veracidade de 65% ou mais, concluindo que averiguações computacionais sobre textos possuem potencial para evidenciar os riscos e até mesmo auxiliar profissionais da área no tratamento e avaliação de pacientes. A nuvem de palavras do primeiro grupo, representado na Figura 20, evidência por meio de letras maiores palavras como plasma, alfabetizado, artalgia, perfusão, entre outras. O segundo grupo é representado pela nuvem de palavras, conforme a Figura 21, que destaca agitação, adequadamente e assustador. E o terceiro e último grupo possui uma nuvem de palavras expostas na Figura 22, realçando algumas palavras como desalinhado, presbiopia e único.

Figura 20 - Termos preditivos pertencentes ao primeiro grupo



Fonte: Poulin et al. (2014)

Figura 21 - Termos preditivos pertencentes ao segundo grupo



Fonte: Poulin et al. (2014)

Figura 22 - Termos preditivos pertencentes ao terceiro grupo

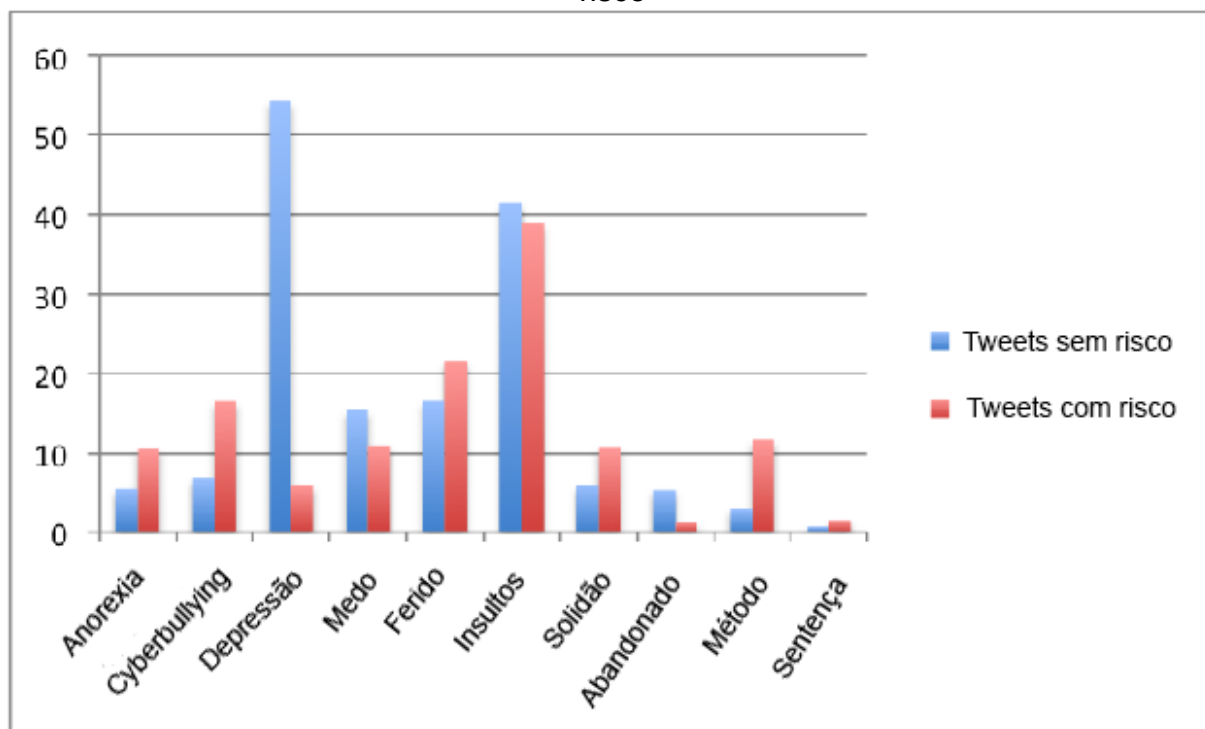


Fonte: Poulin et al. (2014)

Em comparação com o estudo realizado por Poulin et al. (2014) que dispôs de uma pequena quantidade de registros, o realizado por Barak-Corren et al. (2016) contou com a análise de 1.728.549 pacientes e seus registros de saúde eletrônicos disponíveis em sistemas. Almejando o mesmo objetivo, porém com a diferença do proveito desses documentos de históricos extensos. Foi possível reconhecer 20.246 (1.2%) com condições de comportamento suicida e antecipar entre uma média de 3 à 4 anos esse mesmo comportamento. Os autores destacam que a manipulação desses matérias acumulados em escalas de tempo grandes apresentam a oportunidade para melhorar a apuração em triagens e diagnósticos médicos. Walsh, Ribeiro e Franklin (2018) averiguaram os registros de adolescentes entre 1998 e 2015, que englobavam tentativas de suicídio sem sucesso, outros tipos de automutilação, sintomas de depressão e demais controles hospitalares. Para a validação com a intenção em primeiro lugar de empregar aprendizagem de máquina a fim de antever tentativas não letais de suicídio, sobre adolescentes em um grande centro acadêmico médico e em segundo lugar desenvolver algoritmos para a previsão entre um período de 1 semana até 2 anos antes da tentativa. O método base de aprendizagem de máquina selecionado foi o de florestas aleatórias, na conclusão os objetivos propostos foram alcançados. Em uma investigação anterior Walsh, Ribeiro e Franklin (2017), haviam fundamentado a aplicação de aprendizagem de máquina em registros de saúde eletrônicos na mudança do risco de tentativa de suicídio ao longo do tempo.

Outros pesquisadores relacionam o tema com informações extraídas do Twitter, pela rede social servir como instrumento para indivíduos espessarem suicidalidade, sugerindo que possua capacidade para atuar como meio para prevenção (O'DEA et al., 2015). Abboute et al. (2014) definiram alguns assuntos frequentemente comentados associados ao suicídio como medo, solidão, descrição da tentativa de suicídio, estado mental, tristeza, insultos, *cyberbullying* e anorexia. Através desses assuntos um conjunto de palavras foi criado, para arrecadação de tweets que as contenham e também foram coletados de contas de pessoas que efetuaram o suicídio. As mensagens no próximo passo foram categorizadas automaticamente em tweets com risco e tweets sem risco, conforme resultados na Figura 23, por seis classificadores JRIP, IBK, IB1, J48, Naive Bayes e SMO, com seus resultados exibidos na Tabela 1.

Figura 23 - Representação das categorias do vocabulário em tweets com ou sem risco



Fonte: Abboute et al. (2014)

Tabela 1 - Resultado dos algoritmos de classificação

Classificadores	JRIP	IBK	IB1	J48	Naive Bayes	SMO
Precisão	54%	59.21%	57.89%	55.92%	63.15%	60.52%

Fonte: Abboute et al. (2014)

Devido ao insuficiente número de corpus que registrem traços de propósitos suicidas, as análises se voltam para notas de suicídio (DESMET; HOSTE, 2013). "Modelar as emoções presentes em tais notas podem ajudar profissionais da saúde em avaliar o risco de suicídio, ao comparar o modelo com textos escritos por sujeitos em risco, como pacientes psiquiátricos ou produtores de conteúdo online." (DESMET; HOSTE, 2013, p. 1, tradução nossa)⁶. Do mesmo modo que é evidenciado por Luyckx et al. (2012, p. 2, tradução nossa)⁷:

⁶ **Do original:** "Modeling the emotions present in such notes may help health professionals in assessing suicide risk, by comparing the model to texts written by at-risk subjects, such as psychiatric patients or online content producers." (DESMET; HOSTE, 2013, p. 1).

⁷ **Do original:** "Being able to automatically annotate suicide notes for the emotions they contain would allow medical professionals to get a better understanding of the psychological processes that drive people to suicide. In addition, the knowledge of these emotional processes can help detect potential suicide cases and prevent them from happening." (LUYCKX et al., 2012).

Ser capaz de anotar automaticamente notas de suicídio pelas emoções que elas contêm permitiria médicos de obter um melhor entendimento dos processos psicológicos que levam as pessoas ao suicídio. Além disso, o conhecimento desses processos emocionais pode ajudar a detectar possíveis casos de suicídio e impedi-los de acontecer.

Pestian et al. (2010) conduziram um estudo para determinar a diferença entre notas de suicídio genuínas e provocadas como resposta automática, por meio de métodos processamento de língua natural. Com 33 notas de cada categoria, as mesmas foram averiguadas e classificadas por profissionais da saúde e estagiários de médicos psiquiátricos, após os resultados foram comparados com algoritmos de aprendizagem de máquina. Os estagiários obtiveram 49% de precisão, os profissionais 63% e o melhor algoritmo 78%. Enquanto a classificação humana foi caracterizada pelo uso de 4 classes com 40 conceitos de emoções, os algoritmos integram 4 conceitos de emoções, 42 palavras específicas e pontuações de legibilidade. Os autores concluem a partir desses parâmetros que os humanos focam mais no conteúdo, distinto dos algoritmos que focam na estrutura.

A tarefa 2 do Desafio NPL da *Informatics for Integrating Biology and the Bedside* (i2b2), foi proposta para o reconhecimento de emoções presentes em notas de suicídio disponibilizadas pelos organizadores (PAK et al., 2012), para auxiliar o processo de avaliação de risco e prevenção (CHERRY; MOHAMMAD; DE BRUIJN, 2012).

Quadro 5 - Lista de 15 emoções e orientações para anotações disponibilizadas pela i2b2

(continua)

Emoção	Orientação para anotações
Abuso	Foi abusado verbalmente, psicologicamente, mentalmente ...
Raiva	Está com raiva de alguém ...
Acusar	Está culpando alguém ...
Medo	Está com medo de alguém ...
Culpa	Senti culpa ...
Desesperança	Senti desesperança ...
Tristeza	Senti tristeza ...
Perdão	Está perdoando alguém ...

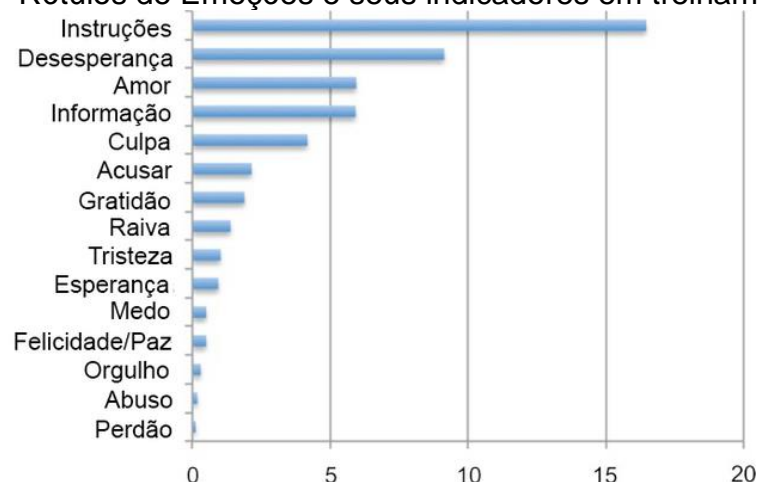
(conclusão)

Felicidade/paz	Está se sentindo feliz ou em paz ...
Esperança	Possui esperança para o futuro ...
Amor	Senti amor por alguém ...
Orgulho	Senti orgulho ...
Gratidão	Está agradecendo alguém ...
Instruções	Dando direções para o que fazer em seguida
Informação	Dando informações práticas onde as coisas permanecem

Fonte: Sohn et al. (2012)

Luyckx et al. (2012) participantes do desafio, explicam que métodos para classificações de emoções podem ser fragmentadas em duas perspectivas abordagens baseadas em padrões e abordagens aprendizagem de máquina. A baseada em padrões se consiste em vínculos com sentimentos e léxicos, com tema e tendência emocionais como por exemplo SentiWordNet e WordNet Affect. Conforme os autores esses vínculos citados também podem ser empregados como aspectos existentes em tratamentos com aprendizagem de máquina. O resultado dos pesquisadores foi atingido por meio de um processo que permite associar vários rótulos a uma instância, a probabilidade estabelecida é entregue por uma máquina de vetores de suporte que exerce o papel de classificadora. Os rótulos de emoções são apenas delegados se as probabilidades apresentam um número alto e as sentenças possuem poucas chances de serem livres de emoções. A Figura 24, representa a distribuição das 15 emoções pelas sentenças nos dados disponibilizada.

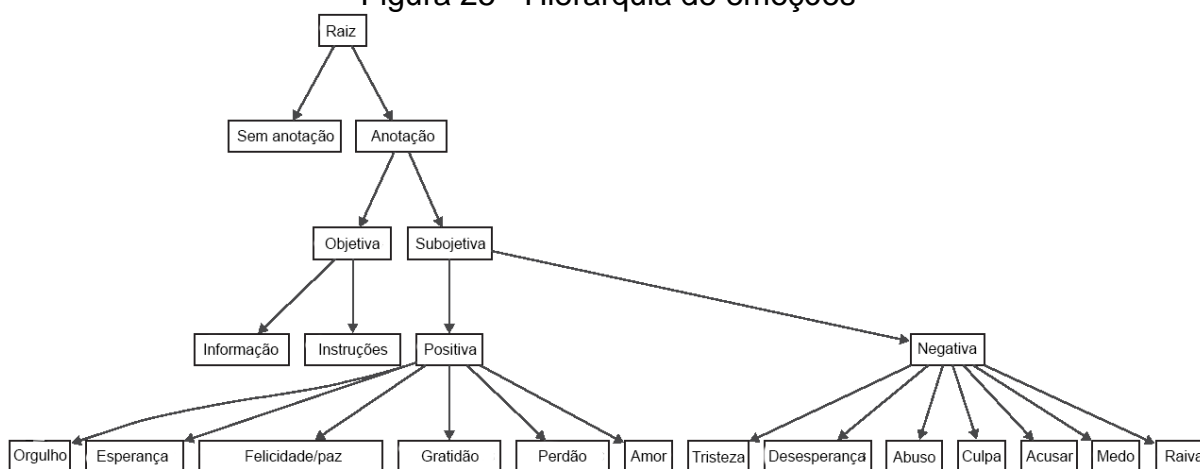
Figura 24 - Rótulos de Emoções e seus indicadores em treinamento



Fonte: Luyckx et al. (2012)

Conforme Cherry, Mohammad e De Bruijn (2012) que também submeteram sua investigação ao desafio, 73% das sentenças de uma nota de suicídio não possuem rótulos ou são apenas instruções e informações. Outros participantes Pak et al. (2012), produziram um sistema combinando aprendizagem de máquina e normas escritas à mão para identificar emoções. Na classificação foi utilizado uma organização hierárquica conforme Figura 25, por proporcionar resultados melhores na rotulação de emoções.

Figura 25 - Hierarquia de emoções



Fonte: Pak et al. (2012)

Utilizando os mesmos dados fornecidos no desafio Desmet e Hoste (2013), experimentaram por meio de léxicos, características semânticas, saco-de-palavras, trigramas e outras forma externas, meios de diferenciar as 15 emoções determinadas.

Quadro 6 - Palavras frequentemente associadas com cada emoção

(continua)

Emoção	Palavras frequentes
Abuso	horrível, insuportável, maldição
Raiva	doente, pior, nada, sujo
Acusar	acusar, culpa, mentira, traição, ruim
Medo	receoso, medo, assustado
Perdão	perdoar
Culpa	desculpe, perdoar, causa
Felicidade	bonita, feliz, tranquilo, parar

(conclusão)

Esperança	paz, valor, vida
Desesperança	cansado, desesperado, sofrer, fardo, doença, inferno
Amor	amor, seu, sempre, amado
Informação	seguro, devo, economias, encontre
Instruções	notificar, por favor, comunicar, funeral
Orgulho	orgulhoso, orgulho
Tristeza	desculpe, ninguém, sozinho
Gratidão	obrigado, bom, gentil

Fonte: Desmet e Hoste (2013)

Na verificação realizada por Berni et al. (2018) foram realizadas análises nos diários e cartas de Virginia Woolf, com o propósito de viabilizar o uso de um modelo de aprendizagem de máquina conectado com esses textos para encontrar um padrão em escritas anteriores ao suicídio. Nas porcentagens finais o classificador de texto foi capaz de prever o suicídio com precisão de 80%, sensibilidade de 69,23% e especificidade de 91,67%. Os autores expõem que esses números demonstram o potencial de influência que tratamentos com esse método, podem exercer para sinalizar marcadores linguísticos, no caso em específico da saúde mental da autora o que acarretaria em seu suicídio.

3.7 CONSIDERAÇÕES SOBRE O CAPÍTULO

Este capítulo abordou o suicídio e as dimensões do problema sendo importante para entender a área de aplicação deste trabalho, bem como servir de subsídio para elaborar a proposta de solução que servirá como ferramenta de prevenção.

Devido a falta de abordagem do tema, seja em conversas formais ou informais, notícias, entre outros meios de comunicação, acaba-se por estabelecer uma carência de informação sobre como lidar com o suicídio, seu histórico, crescimento e impactos. Adolescentes acabam por ter seus atos suicidas classificados como somente uma forma de atrair atenção, porém como Cassorla e Grünspun (1991) explicam se trata de um período de constantes transformações que podem resultar em diversos conflitos internos e externos que necessitam acompanhamento. Assim como a depressão que,

como Botega (2015) defini, se trata de uma doença e deve ser tratada com tal, por meio de acompanhamento médico e se necessário uso de medicamentos.

A prevenção exerce papel de extrema importância, seja para resolver essa dificuldade de acesso à informação, como para incentivar a vida e fornecer suporte psicológico. Identificar uma pessoa que esteja planejando tirar a própria vida, exige uma observação de seu comportamento, principalmente em falas, ouvir outro indivíduo, pode ser uma maneira de ajuda que aparentemente pareça cotidiana, mas nem sempre é exercida e que se comprometida a ser realizada conscientemente produz um impacto positivo. O apoio de familiares e amigos se faz essencial durante todas as etapas.

As pesquisas na área com uso de aprendizado de máquina demonstram grande potencial, contudo Pestian et al. (2010), Walsh, Ribeiro e Franklin (2018) e Poulin et al. (2014), comentam sobre a falta de uma base de dados mais extensa que acaba se transformando em um impeditivo para resultados mais consistentes. A aplicação das conclusões em meios preventivos ainda é um segmento a ser explorado, tanto por profissionais da saúde, intuições governamentais, meios de comunicações ou desenvolvedores de instrumentos de prevenção.

4 NARRATIVA INTERATIVA: A MUDANÇA

O suicídio conforme exposto é um problema de saúde global, porém ainda persistem vários mitos em relação ao assunto devido a uma alienação por parte da população. Apesar do ato não ser concretizado devido a uma circunstância exclusiva, alguns fatores de risco e sinais podem ser apontados quando analisados o comportamento do indivíduo e situação em que ele se contextualiza. A adolescência é um período de transições e transformações, o que pode se converter em perturbações intensas. A prevenção assume uma função indispensável, ao representar uma solução econômica e social, impactando na distribuição de informação e saúde mental tanto do sujeito como de outros que compõem seu grupo de relacionamento.

O desenvolvimento da narrativa interativa digital intitulada "A Mudança", com o objetivo de prevenir o suicídio com foco em adolescentes, ocorreu com a consultoria da professora da Universidade de Caxias do Sul e Doutora em Psicologia Raquel de Melo Boff. Optou-se pelo uso da ferramenta Twine, por suprir todas as necessidades de interação, formato de exportação e estrutura da história.

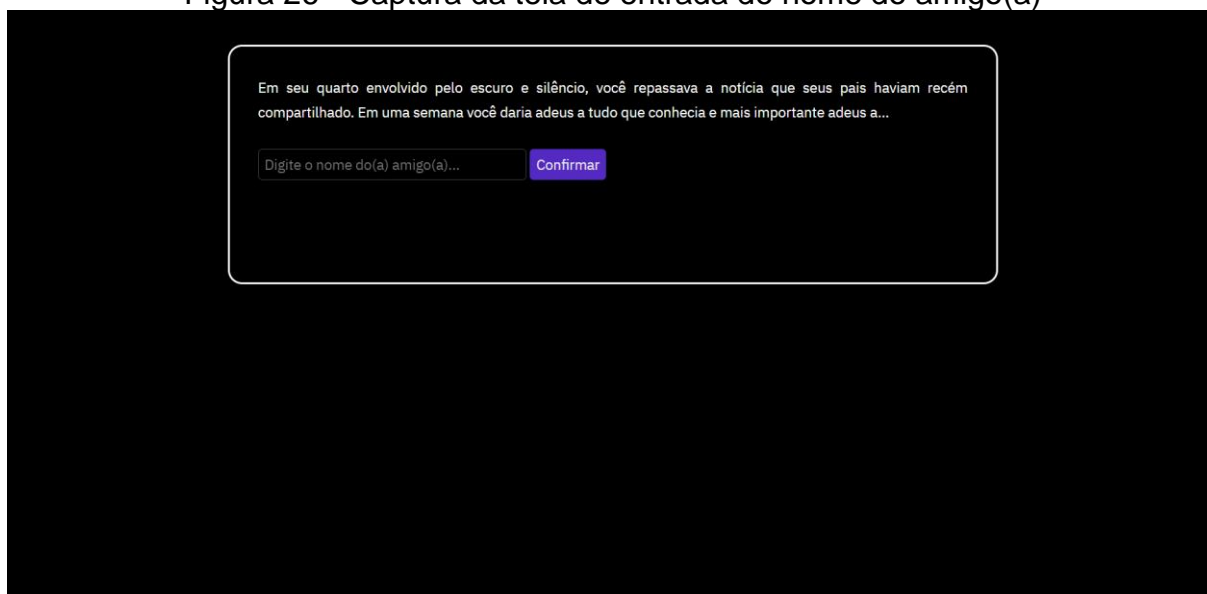
Ao acessar o site publicado⁸ o leitor é direcionado a uma página inicial com o título, sinopse e um botão de "Começar" a narrativa.

4.1 NARRATIVA

A narrativa foi construída em torno de dois personagens principais e com expressões de gênero neutro, o interagente que é referido no texto por "você" segue essa não definição de gênero e o(a) amigo(a) também ao necessitar que seu nome seja definido em um campo de entrada que deve ser preenchido para o avanço na história em sua primeira tela (Figura 26).

⁸ <https://a-mudanca.netlify.com/>

Figura 26 - Captura da tela de entrada do nome do amigo(a)



Fonte: O autor (2019)

O enredo gira em torno da notícia que "você" recebe de seus pais que iria mudar de cidade em uma semana, com destaques maiores para o relacionamento com amigo(a) e reflexões sobre si mesmo. O tema foi escolhido para exercer a função de gatilho e acentuar, alguns dos fatores de riscos em adolescentes apontados por Braga e Dell'Aglio (2013), como desespero, baixo autoestima, sentimentos de solidão, entre outros. O título "A Mudança", não remete somente a uma mudança de local, mas de pensamentos e sentimentos.

4.1.1 Parte Um

A Parte Um foca em classificar as escolhas do interagente para verificação se as mesmas apresentam sinais de risco ou não. Para a classificação foram selecionadas cinco emoções, a saber: desesperança, amor, culpa, acusar e gratidão, constantemente presentes em notas de suicídio conforme apontam Luyckx et al. (2012). Foram utilizadas as palavras chaves ligadas a cada emoção conforme Desmet e Hoste (2013) e as orientações de anotações expostas por Sohn et al. (2012). Quatro dos assuntos frequentemente comentados em *tweets* relacionados ao suicídio medo, solidão, insultos e ferido e as frases conforme o material fornecido pelo Ministério da Saúde (2019). São elas: "Eu preferia estar morto", "Eu não posso fazer nada", "Eu não aguento mais", "Eu sou perdedor e um peso pros outros" e "Os outros vão ser mais felizes sem mim". Com base nesses indicadores foram criadas as passagens com

risco identificadas com a tag "Você" na cor azul e as sem risco identificadas com a tag "Amigo(a)" na cor verde.

A narrativa nessa parte explora os conflitos internos que a mudança desperta, a instabilidade que pode gerar no relacionamento com amigo(a), os possíveis impactos na vida do personagem com a decisão dos pais e como o relacionamento com eles é afetado. Por meio de diferentes construções ditadas pelos caminhos selecionados pelo interagente a direção da história pode revelar preocupação com o amigo(a), medo do isolamento, ressentimento com os pais, esperança por novas amizades, entre outros sentimentos. Para que o leitor prossiga para a parte dois, suas escolhas devem somar três passagens classificadas como sem risco ou três passagens classificadas com risco. Importante salientar que não se trata de um diagnóstico, mas de uma identificação fundamentada nas investigações citadas de um perfil de comportamento.

4.1.2 Parte Dois

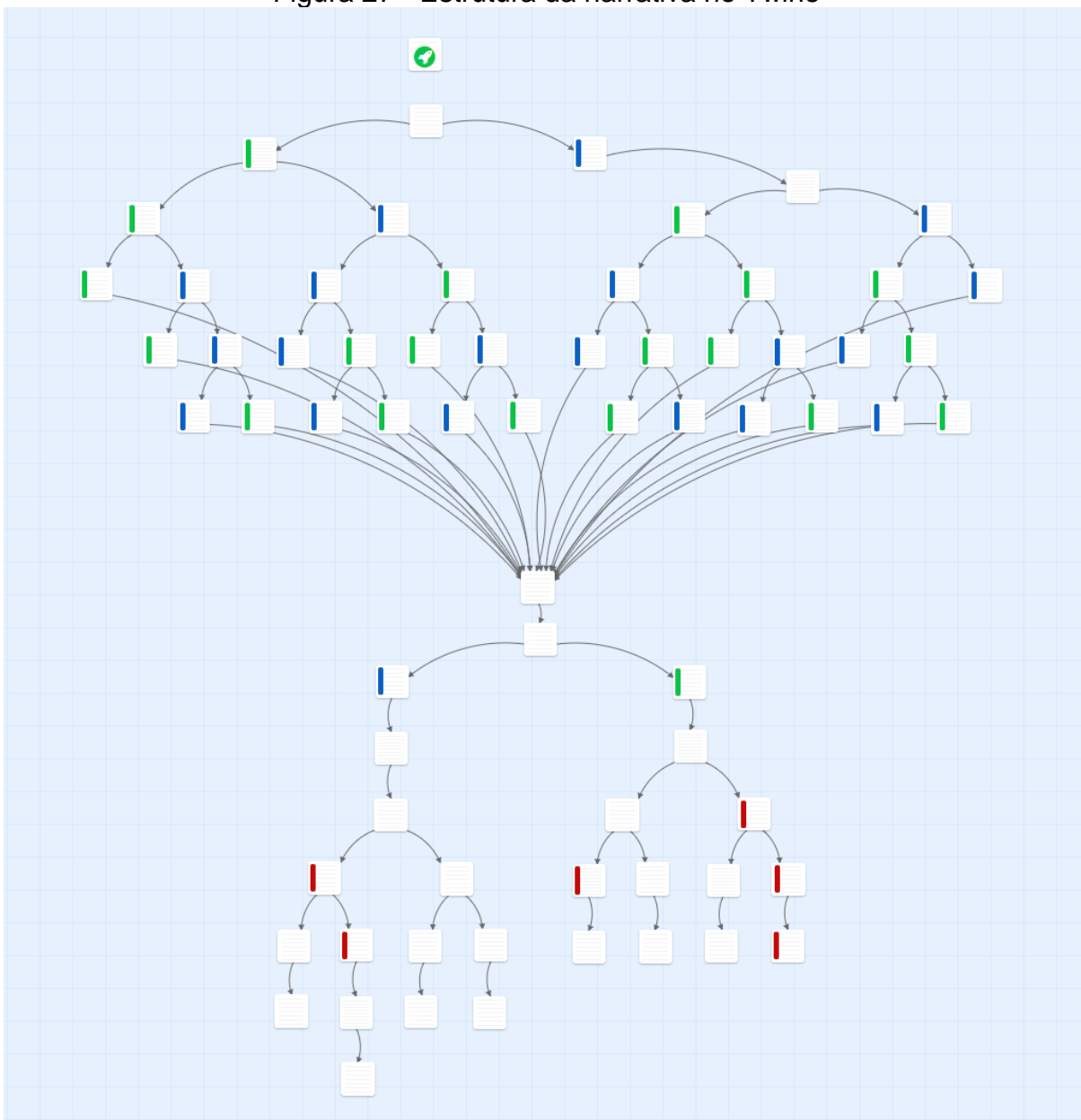
Na Parte Dois existe um salto no tempo de três meses, em relação aos acontecimentos da parte um. O salto se justifica para que as expectativas ou os temores anteriormente expressados se concretizem.

No caso do risco ser identificado no interagente como resultado de suas decisões, a narrativa intensifica a ênfase nos sinais de alertas em "você". O amigo(a) assume uma postura como recomendado para prevenção pelo Centro de Valorização da Vida e Ministério da Saúde (2017), por meio do incentivo a procura por ajuda de um profissional da saúde, o repasse de informações sobre o CVV e o constante acompanhamento. Todos os finais dessa ramificação, visam expor que a única escolha deve ser sempre a vida. No outro caso, o risco é assinalado no amigo(a) e a competência de reconhecer os sinais de alerta é do leitor. Com base em suas conclusões o mesmo deve decidir como reagir a situação, as opções que lhe são apresentadas seguem o comportamento recomendado e o não. Os finais dessa ramificação se certificaram de não culpar quem está interagindo com a história mesmo que o desfecho seja o suicídio.

4.2 ESTRUTURA

A estrutura da narrativa (Figura 27) segue uma organização conforme Ryan (2015) de árvore com escolhas binárias, composta por um início fixo, duas partes, tags de identificação e um total de sessenta e nove passagens (Apêndice A).

Figura 27 - Estrutura da narrativa no Twine



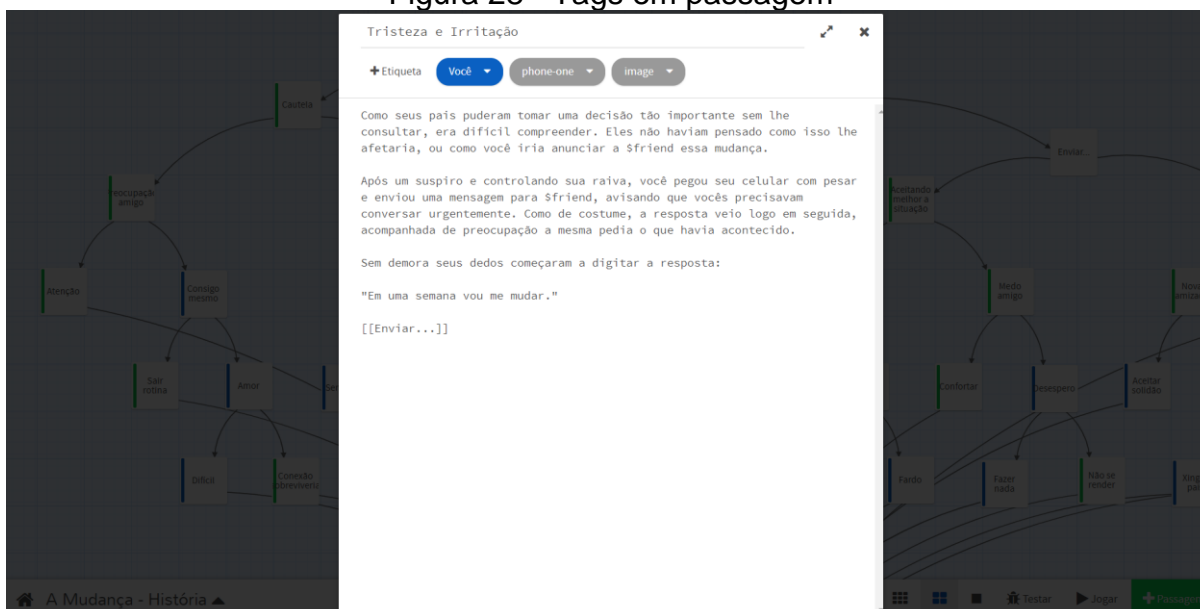
Fonte: O autor (2019)

O início é conectado com o restante da história após a entrada do nome do outro personagem pelo interagente. No eventual não preenchimento do campo ao clicar no botão "Continuar", uma mensagem de erro é exibida. A primeira parte contém vinte caminhos diferentes, que variam entre cinco e sete passagens dependendo da

combinação das escolhas realizadas (Apêndice B), considerando que devem alcançar três com a mesma classificação. Ao final, todos são direcionados para a mesma passagem para verificação de qual modalidade foi seguida (com risco ou sem risco), iniciando a segunda parte. Que se caracteriza pela divisão em duas vertentes, com quatro encerramentos distintos em cada e o número de passagens percorridas pode variar entre sete e nove (Apêndice C).

As tags de identificação representam dois propósitos (Figura 28), auxiliar ao visualizar a estrutura completa da narrativa a rotulação de determinadas passagens (Quadro 7) e como referência na estilização para definição do uso ou não de uma imagem específica no fundo da tela.

Figura 28 - Tags em passagem



Fonte: O autor (2019)

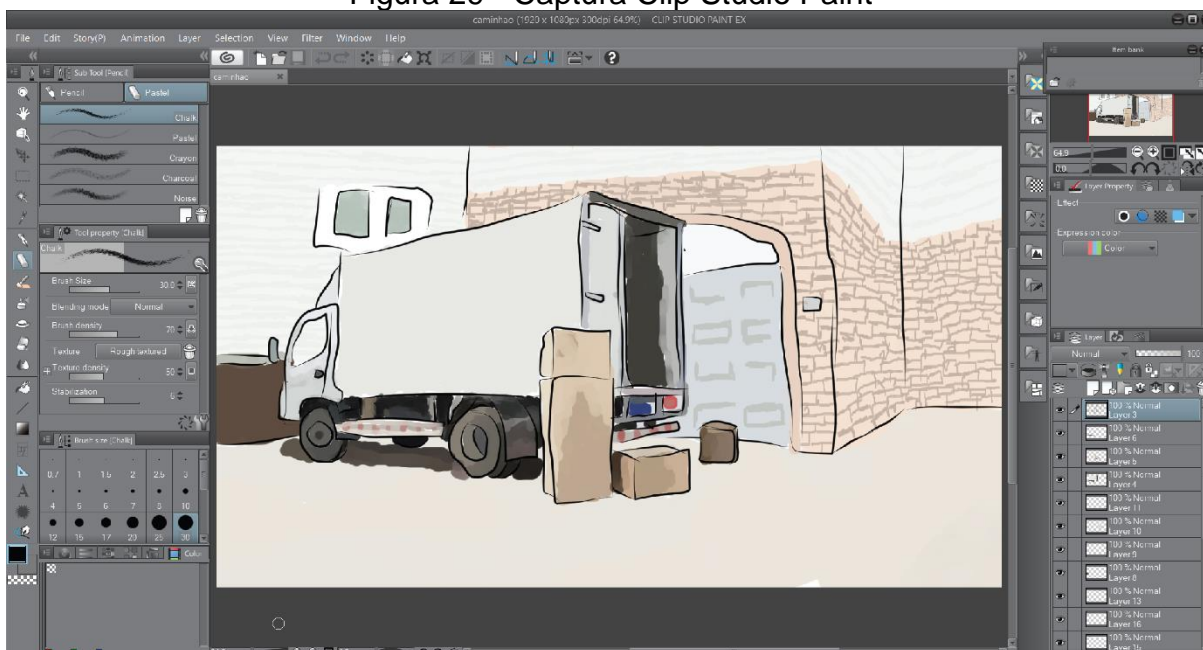
Quadro 7 - Tags coloridas

Tag	Cor
Você	Azul
Amigo(a)	Verde
Risco	Vermelho

Fonte: O autor (2019)

Com a finalidade de representar sentimentos e eventos foram concebidas dezenove ilustrações, que podem ser observadas no Apêndice D, no software Clip Studio Paint (Figura 29), que condizem com o momento ou texto onde aparecem.

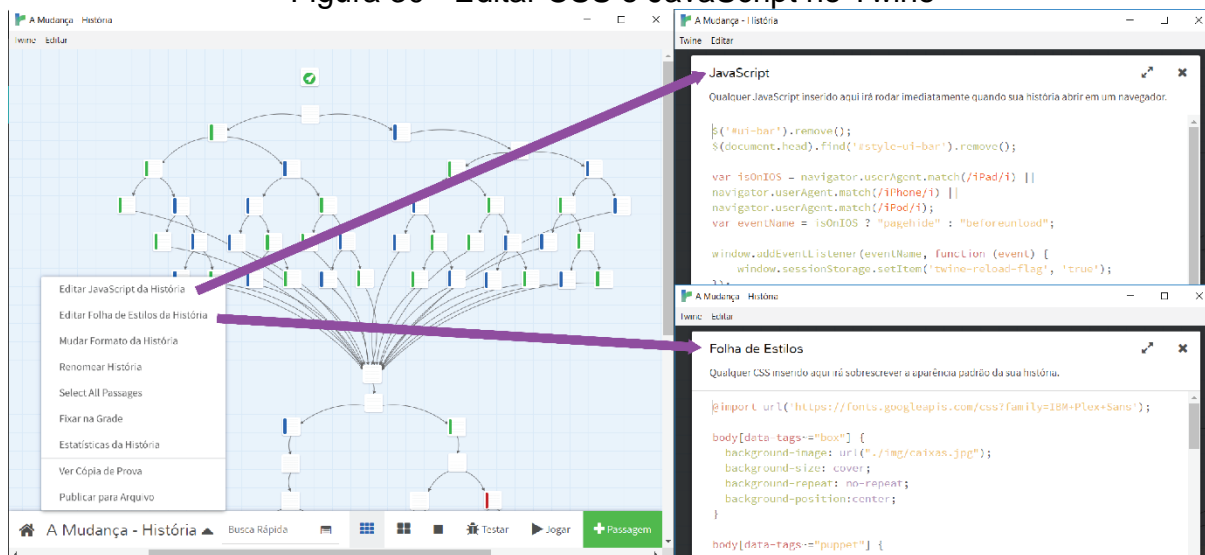
Figura 29 - Captura Clip Studio Paint



Fonte: O autor (2019)

A edição do CSS e JavaScript referentes a narrativa foram desenvolvidos dentro do próprio Twine (Figura 30) e exportados juntamente com as passagens escritas em um único arquivo HTML.

Figura 30 - Editar CSS e JavaScript no Twine



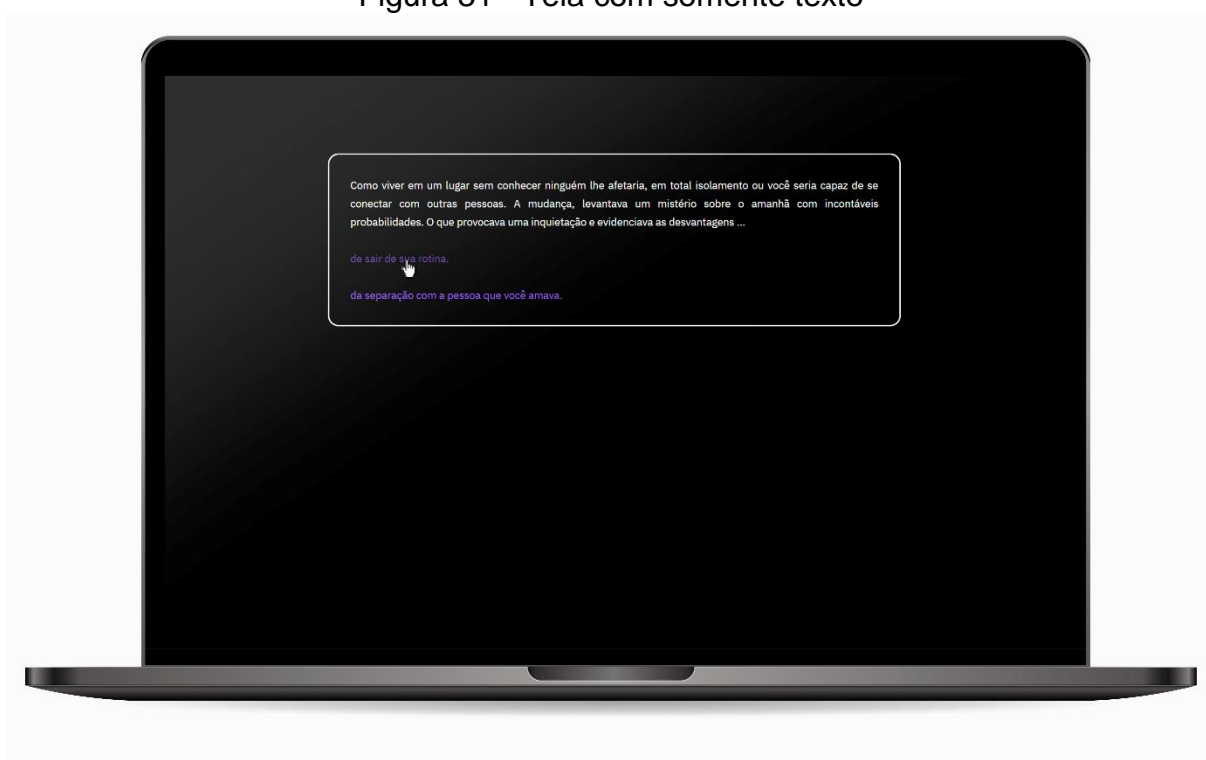
Fonte: O autor (2019)

A estrutura de pasta dos arquivos segue uma organização onde o HTML da página inicial e o da história estão localizados na raiz do projeto, enquanto o arquivo de estilo está em uma pasta denominada "css" e as imagens armazenadas em uma pasta denominada "img".

4.3 INTERFACE

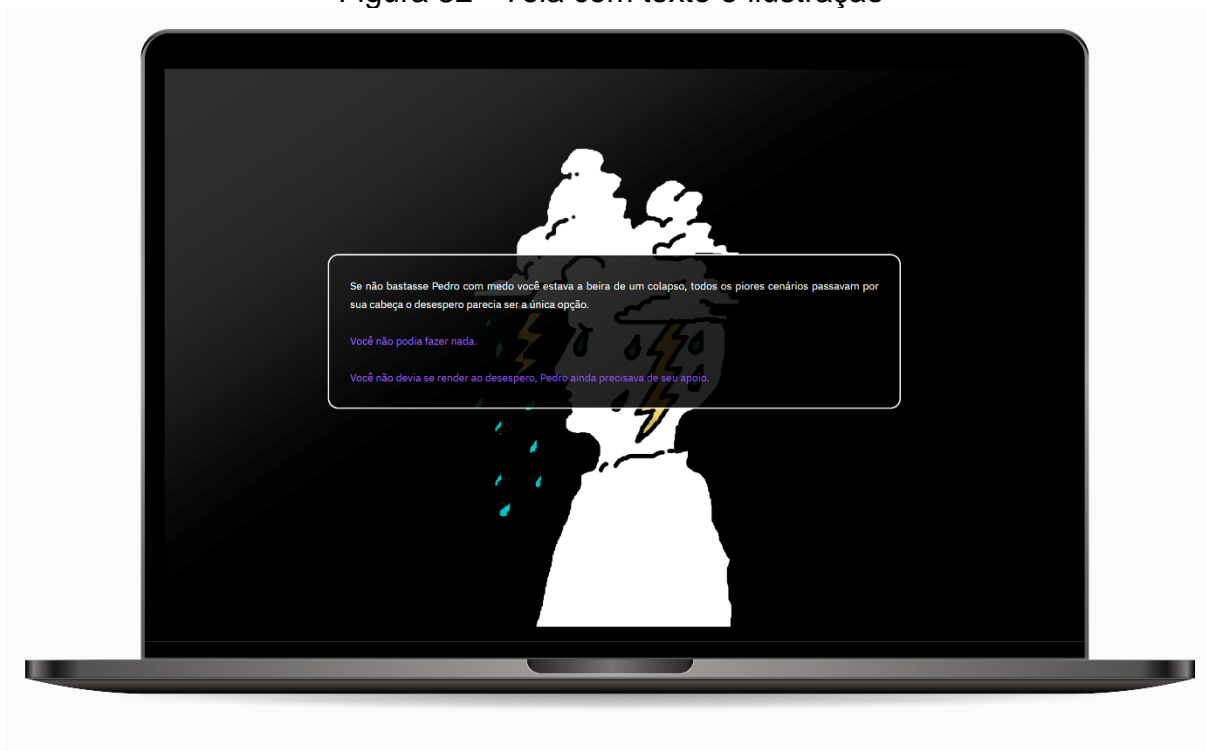
Na interface optou-se por aplicar um fundo preto (Figura 31), com a intenção que por meio do contraste do texto em uma caixa e na cor branca o foco do interagente seja em sua direção. Os links das escolhas foram estilizados com a cor roxa e ao passar o mouse ocorre uma variação em sua tonalidade para indicar a interação. As ilustrações, conforme o exemplo da Figura 32 demonstra, foram posicionadas ao fundo da área com o texto.

Figura 31 - Tela com somente texto



Fonte: O autor (2019)

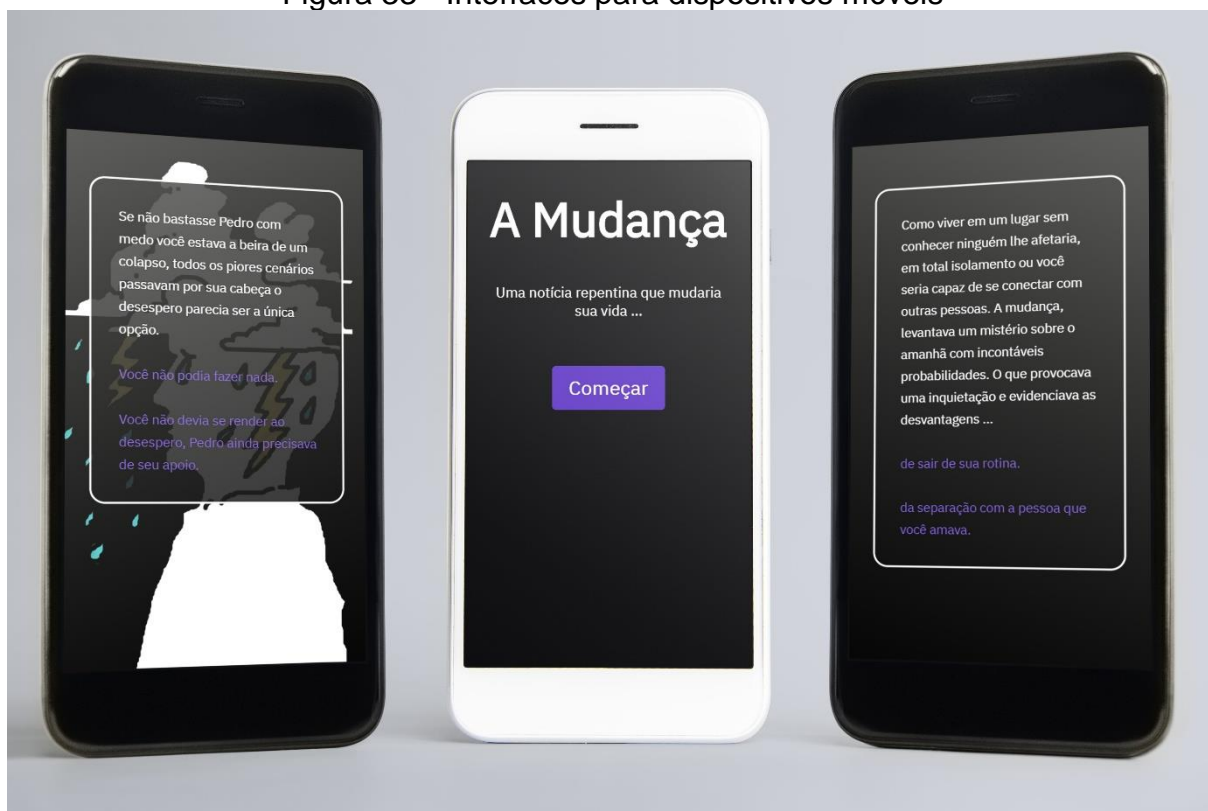
Figura 32 - Tela com texto e ilustração



Fonte: O autor (2019)

Visando a disponibilidade em qualquer dispositivo, o site foi desenvolvido para ser responsivo com o conteúdo se adequando de acordo com as dimensões do aparelho que está executando o acesso, um exemplo de visualização no celular pode ser observado na Figura 33.

Figura 33 - Interfaces para dispositivos móveis



Fonte: O autor (2019)

A usabilidade da narrativa foi projetada para ser intuitiva, na qual, por meio de um clique de mouse, o interagente avança entre as passagens. O fim é compreendido ao atingir uma tela final, sem próximos links. Caso o interagente recarregue a página, é retornado para o início e a história pode ser recomeçada.

5 VALIDAÇÃO E RESULTADOS

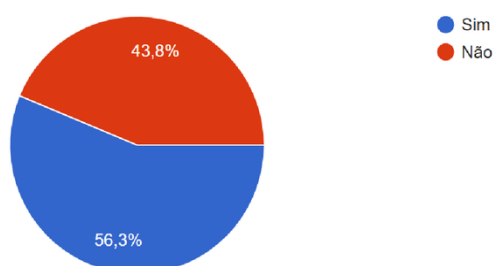
Para a validação da narrativa foram definidos dois grupos de foco e aplicado questionários diferentes, com o propósito de autenticar uma parcela do objetivo proposto coerente com cada. Um questionário foi direcionado para jovens e as questões abordaram a importância de abordar o tema, conhecimentos gerais sobre o tema e a possível aplicação da narrativa. O outro questionário foi direcionado para profissionais da área da saúde mental e as questões abordaram se o formato seria eficaz, onde poderia ser aplicado e se o conteúdo condiz com um auxílio adequado para prevenção do suicídio.

5.1 VALIDAÇÃO COM JOVENS

No dia 21 de maio de 2019 às 19:40, durante a disciplina de Projeto Temático: Hipermídia do curso de Criação Digital, na Sala 406 do Bloco 71 da Universidade de Caxias do Sul. Para dezesseis alunos com idade entre 18 e 23 anos, sendo 87,5% do gênero masculino e 12,5% do gênero feminino. Uma apresentação sobre o presente TCC foi realizada, fornecendo uma introdução sobre o assunto, objetivo da pesquisa e como foi o processo de desenvolvimento da proposta de solução. Após foi fornecido o *link online* de "A Mudança" e instruções, para que no período das 20h às 20h10min, individualmente pudessem interagir com a narrativa. Em seguida durante às 20h10min até às 20h22min, foram submetidos a um questionário *online* respondido em anonimato, disponível na íntegra na Apêndice E.

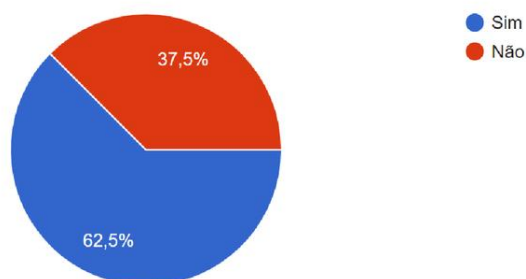
Os dados demonstram que mais da metade dos participantes faz ou já fez acompanhamento com algum profissional da saúde mental (Figura 34), em outra questão foi verificado se anteriormente eram familiarizados com o CVV, 62,5% respondeu que sim e um grupo representando 37,5% respondeu que não (Figura 35).

Figura 34 - Faz ou já fez acompanhamento com algum profissional da saúde mental



Fonte: O autor (2019)

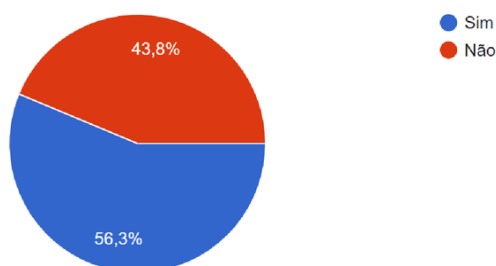
Figura 35 - Ouviu sobre o Centro de Valorização da Vida (CVV)



Fonte: O autor (2019)

Sobre falar abertamente sobre o tema seja com familiares, amigos ou colegas, apesar da maioria afirmar que já participaram de conversas um número alarmante (43,8%) ainda não teve a oportunidade (Figura 36).

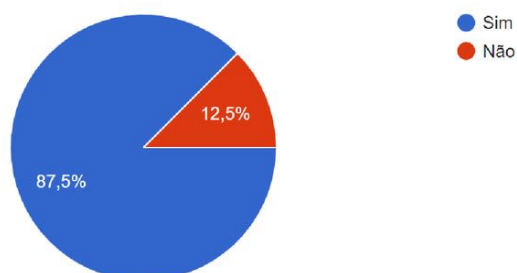
Figura 36 - Participou de conversas abertas sobre o tema com familiares, amigos ou colegas



Fonte: O autor (2019)

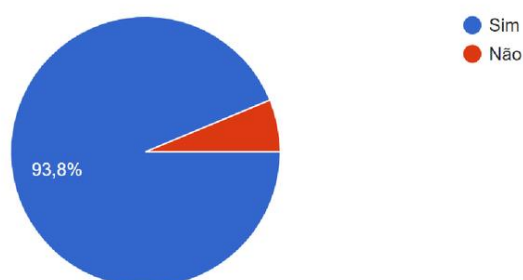
Quando questionados se após interagir com a narrativa, os sinais de alertas se tornaram mais nítidos 87,5% relataram que sim, conforme a Figura 37. Em relação ao comportamento para amparar alguém na situação, grande parte afirmou saber distinguir entre o indicado ou não (Figura 38).

Figura 37 - Interação com narrativa esclareceu sinais de alerta



Fonte: O autor (2019)

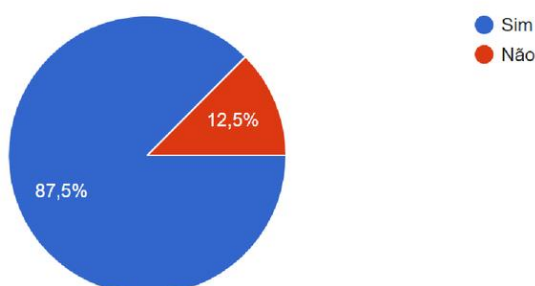
Figura 38 - Distinguir o comportamento indicado ou não



Fonte: O autor (2019)

Visando averiguar o possível uso da narrativa interativa, os participantes foram questionados se estariam confortáveis com seu uso em um atendimento orientado por um profissional da saúde. O resultado positivo é visível na Figura 39, que demonstra um percentual bem mais elevado.

Figura 39 - Se sentiria confortável em um atendimento utilizar uma narrativa interativa



Fonte: O autor (2019)

A última questão não obrigatória foi deixada em aberto para comentários e sugestões gerais ou sobre alguma das questões anteriores. Em relação a questão do uso da narrativa em um atendimento um participante comentou, que acredita que vários fatores devem ser levados em consideração como profissional, paciente e situação e que dependendo da circunstância poderia se tornar algo "invasivo". Outro comentário destacou a abordagem do tema por ser um problema presente na sociedade, mas que dificilmente é bem aceito.

5.2 VALIDAÇÃO COM ESPECIALISTAS

A validação com profissionais da área de saúde mental foi realizada pela Pós-Doutoranda em Psicoterapia Cognitivo-Comportamental e Graduada em Psicologia

Raquel Boff, pela Doutoranda em Educação e Psicóloga Vialana Ester Salatino e pela Psicóloga Andréa Gerhardt, por meio de um questionário (Apêndice F) disponibilizado *online*.

Sobre uma possível eficácia do formato como uma metodologia de prevenção do suicídio, Raquel ressaltou a importância de estudos empíricos com a ferramenta para que uma afirmação seja efetivada, enquanto Vialana e Andréa concordaram com uma possível eficácia, justificada pela capacidade que o formato contém de oferecer diversas opções.

O ambiente e a situação que melhor comportariam uma aplicação, na opinião de Raquel seria a escola e para Vialana em aplicativos empresariais, redes sociais, blogs, locais digitais e em geral onde se tenha uma grande quantidade de pessoas.

Em relação aos finais proporcionados pelos diferentes caminhos que podem ser percorridos, foi questionado se os mesmos contribuem para que em suas escolhas o leitor expresse seus reais sentimentos e pensamentos. Raquel em sua resposta, preveniu para que se suceda um cuidado com os finais para que não induzam o efeito Werther⁹, contextualizado por uma onda de suicídios na Europa após o lançamento do livro “Os Sofrimentos do Jovem Werther”. Vialana e Andréa responderam que acreditam que sim.

Com o propósito de validar o conteúdo da narrativa, uma questão foi direcionada quanto a sua coerência com o grupo de foco dentro do tema. As três profissionais retornaram positivo, argumentando que existe estímulo ao interesse de adolescentes pelo uso de uma linguagem acessível e representação de sua realidade no companheirismo, amizade, escola e comunicação por internet. Uma outra questão foi direcionada quanto a sua coerência com o tratamento de pessoas com risco e sem risco. Raquel e Andréa atestaram que está adequado, contudo Vialana indicou que a

⁹ Na obra “Os sofrimentos do jovem Werther”, romance por Johann Wolfgang von Goethe, o personagem principal se apaixona por uma mulher casada, mas não tem seu amor correspondido e se suicida com um tiro na cabeça. No século 18 após o lançamento do romance uma grande quantidade de jovens utilizou do mesmo método para tirarem suas vidas, o que ocasionou o seu banimento em alguns países. Ao divulgar em uma larga escala um ato de suicídio, existe o perigo de que outras pessoas sigam uma execução igual. Pode ocorrer no caso de celebridades e figuras públicas por sua influência em um grupo de pessoas, conceitualizando o suicídio “por contágio” ou “*copycat*”. A recomendação é que o tema seja exposto com dados corretos e sem nenhuma glamourização, com a finalidade de evitar o risco da indução do efeito Werther. (LOCH, Alexandre. 13 Reasons Why e Baleia Azul: O perigo do Efeito Werther. HuffPost Brasil. 2017. Disponível em: https://www.huffpostbrasil.com/alexandre-a-loch/13-reasons-why-e-baleia-azul-o-perigo-do-efeito-werther_a_22058340/. Acesso em: 9 jun. 2019.)

narrativa não deve ser referenciada como um tratamento, mas sim, como um auxílio para evitar o risco e encaminhar para a procura pelo procedimento de ajuda apropriada.

No espaço aberto para comentários e sugestões, Vialana sugeriu o desenvolvimento de outras histórias com abordagens diferentes, mas que continuem com a finalidade de prevenir o suicídio. Como por exemplo: o término de um relacionamento, uma demissão, uma pessoa que não se entende e não aceita seu corpo, alguém que não recebe atenção em casa, entre outros. Para que o interagente escolha o assunto que se adeque melhor a sua realidade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho apresentou um estudo sobre suicídio e narrativas interativas, significativo para compreender como os dois assuntos são contextualizados e se integram na solução desenvolvida. A prevenção do suicídio, se apresenta como um desafio aberto para novas abordagens que venham a contribuir na sua efetividade. A interdisciplinaridade, entre conhecimentos da saúde e tecnologias digitais, potencializa um meio de transmitir essa mensagem para criação de um diálogo sobre o tema. Sua aplicação em uma narrativa interativa, permite que o interagente experiencie uma perspectiva de protagonista vivenciando uma situação relacionada e que suas escolhas originem impactos na condição da história.

A imersão se associa com a qualidade do texto, satisfação e conexão emocional estabelecidas no relacionamento entre a narrativa e o leitor, diante disso esses elementos devem ser priorizados na elaboração e a formulação dos conteúdos na escrita.

Para a fundamentação da narrativa interativa proposta como solução, foram coletados estudos com algoritmos de aprendizagem e matérias fornecidos pelo Ministério da Saúde que auxiliassem na identificação de comportamentos suicidas e medidas de prevenção. Com base nesses parâmetros se sucedeu a construção dos textos das passagens, porém um grande desafio mostrou-se presente na necessidade de balancear como a abordagem do tema seria feita para adolescentes e a inexperiência relacionada ao tratamento de casos envolvendo saúde mental. O uso da consultoria se tornou essencial para a verificação se as escolhas da história induziam o leitor a qualquer sentimento de culpa e incentivo ao suicídio. A recomendação recebida foi a de conduzir a escolha sempre pela vida e a busca por ajuda.

A decisão de utilizar somente o Twine para o desenvolvimento, se revelou apropriada pela ferramenta comportar a aplicação dos elementos (texto e ilustrações) de interface descritos na proposta inicial e a facilidade para publicação e adaptação das telas para diferentes resoluções.

A validação do objetivo se efetivou pela divisão entre dois focos distintos, a com jovens verificou a relevância e conhecimentos do tema, nos resultados obtidos pode-se analisar que apesar da maioria dos participantes conhecer o CVV, um número expressivo atestou o contrário. Similar aos resultados decorrentes de outra

questão referente a participação em debates sobre o assunto. O que levanta questionamentos acerca de até que ponto divulgação, tabus e mitos exercem influência na falta de informação e diálogo para conscientização do problema. Em seguida a interação com a narrativa, os dados demonstram sucesso em seu auxílio para o esclarecimento de sinais de alerta e comportamento adequado. Na sondagem de um possível uso em atendimento, a resposta em geral foi positiva o que fortalece seu potencial. A validação com especialistas verificou o conteúdo e formato da narrativa no contexto da prevenção e indagações a respeito de sua aplicação, quanto à eficácia. A legitimidade do modelo foi confirmada e atribuída à oportunidade de realizar escolhas. Conforme uma das opiniões coletadas outros estudos precisam ser conduzidos para a verificação, em adição ao efetuada com jovens na Universidade de Caxias do Sul. Entende-se a dificuldade de mensurar resultados precisos em um curto espaço de tempo, para compreender verdadeiros impactos de uma metodologia de prevenção, portanto se manifesta a necessidade de uma avaliação a longo prazo. Entre os ambientes sugeridos se identifica o alcance de grandes públicos como característica em comum, ao mesmo tempo que as diversas opções proporcionam que o interagente se sinta representado na história. O conteúdo foi unanimemente reconhecido como de acordo com o grupo de foco, aprovando a linguagem e o enredo da escrita. Quanto sua coerência em relação a pessoas com risco ou sem risco, se concluí que a narrativa deve exercer a função de auxílio para indicação de tratamento, mas não a de tratamento em si.

O objetivo proposto de apresentar o potencial de narrativas interativas na prevenção e esclarecimento acerca do suicídio foi alcançado, conforme os resultados demonstrados nos experimentos. Em possíveis próximas etapas da pesquisa, a função de armazenar as escolhas realizadas pelo interagente poderia proporcionar um entendimento mais amplo dos caminhos seguidos para intervenções profissionais. Mediante a sugestão recebida, com a produção de novas histórias com diferentes enredos o interagente conseguiria selecionar para a interação a que melhor correspondesse com sua situação e por consequência uma conscientização maior sobre o tema poderia ser conquistada entre públicos distintos.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. **A narrative theory of games**. 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games. Acesso em: 24 set. 2018.
- AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. 216 p.
- AARSETH, Espen. Nonlinearity and literary theory. In: LANDOW, George P. (Org.). **Hyper/text/theory**. 52. ed. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994, p. 761-780.
- ABBOUTE, Amayas et al. Mining twitter for suicide prevention. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON APPLICATIONS OF NATURAL LANGUAGE TO DATA BASES/INFORMATION SYSTEMS, Cham: Springer, 2014. 250-253 p. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-07983-7_36. Acesso em: 9 jun. 2019.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PSIQUIATRIA. **Suicídio: informando para prevenir**. Brasília: CFM/ABP, 2014. 55 p. Disponível em: https://www.cvv.org.br/wp-content/uploads/2017/05/suicidio_informado_para_prevenir_abp_2014.pdf. Acesso em: 23 set. 2018.
- BARAK-CORREN, Yuval et al. Predicting suicidal behavior from longitudinal electronic health records. **American journal of psychiatry**, v. 174, n. 2, p. 154-162, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2016.16010077>. Acesso em: 9 jun. 2019.
- BERNI, Gabriela de Ávila et al. Potential use of text classification tools as signatures of suicidal behavior: a proof-of-concept study using Virginia Woolf's personal writings. **Plos One**, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0207963>. Acesso em: 9 jun. 2019.
- BERTOLETE, JOSÉ MANOEL; FLEISCHMANN, ALEXANDRA. Suicide and psychiatric diagnosis: A worldwide perspective. **World Psychiatry I**, p. 181-185, 2002.
- BOTEGA, Neury José. **Crise suicida: avaliação e manejo**. 1. ed. Porto Alegre: Artmed, 2015. 304 p.
- BRAGA, Luiza de Lima; DELL'AGLIO, Débora Dalbosco. Suicídio na adolescência: fatores de risco, depressão e gênero. **Contextos Clínic**, São Leopoldo, v. 6, n. 1, p. 2-14, jun 2013. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-34822013000100002&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 9 jun. 2019.

CASSORLA, Roosevelt Moisés Smeke; GRÜNSPUN, Haim (Coord.). **Do suicídio: estudos brasileiros**. Campinas, SP: Papirus, 1991. 234 p.

CENTRO DE VALORIZAÇÃO DA VIDA. O CVV. **CVV**. Disponível em: <https://www.cvv.org.br/o-cvv/>. Acesso em: 9 jun. 2019.

CENTRO DE VALORIZAÇÃO DA VIDA; MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Suicídio: saber, agir e prevenir**. 2017. 8 p. Disponível em: http://portalarquivos2.saude.gov.br/images/campanhas/Prevencao_do_suicidio_2017/folheto_Suicidio_PublicoGeral_150x210.pdf. Acesso em: 9 jun. 2019.

CHERRY, Colin; MOHAMMAD, Saif M.; DE BRUIJN, Berry. Binary classifiers and latent sequence models for emotion detection in suicide notes. **Biomedical informatics insights**, v. 5, 2012. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.4137%2FBII.S8933>. Acesso em: 9 jun. 2019.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA (BRASIL). **O suicídio e os desafios para a psicologia**. Brasília: Conselho Federal de Psicologia, 2013. 149 p.

CONSTRUCT 2. Disponível em: <https://www.scirra.com/construct2>. Acesso em: 9 jun. 2019.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003. 319 p. (Coleção interfaces).

DALGALARRONDO, Paulo. **Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008. 440 p.

DELANY, Paul; LANDOW, George. **Hypermedia and literary studies**. Cambridge: MIT Press, 1994. 351 p.

DESMET, Bart; HOSTE, Véronique. Emotion detection in suicide notes. **Expert Systems with Applications**, v. 40, n. 16, p. 6351-6358, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2013.05.050>. Acesso em: 9 jun. 2019.

DONTNOD ENTERTAINMENT. **Life Is Strange**. Square Enix, 2015.

DURKHEIM, Émile. **O suicídio: estudo de sociologia**. São Paulo: M. Fontes, 2000. 513 p. (Coleção tópicos).

GAMEMAKER STUDIO 2. Disponível em: <https://www.yoyogames.com/gamemaker>. Acesso em: 9 jun. 2019.

GAMESALAD. Disponível em: <https://gamesalad.com/>. Acesso em: 9 jun. 2019.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: UNESP, 2007. 467 p.

INFOCOM. **Zork**. Personal Software, 1980.

INKLE. **Writing web-based interactive fiction with ink**. Disponível em: <https://www.inklestudios.com/ink/web-tutorial/>. Acesso em: 9 jun. 2019.

KHRONOS. **WebGL overview**. Disponível em: <https://www.khronos.org/webgl/>. Acesso em: 9 jun. 2019.

KONIK, James. The best game development tools: how to make your own game. **Cloudwards**. 2018. Disponível em: <https://www.cloudwards.net/best-game-development-tools/>. Acesso em: 9 jun. 2019.

LANDOW, George P.. **Hypertext 3.0**: critical theory and new media in an era of globalization. 3. ed. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006. 436 p.

LUYCKX, Kim et al. Fine-grained emotion detection in suicide notes: a thresholding approach to multi-label classification. **Biomedical informatics insights**, v. 5, 2012. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.4137%2FBII.S8966>. Acesso em: 9 jun. 2019.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2010. 207 p. (Coleção Trans).

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000. 260 p.

MANN, JJ. A current perspective of suicide and attempted suicide. **Ann Intern Med**, v. 136, p. 302-311, 2002.

MARCUSCHI, Luiz Antônio (Org.); XAVIER, Antônio Carlos (Org.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção do sentido. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. 195 p.

MINISTÉRIO DA SAÚDE, Secretaria de Vigilância em Saúde. Suicídio: saber, agir e prevenir. **Boletim Epidemiológico**, v. 48, n. 30, p. 1-15, 2017. Disponível em: <http://portalarquivos.saude.gov.br/images/pdf/2017/setembro/21/2017-025-Perfil-epidemiologico-das-tentativas-e-obitos-por-suicidio-no-Brasil-e-a-rede-de-atencao-a-saude.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2019.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Prevenção do Suicídio**: manual dirigido a profissionais das equipes de saúde mental. Brasília: OPAS/Unicamp, 2006. 76 p. Disponível em: https://www.cvv.org.br/wp-content/uploads/2017/05/manual_prevencao_suicidio_profissionais_saude.pdf. Acesso em: 23 set. 2018.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Prevenção do suicídio**: sinais para saber e agir. Disponível em: <http://portalms.saude.gov.br/saude-de-a-z/suicidio>. Acesso em: 9 jun. 2019.

MUNCY, Julie. Life Is Strange is one heavy game that's one giant dilemma. **Wired**. 2016. Disponível em: <https://www.wired.com/2016/01/life-is-strange-hard-choices/>. Acesso em: 9 jun. 2019.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003. 282 p.

MÄNDER, Leili. **Life Is Strange a mediated game reception analysis**. 2017. Disponível em: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1143847/FULLTEXT01.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2019.

O'DEA, Bridianne et al. Detecting suicidality on Twitter. **Internet Interventions**, v. 2, n. 2, p. 183–188, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.invent.2015.03.005>. Acesso em: 9 jun. 2019.

PAK, Alexander et al. A combined approach to emotion detection in suicide notes. **Biomedical informatics insights**, v. 5, p. 105-114, 2012. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.4137%2FBII.S8969>. Acesso em: 9 jun. 2019.

PESTIAN, John et al. Suicide note classification using natural language processing: a content analysis. **Biomedical informatics insights**, v. 3, 2010. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3107011/>. Acesso em: 9 jun. 2019.

POULIN, Chris et al. Predicting the risk of suicide by analyzing the text of clinical notes. **PLoS one**, v. 9, n. 1, p. e85733, 28 jan. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0085733>. Acesso em: 9 jun. 2019.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2008. 240 p.

QUEST: Build text adventure games and interactive fiction. **Text Adventures**. Disponível em: <http://textadventures.co.uk/quest>. Acesso em: 9 jun. 2019.

RPG MAKER. Disponível em: <http://www.rpgmakerweb.com/>. Acesso em: 9 jun. 2019.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality 2**: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2015. 304 p. (Parallax: Re-visions of Culture and Society).

RYAN, Marie-Laure. Will New Media Produce New Narratives?. In: RYAN, Marie-Laure (Org.). **Narrative Across Media: The Languages of Storytelling**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004. 422 p. cap. 12, p. 337-359.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004. 191 p. (Coleção Comunicação).

SANTOS, Ricardo V (Org.); COIMBRA JR, Carlos E. A. (Org.). **Saúde e povos indígenas**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 1994. 251 p.

SECRET LAB. **Yarn Spinner**. Disponível em: <https://www.secretlab.com.au/yarnspinner/>. Acesso em: 9 jun. 2019.

SOHN, Sunghwan et al. A hybrid approach to sentiment sentence classification in suicide notes. **Biomedical informatics insights**, v. 5, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.4137/BII.S8961>. Acesso em: 9 jun. 2019.

SQUIFFY: A simple way to write interactive fiction. **Text Adventures**. Disponível em: <http://textadventures.co.uk/squiffy>. Acesso em: 9 jun. 2019.

TWINE. Disponível em: <http://twinery.org/>. Acesso em: 9 jun. 2019.

UNITY. **Features**. Disponível em: <https://unity3d.com/pt/unity>. Acesso em: 9 jun. 2019.

UNREAL ENGINE. **Unreal Engine features**. Disponível em: <https://www.unrealengine.com/en-US/features>. Acesso em: 9 jun. 2019.

WALSH, Colin G.; RIBEIRO, Jessica D.; FRANKLIN, Joseph C.. Predicting risk of suicide attempts over time through machine learning. **Clinical Psychological Science**, v. 5, n. 3, p. 457-469, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/2167702617691560>. Acesso em: 9 jun. 2019.

WALSH, Colin G.; RIBEIRO, Jessica D.; FRANKLIN, Joseph C.. Predicting suicide attempts in adolescents with longitudinal clinical data and machine learning. **Journal of child psychology and psychiatry**, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/jcpp.12916>. Acesso em: 9 jun. 2019.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Depression and other common mental disorders: global health estimates**. 2017. 24 p. Disponível em: <http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/254610/WHO-MSD-MER-2017.2-eng.pdf;jsessionid=E9703631D23DE7EAEFEA331C5F7B6DB0?sequence=1>. Acesso em: 9 jun. 2019.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. Suicide. **WHO**. 2018. Disponível em: <http://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/suicide>. Acesso em: 26 set. 2018.

WOYKE, Elizabeth. The enduring legacy of Zork. **MIT Technology Review**. 2017. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/s/608670/the-enduring-legacy-of-zork/>. Acesso em: 9 jun. 2019.

APÊNDICE A — PASSAGENS NARRATIVA

NOME: Início

TEXTO: Em seu quarto envolvido pelo escuro e silêncio, você repassava a notícia que seus pais haviam recém compartilhado. Em uma semana você daria adeus a tudo que conhecia e mais importante adeus a...

NOME: Notícia

TEXTO: A notícia repentina, que sua família se mudaria para o outro lado do país, lhe causava diferentes sentimentos, mas principalmente ...

ESCOLHA 1: Tristeza e Irritação -> Tristeza e Irritação

ESCOLHA 2: Cautela -> Cautela

NOME: Cautela

TEXTO: Abandonar tudo que você conhecia não seria fácil, organizar todas suas coisas em caixas e mandá-las para um lugar desconhecido. Só o pensamento disso já pesava seu humor.

Com um sofrimento antecipado por ter que anunciar para \$friend sem quase nenhum tempo para uma despedida ou planejamento, você pegou seu celular e digitou uma mensagem longa explicando o que estava por vir.

A resposta desolada sem acreditar que isso podia estar acontecendo, não tardou a chegar. A separação inevitável abalava vocês, e lhe causava...

ESCOLHA 1: Preocupação com \$friend. -> Preocupação amigo

ESCOLHA 2: Angústia, por não poder fazer nada. -> Ferido

NOME: Tristeza e Irritação

TEXTO: Como seus pais puderam tomar uma decisão tão importante sem lhe consultar, era difícil compreender. Eles não haviam pensado como isso lhe afetaria, ou como você iria anunciar a \$friend essa mudança.

Após um suspiro e controlando sua raiva, você pegou seu celular com pesar e enviou uma mensagem para \$friend, avisando que vocês precisavam conversar urgentemente. Como de costume, a resposta veio logo em seguida, acompanhada de preocupação a mesma pedia o que havia acontecido.

Sem demora seus dedos começaram a digitar a resposta:

"Em uma semana vou me mudar."

ECOLHA 1: Enviar... -> Enviar...

NOME: Enviar...

TEXTO: \$friend expressava confusão sem entender a situação, e pedia mais explicações. Sua resposta se manteve direta...

ESCOLHA 1: Culpando os pais -> Culpando os pais

ESCOLHA 2: Aceitando melhor a situação -> Aceitando melhor a situação

NOME: Culpando os pais

TEXTO: Além do sentimento de traição, suas mensagens expressavam medo. Medo da solidão, que uma nova rotina e lugar sem a pessoa que estava praticamente todos dias ao seu lado geraria. \$friend tentava amenizar a situação, que vocês ainda se falariam todos dias online, mas você sabia que não seria igual. A distância poderia mudar tudo, em seus pensamentos...

ESCOLHA 1: \$friend provavelmente faria novas amizades, enquanto seu destino era ser alguém que nunca seria popular, sendo apenas um peso para os outros. -> Peso para todos

ESCOLHA 2: Você nunca conseguiria substituir \$friend, e não seria nada fácil fazer novas amizades. -> Novas amizades

NOME: Aceitando melhor a situação

TEXTO: Não ver \$friend todos os dias seria o ponto mais negativo da mudança, sua constante presença sempre fez seus dias serem melhores. Seus pais podiam ter sido mais compreensivos com a estabilidade presente em sua vida.

\$friend parecia compartilhar dos mesmos sentimentos em suas mensagens, mas você conseguia perceber que ...

ESCOLHA 1: Que \$friend estava com medo da solidão que iria sentir. -> Medo amigo

ESCOLHA 2: Que \$friend se preocupava se você conseguiria se adaptar. -> Medo Você

NOME: Ferido

TEXTO: O sentimento de incapacidade era desconcertante, seus pais haviam lhe magoado profundamente. A falta de controle sobre sua vida, representava uma fonte de desesperança que lhe fazia questionar o sentido de construir laços se eles podiam ser rompidos tão rapidamente sem sua influência.

\$friend pareceu notar seu desconforto e usava palavras de conforto, o que lhe fazia sentir ...

ESCOLHA 1: Culpa pela preocupação que estava causando. -> Culpa

ESCOLHA 2: Felicidade por saber que teria alguém sempre lhe apoiando. -> Felicidade

NOME: Preocupação amigo

TEXTO: Era evidente que \$friend se abalou com a notícia, você se preocupava como a distância entre vocês lhe afetaria. Sem sua presença servindo de apoio emocional, \$friend poderia se fechar completamente para o mundo ao seu redor.

Porém ...

ESCOLHA 1: Você se certificaria de prestar ainda mais atenção em suas futuras interações. -> Atenção

ESCOLHA 2: Na verdade você, tinha as mesmas preocupações consigo. -> Consigo mesmo

NOME: Atenção

TEXTO: Prestar atenção no futuro comportamento de \$friend seria o melhor método para garantir sua saúde mental.

Com ainda muitas coisas para organizar você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Consigo mesmo

TEXTO: Como viver em um lugar sem conhecer ninguém lhe afetaria, em total isolamento ou você seria capaz de se conectar com outras pessoas. A mudança, levantava um mistério sobre o amanhã com incontáveis probabilidades. O que provocava uma inquietação e evidenciava as desvantagens ...

ESCOLHA 1: de sair de sua rotina. -> Sair rotina

ESCOLHA 2: da separação com a pessoa que você amava. -> Amor

NOME: Culpa

TEXTO: Não bastasse toda desgraça acontecendo com você, por sua causa \$friend estava sentindo preocupação e se esforçando para lhe confortar que tudo ficaria bem. Talvez fosse melhor não ter expressado seus pensamentos, se eles apenas virariam fardos para os outros.

Talvez na realidade ...

ESCOLHA 1: Os outros seriam mais felizes sem você. -> Sem você

ESCOLHA 2: Você devesse acreditar nas palavras de \$friend e esperar as coisas acontecerem antes de realizar um julgamento. -> Acreditar amigo

NOME: Felicidade

TEXTO: Experimentar alguém lhe passando segurança era tranquilizador, ...

ESCOLHA 1: se seus pais apenas tivessem o mesmo o nível de compreensão e não fossem pessoas desleais e egoístas a situação seria diferente. -> Insultos

ESCOLHA 2: o mais sensato seria focar nessa sensação e deixar o ressentimento em segundo plano. -> Segurança

NOME: Medo Você

TEXTO: Uma cidade nova e sem pessoas conhecidas, \$friend estava certa(o) em se preocupar com seu processo de adaptação. Se vivendo na mesma cidade desde seu nascimento você só havia sido capaz de fazer uma amizade, o que aconteceria em um lugar desconhecido e fora de sua zona de conforto. O medo do desconhecido era estressante.

ESCOLHA 1: A solidão seria seu destino. -> Destino

ESCOLHA 2: Uma batalha contra o isolamento seria seu destino. -> Batalha

NOME: Medo amigo

TEXTO: Era evidente que \$friend estava com medo de não ter mais sua presença e compartilhar suas tradições. As idas ao cinema, as pernoitadas, a companhia na escola e muitos outros momentos iriam acabar. A separação também afligia seus pensamentos.

ESCOLHA 1: Confortar \$friend. -> Confortar

ESCOLHA 2: Expressar desespero. -> Desespero

NOME: Novas amizades

TEXTO: Novas amizades pareciam ser seu maior desafio, o esforço para conquistá-las seria imenso e ...

ESCOLHA 1: não valeria a pena era melhor aceitar a solidão. -> Aceitar solidão

ESCOLHA 2: deveria ser a melhor opção para uma adaptação sem muitas complicações. -> Sem complicações

NOME: Peso para todos

TEXTO: Seus pais haviam acabado com sua vida, você nunca mais faria amizades. Todo mundo devia saber que estar junto com você era incomodo e por isso ficariam o mais longe possível.

Com poucas palavras você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Sem complicações

TEXTO: As complicações que qualquer mudança grande como essa geravam já eram suficientes para gerar uma forte dor de cabeça a qualquer um. Seu papel era evitar que essa dor de cabeça aumentasse ainda mais.

ESCOLHA 1: Dor de cabeça proveniente da atitude de dois indivíduos egocêntricos, arrogantes e cruéis. -> Xingar pais

ESCOLHA 2: Era importante focar nisso para preservar seu bem-estar. -> Preservar

NOME: Aceitar solidão

TEXTO: Qual era o sentido de se esforçar tanto, por algo que provavelmente não se realizaria. Se você aceitasse isso o quanto antes pouparia sofrimento e tempo.

Com ainda muitas coisas para organizar você mal se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Desespero

TEXTO: Se não bastasse \$friend com medo você estava a beira de um colapso, todos os piores cenários passavam por sua cabeça o desespero parecia ser a única opção.

ESCOLHA 1: Você não podia fazer nada. -> Fazer nada

ESCOLHA 2: Você não devia se render ao desespero, \$friend ainda precisava de seu apoio. -> Não se render

NOME: Confortar

TEXTO: Era seu papel garantir para \$friend que tudo ficaria bem apesar da distância e que nada mudaria entre vocês.

Após tranquilizar \$friend você se despediu e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Batalha

TEXTO: Contra todo seu histórico você deveria travar uma batalha, para transformar uma situação desfavorável em uma chance de fazer as coisas diferentes e romper barreiras das suas inseguranças.

ESCOLHA 1: O laço com \$friend representava que era possível você encontrar alguém que enxergasse suas qualidades. -> Qualidades

ESCOLHA 2: Não uma transformação seria impossível, sua presença seria apenas um fardo e suas inseguridades eram grandes demais para serem superadas. -> Fardo

NOME: Destino

TEXTO: Você já havia aceitado que a solidão marcaria sua nova vida, ninguém iria se interessar em lhe conhecer e fariam julgamentos incorretos. O isolamento era o único desfecho possível.

Com uma descrença que dias melhores viriam, você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Insultos

TEXTO: Era custoso largar o rancor que a mudança despertava, principalmente quando não havia dúvidas a quem culpar. A escolha deles sem espaço para diálogo servia como maior prova de que os insultar mentalmente era pouco levando em conta tudo que mereciam.

ESCOLHA 1: A realidade era tão cansativa, que você só gostaria de ter uma alternativa que parrasse seu sofrimento e cessasse sua raiva. -> Cansado

ESCOLHA 2: Sentir raiva era normal, contudo você não poderia se deixar consumir pelo sentimento. -> Normal

NOME: Segurança

TEXTO: Com o foco na segurança que \$friend lhe passava, você poderia seguir em frente e sentir mais confiança em si mesmo. O futuro não era extremamente intimidante, quando se tinha o apoio de outra pessoa.

Com ainda muitas coisas para organizar você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Acreditar amigo

TEXTO: Confiar em \$friend e evitar um sofrimento antecipado deveria se tornar seu mantra. Esperar que coisas boas ou ruins acontecessem antes de se martirizar com diferentes cenários.

ESCOLHA 1: Seria o contexto ideal a ser seguido, contudo você se conhecia e sabia que não passava de uma ilusão acreditar que seria seguido. Você era grato pelas palavras de \$friend, mas não importava quais fossem sem elas seus sentimentos negativos de antecipação não passariam. -> Gratidão

ESCOLHA 2: Seria o contexto ideal a ser seguido, e você se esforçaria para viver um dia por vez se focando no presente e no que estava dentro de seu controle. -> Seguir conselho

NOME: Sem você

TEXTO: Tudo que você fazia só piorava a vida dos outros e imaginar que sem sua presença tudo poderia ficar em harmonia. Às vezes você se questionava se \$friend não se arrependia de ter estabelecido uma amizade...

Com ainda muitas coisas para organizar você se despediu de \$friend rapidamente e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Amor

TEXTO: Se sentir amado e o relacionamento que vocês construído, lhe davam forças para continuar todos dias e isso estava sendo tirado de você.

ESCOLHA 1: Era difícil imaginar que as probabilidades resultariam em consequências boas, a ação dos seus pais certamente só traria sofrimento para sua existência. -> Difícil

ESCOLHA 2: A separação certamente não seria fácil, mas era necessário acreditar que mesmo com todos esses novos obstáculos imprevisíveis a conexão de vocês sobreviveria. -> Conexão sobreviveria

NOME: Sair rotina

TEXTO: Você seguia uma rotina que lhe passava confiança, sair dela causaria certo receio e até um pouco de medo. Porém em seu consiste estava claro que só o futuro seria capaz de revelar repercussões positivas ou negativas.

Com ainda muitas coisas para organizar você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Difícil

TEXTO: Sua percepção estava sendo realista, a situação não parecia nada boa qualquer ângulo que você analisava só resultava em decepções. Nem mesmo a afeição de \$friend conseguia salvar seus pensamentos de caírem nas piores hipóteses.

Com ainda muitas coisas para organizar e com altos níveis de negatividade você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Conexão sobreviveria

TEXTO: Anos de amizade garantiam que o relacionamento resistiria, mesmo assombrado pelo medo provocado pela distância ele não se romperia. O afeto compartilhado entre vocês era forte e baseado em respeito e aceitação dos sentimentos da outra pessoa.

Com ainda muitas coisas para organizar você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Gratidão

TEXTO: Era impossível de controlar seus sentimentos negativos, ainda mais com a culpa que vivenciava. O pior já estava sendo formulado em sua cabeça e não deixava espaço para outras alternativas.

Com ainda muitas coisas para organizar e um pesar você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Seguir conselho

TEXTO: O que estivesse ao seu alcance para seguir os conselhos de \$friend e poupar seu sofrimento você faria.

Com ainda muitas coisas para organizar você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Cansado

TEXTO: Se era pra viver nessa realidade talvez você preferisse, não existir mais.

Sem escolha, ainda haviam muitas coisas que precisavam ser organizadas. Você se despediu sem ânimo de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Normal

TEXTO: Estar em um estado onde a raiva consumia todas suas energias, não era ideal. Claro, que só porque você não estava se deixando controlar pelo sentimento isso significaria que o que seus pais fizeram seria esquecido.

Com ainda muitas coisas para organizar você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Qualidades

TEXTO: Você conseguiria sim, fazer novas amizades, talvez não imediatamente, mas com o tempo seus atributos se manifestariam naturalmente. De nada ajudaria, a

imersão no medo de não ser bom o suficiente isso apenas ofuscaria sua verdadeira personalidade.

Com ainda muitas coisas para organizar você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Fardo

TEXTO: Não havia esperança, você não mudaria e era impossível vencer uma batalha contra todas coisas ruins que vinham com sua presença. No fim \$friend tinha razão em se preocupar, era óbvio para qualquer um que você nunca seria capaz de se adaptar.

Com ainda muitas coisas para organizar e mais nada a acrescentar você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Fazer nada

TEXTO: Você estava sem opções não havia mais o que fazer, a situação inteira estava fora de controle. Era cansativo tentar se manter firme por \$friend, ceder ao desespero parecia ser a melhor maneira de digerir a situação.

Sem querer agravar o cenário você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Não se render

TEXTO: Você precisava ser forte, se você se rendesse ao desespero vocês estariam no caminho para o fracasso e por consequência sofrimento. \$friend encontraria em você uma fonte de afeição e suporte.

Com ainda muitas coisas para organizar você se despediu de \$friend e começou a preparar as próximas etapas da mudança.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Xingar pais

TEXTO: Você não conseguia esquecer de quem a culpa era, o seu sangue ainda fervia de raiva. Mas o que importava como as consequências da mudança lhe atingiriam

you were only in your adolescence and what you understood of life. Because your voice had to be heard or consulted.

Still with fury you said goodbye to \$friend and began to prepare the next steps of the change.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Preservar

TEXTTO: Your emotional well-being, would be your own priority since apparently your parents were not even a little worried.

With still many things to organize you said goodbye to \$friend and began to prepare the next steps of the change.

ESCOLHA 1: ... -> Caixas

NOME: Caixas

ESCOLHA 1: ... -> Caminhão

NOME: Caminhão

TEXTTO: Three months later...

ESCOLHA 1: ... -> Amigo(a) | -> Você

NOME: Você

TEXTTO: Three months had passed since your move to the city.

During this period your biggest fears had become concrete, you were living, as you could call it, in complete isolation. You and your parents were constantly fighting, it was impossible to be in their presence without being blamed, the relationship between you was lost. How many times in the last few days you screamed that you would leave in peace one day for good, but they just didn't hear, no one heard. At school, you could disappear and no one would notice, your existence was that of a ghost to everyone.

The majority of your time was spent in the isolation of your room, without the slightest desire to go out and explore new places or interact with other people. \$friend had tried so hard to keep communication between you, but you didn't want to cause worry. So they began long periods of ignored messages, one day, two days, then weeks, until you simply

parar de responder. Você amava \$friend, mas como poderia descarregar seu sofrimento sem lhe causar sofrimento também.

Interrompendo seus pensamentos uma mensagem de \$friend havia chegado, com a intenção de apenas visualizar e não responder você ...

ESCOLHA 1: abriu a mensagem. -> Abriu

NOME: Amigo(a)

TEXTO: Três meses haviam se passado desde a sua mudança de cidade.

Durante esse período as primeiras semanas foram as piores, longe de \$friend você se via com muitas horas livres e em isolamento, mas com seu retorno a escola tudo havia mudado drasticamente. Você foi capaz de encontrar duas pessoas e construir uma amizade em um breve espaço de tempo. Com gostos similares, uma conexão foi fácil de ser estabelecida o planejamento de atividades fora da escola ocorreu de forma automática.

O relacionamento com seus pais ainda estava se recuperando, após uma longa conversa onde suas opiniões foram expostas, vocês foram eficazes de entrar em um acordo onde seus sentimentos também seriam considerados no caso de qualquer mudança.

Estranhamente \$friend desaparecia por dias. Suas mensagens levavam dias ou até semanas para serem respondidas. Era óbvio que \$friend estava visualizando, mas não respondendo para lhe ignorar. Seu desaparecimento das redes sociais também apontava que algo não estava certo. Na esperança de obter uma resposta você digitou uma mensagem e ...

ESCOLHA 1: enviou. -> Enviou

NOME: Enviou

TEXTO: Depois de quatro dias que sua mensagem havia sido enviada perguntando para \$friend se tudo estava certo e se precisava de alguém para conversar, a resposta veio ...

\$friend expressava que não via mais motivos para viver, descrevendo o quanto a solidão que sentia estava lhe afetando, que não tinha respondido suas mensagens pois só de pensar que atrapalharia a nova vida que você se esforçava tanto para construir com seus problemas já sentia culpa e que não possuía esperança que as

coisas melhorariam. Em suas frases dizia que não aguentava mais, que gostaria de dormir e nunca mais acordar e que não podia fazer nada.

Sua reação foi ...

ESCOLHA 1: Assegurar \$friend que você estaria sempre disponível para conversar abertamente e ouvir sem julgamentos não importava a hora do dia e mesmo não estando ao seu lado em pessoalmente faria o possível para acompanhar o que estava passando. -> O que fazer

ESCOLHA 2: Julgar \$friend e pensar que estava exagerando, você já havia passado por coisas piores e nem por isso queria morrer. Provavelmente só queria chamar a atenção, mas deveria levantar a cabeça e deixar disso. -> Não fazer

NOME: Abriu

TEXTO: Na mensagem, \$friend se colocava a disposição para ouvir sem qualquer julgamento quando você estivesse confortável para conversar.

ESCOLHA 1: Fechar sem responder. -> Não responder

NOME: Não responder

TEXTO: Era uma sexta-feira à noite, depois de mais uma briga com seus pais você havia se trancado em seu quarto. No escuro e no silêncio, uma lembrança de três meses atrás lhe passava a cabeça. O momento em que a notícia da mudança tinha sido compartilhada com \$friend. A partir daquele ponto as coisas só foram se degradando, até chegar a atualidade onde você apenas queria desaparecer.

Precisando conversar com alguém você enviou uma mensagem para \$friend, que como prometido ouviu todo seu desabafo sobre como tudo estava errado em sua vida e como sua vontade de viver estava sumindo. \$friend, sem lhe interromper, ao final ofereceu seu apoio livre de julgamentos, sermões, frases de incentivos vazias e recomendou que você buscasse a ajuda de um profissional da saúde mental.

ESCOLHA 1: Negar que precisa da ajuda de qualquer profissional. -> Negar

ESCOLHA 2: Reconhecer que precisa de ajuda. -> Reconhecer

NOME: O que fazer

TEXTO: Após sua última conversa com \$friend o diálogo entre vocês estava mais aberto, você se esforçava para expressar respeito e levar a situação com seriedade e o sofrimento em consideração. Mas em suas limitações ...

ESCOLHA 1: Compreendia que \$friend precisava de uma ajuda mais capacitada de um profissional da saúde mental, por isso incentivaria a procura de um. Também incentivaria o contato pelo chat, e-mail ou telefone pelo número 188, com o Centro de Valorização da Vida, o CVV, que realiza apoio emocional e prevenção do suicídio. Contudo você ainda faria um hábito sua presença acompanhando o progresso do atendimento e incentivando a recuperação. -> Recomendar

ESCOLHA 2: Compreendia que \$friend precisava de uma ajuda mais capacitada por isso se afastaria e recomendaria um profissional da saúde mental, que poderia realizar o suporte necessário. -> Afastar

NOME: Não fazer

TEXTO: Após sua última conversa com \$friend, os diálogos entre vocês pareciam mais retraídos. Você tentava manter os tópicos mais positivos, porém \$friend sempre expressava uma visão negativa da vida. Ontem havia perguntado se você gostaria de receber algum objeto de uma de suas coleções, como se estivesse se desfazendo de seus bens.

ESCOLHA 1: As atitudes de \$friend já haviam atingido um nível de loucura, se pensasse um pouco positivo poderia sair da nuvem de negatividade que se encontrava, mas lhe faltava vergonha na cara e deixar de ser covarde. -> Nunca fazer

ESCOLHA 2: Se preocupar com \$friend parecia que a ideação do suicídio estava se caminhando para ser posta em prática. Recomendar o contato pelo chat, e-mail ou telefone pelo número 188, com o Centro de Valorização da Vida, o CVV, que realiza apoio emocional e prevenção do suicídio. Além da procurar ajuda de um profissional de serviços de saúde de emergência. -> Preocupar

NOME: Nunca fazer

TEXTO: Duas semanas se passaram sem nenhuma mensagem de \$friend.

ESCOLHA 1: ... -> Final morte amigo

NOME: Preocupar

TEXTO: Você havia deixado passar alguns dos primeiros sinais de alerta de risco de suicídio de \$friend. Como as frases usadas como de alguém que queria desaparecer, com baixo autoestima e se considerando um peso para os outros juntamente com o isolamento.

ESCOLHA 1: ... -> Final salvável amigo

NOME: Recomendar

TEXTO: Com a ida regularmente a um profissional da área de saúde mental \$friend, começava a demonstrar sinais de recuperação.

ESCOLHA 1: ... -> Final bom amigo

NOME: Afastar

TEXTO: Com seu afastamento, você não sabia como estava a real situação da recuperação de \$friend ou até mesmo se ela existia. Não sabia se o acompanhamento com algum profissional estava sendo seguido ou não. A sensação de que mais poderia ter sido feito para ajudar, permanecia lhe incomodando.

ESCOLHA 1: ... -> Final contato amigo

NOME: Reconhecer

TEXTO: Reconhecer que o problema não poderia ser superado sem ajuda era um passo importante para a recuperação. \$friend continuava impulsionando sua autoestima e estando à disposição. Sua última recomendação era que você realizasse o contato pelo chat, e-mail ou telefone pelo número 188, com o Centro de Valorização da Vida, o CVV, para receber apoio emocional.

ESCOLHA 1: Se comprometer com a recuperação -> Comprometer

ESCOLHA 2: Não se comprometer com a recuperação -> Não Comprometer

NOME: Negar

TEXTO: \$friend continuava a insistir que você buscasse alguma ajuda externa, que não se sentisse confortável consultando com um psicólogo ou psiquiatra, o Centro de Valorização da Vida, o CVV, era uma opção para receber apoio emocional. O atendimento podia ser acionado por chat, e-mail ou telefone pelo número 188, o você julgasse melhor.

ESCOLHA 1: A comoção de \$friend, com seu empenho em buscar informações e alternativas levando em conta seus sentimentos, lhe dava um pouco de esperança. O suficiente para procurar ajuda. -> Procurar ajuda

ESCOLHA 2: Era inútil tentar fazer algo para mudar a situação, você não precisava de qualquer ajuda. -> Sem ajuda

NOME: Procurar ajuda

TEXTTO: Como o acompanhamento profissional adequado, aos poucos você recuperava a esperança por dias melhores.

ESCOLHA 1: ... -> Final salvável você

NOME: Sem ajuda

TEXTTO: Você sentia que o sofrimento nunca passaria...

ESCOLHA 1: ... -> Final esperança você I

NOME: Comprometer

TEXTTO: Procurar ajuda havia sido a melhor decisão que você podia tomar.

ESCOLHA 1: ... -> Final bom você

NOME: Não Comprometer

TEXTTO: Você entendia a necessidade de procurar a ajuda de algum profissional da saúde, porém tinha medo de como isso seria julgado. Mesmo \$friend lhe apoiando como as outras pessoas tirariam suas conclusões, pensariam elas que você é covarde e estava à beira da loucura. Era difícil de prever.

ESCOLHA 1: ... -> Final empurrão você

NOME: Final contato amigo

TEXTTO: A notícia algumas semanas depois, que \$friend estava recebendo o tratamento adequado veio por parte de seus pais. Eles haviam entrando em contato com você para informar que \$friend, recebia toda ajuda necessária e pediam se você poderia fazer parte de seu grupo de apoio.

Você respondeu que sim sem dúvidas, as últimas semanas haviam aberto seus olhos para a importância de pessoas próximas a alguém com risco de suicídio de acompanharem e se interessarem por sua recuperação. Era tranquilizador saber que no caso de \$friend, sua família e amigos estariam sempre ao seu lado.

NOME: Final bom amigo

TEXTTO: Vocês haviam criado uma rotina de comunicação todas as noites, onde compartilhavam os acontecimentos de cada dia.

Entendendo melhor o que fazer ao se deparar com uma pessoa em risco de suicídio, você mantinha um estado de alerta para possíveis sinais e sabia a importância de não abandonar alguém nessa situação.

Seu amor por \$friend não havia diminuído, mas aumentado ao observar com admiração sua história de superação.

NOME: Final salvável amigo

TEXTO: No futuro você se esforçaria para se sensibilizar mais com o sofrimento de outra pessoa, as vezes era difícil de sair de suas próprias perspectivas e julgamentos. Porém o bem-estar dos outros principalmente mental sempre deveria ser considerado. Como o de friend, que com o acompanhamento profissional e o contato com o CVV uma recuperação havia sido encaminhada. Você se certificaria de estar ao seu lado em todas as etapas que estavam por vir.

NOME: Final morte amigo

TEXTO: Era no meio da noite quando seus pais bateram na porta de seu quarto, suas caras expressavam que algo muito ruim teria acontecido. Sua conversa começou dando voltas sobre morte e como você precisava ser forte, ao citarem \$friend você temeu pelo pior.

\$friend havia falecido, por meio do suicídio.

NOME: Final salvável você

TEXTO: A solidão e o sofrimento já não controlavam sua vida, você voltava a encontrar o prazer em fazer pequenas coisas como mandar fotos do seu dia a dia para \$friend, assistir filmes, ouvir músicas ...

Sua amizade com \$friend havia se fortalecido, você nunca se esqueceria do suporte e da insciência oferecidas, motivos que lhe deram forças para continuar vivendo.

NOME: Final esperança você I

TEXTO: Mas \$friend não desistia, mantendo o contato com você buscava falar abertamente sobre como o isolamento, a desesperança e a tristeza estavam influenciando suas emoções lhe fazendo refletir. Apontava que mais pessoas já haviam passado do por sentimentos similares e que era possível triunfar ao escolher a vida.

\$friend revelou também que estava fazendo o acompanhamento com um profissional da saúde e que se antes possuía alguma resistência, ela havia caído ao compreender a importância de ter alguém capacitado prestando ajuda.

ESCOLHA 1: ... -> Final esperança você II

NOME: Final bom você

TEXTO: Você estava aprendendo a sair do buraco negro que havia tomado sua vida, a se aceitar e aceitar seu sofrimento e crescer com ele. Não era um processo imediato que seria resolvido rapidamente após você reconhecer que tinha um problema. Demoraria tempo e exigiria esforço, para atingir equilíbrio e encontrar motivações. Mas naquele momento conversando com \$friend, você começou a ter um pouco de esperança que talvez existiria motivos para continuar vivendo.

NOME: Final empurrão você

TEXTO: \$friend ouvia todos seus receios sobre como os outros certamente lhe julgariam e derrubava cada um de seus argumentos, contestando que só o ato de pedir ajuda já fazia de você uma pessoa corajosa e que os outros que não entendiam seu sofrimento precisam ter mais sensibilidade.

Procurar ajuda não faria menos de você, mas lhe ajudaria a recuperar esperança e motivos para viver.

NOME: Final esperança você II

TEXTO: Pouco a pouco você sentia que poderia superar o sofrimento existente em sua vida, com as palavras de \$friend juntamente com a reflexão sobre como tudo estava lhe consumindo sua perspectiva do futuro começava a mudar.

A procura por um profissional da saúde mental capaz de lhe auxiliar na mudança de pensamento e sentimentos, se revelava como essencial.

Escolher a recuperação não havia sido um processo fácil, mas você acreditava que era um passo necessário feito para a direção de viver.

APÊNDICE B — ESCOLHAS PARTE UM

Quadro 8 - Caminhos 1-5

Caminho	1	2	3	4	5
Escolha	3: Cautela	3: Cautela	3: Cautela	3: Cautela	3: Cautela
Escolha	4: Preocupação amigo	4: Preocupação amigo	4: Preocupação amigo	4: Preocupação amigo	4: Ferido - Ferido, Eu não posso fazer nada
Escolha	5: Atenção	5: Consigo mesmo - Medo	5: Consigo mesmo - Medo	5: Consigo mesmo - Medo	5: Culpa - Culpa
Escolha		6: Sair rotina	6: Amor - Amor	6: Amor - Amor	6: Sem você - Os outros vão ser mais felizes sem mim
Escolha			7: Conexão sobreviveria	7: Difícil - Desesperança	
Desfecho	Amigo(a)	Amigo(a)	Amigo(a)	Você	Você

Fonte: O autor (2019)

Quadro 9 - Caminhos 6-10

(continua)

Caminho	6	7	8	9	10
Escolha	3: Cautela	3: Cautela	3: Cautela	3: Cautela	3: Cautela
Escolha	4: Ferido - Ferido, Eu não posso fazer nada	4: Ferido - Ferido, Eu não posso fazer nada	4: Ferido - Ferido, Eu não posso fazer nada	4: Ferido - Ferido, Eu não posso fazer nada	4: Ferido - Ferido, Eu não posso fazer nada
Escolha	5: Culpa - Culpa	5: Culpa - Culpa	5: Felicidade	5: Felicidade	5: Felicidade

(conclusão)

Escolha	6: Acreditar amigo	6: Acreditar amigo	6: Segurança	6: Insultos - Insultos	6: Insultos - Insultos
Escolha	7: Seguir conselho	7: Gratidão - Gratidão		7: Normal	7: Cansado - Desesperança
Desfecho	Amigo(a)	Você	Amigo(a)	Amigo(a)	Você

Fonte: O autor (2019)

Quadro 10 - Caminhos 11-15

Caminho	11	12	13	14	15
Escolha	3: Tristeza e Irritação - Acusar	3: Tristeza e Irritação - Acusar	3: Tristeza e Irritação - Acusar	3: Tristeza e Irritação - Acusar	3: Tristeza e Irritação - Acusar
Escolha	5: Aceitando melhor a situação	5: Aceitando melhor a situação	5: Aceitando melhor a situação	5: Aceitando melhor a situação	5: Aceitando melhor a situação
Escolha	6: Medo você - Medo	6: Medo você - Medo	6: Medo você - Medo	6: Medo amigo	6: Medo amigo
Escolha	7: Destino - Solidão	7: Batalha	7: Batalha	7: Confortar	7: Desespero - Desesperança
Escolha		8: Qualidades	8: Fardo - Desesperança		8: Não se render
Desfecho	Você	Amigo(a)	Você	Amigo(a)	Amigo(a)

Fonte: O autor (2019)

Quadro 11 - Caminhos 16-20

(continua)

Caminho	16	17	18	19	20
Escolha	3: Tristeza e Irritação - Acusar	3: Tristeza e Irritação - Acusar	3: Tristeza e Irritação - Acusar	3: Tristeza e Irritação - Acusar	3: Tristeza e Irritação - Acusar

(conclusão)

Escolha	5: Aceitando melhor a situação	5: Culpando os pais - Acusar	5: Culpando os pais - Acusar	5: Culpando os pais - Acusar	5: Culpando os pais - Acusar
Escolha	6: Medo amigo	6: Peso para todos - Eu sou perdedor e um peso pros outros	6: Novas amizades	6: Novas amizades	6: Novas amizades
Escolha	7: Desespero - Desesperança		7: Aceitar solidão - Solidão	7: Sem complicações	7: Sem complicações
Escolha	5: Fazer nada - Eu não posso fazer nada			8: Preservar	8: Xingar pais - Insultos
Desfecho	Você	Você	Você	Amigo(a)	Você

Fonte: O autor (2019)

APÊNDICE C — ESCOLHAS PARTE DOIS

Quadro 12 - Caminhos risco "Você"

Caminho	1	2	3	4
Escolha	Abriu	Abriu	Abriu	Abriu
Escolha	Não responder	Não responder	Não responder	Não responder
Escolha	Negar	Negar	Reconhecer	Reconhecer
Escolha	Procurar ajuda	Sem ajuda	Comprometer	Não comprometer
Desfecho	Final saudável você	Final esperança você I e II	Final bom você	Final empurrão você

Fonte: O autor (2019)

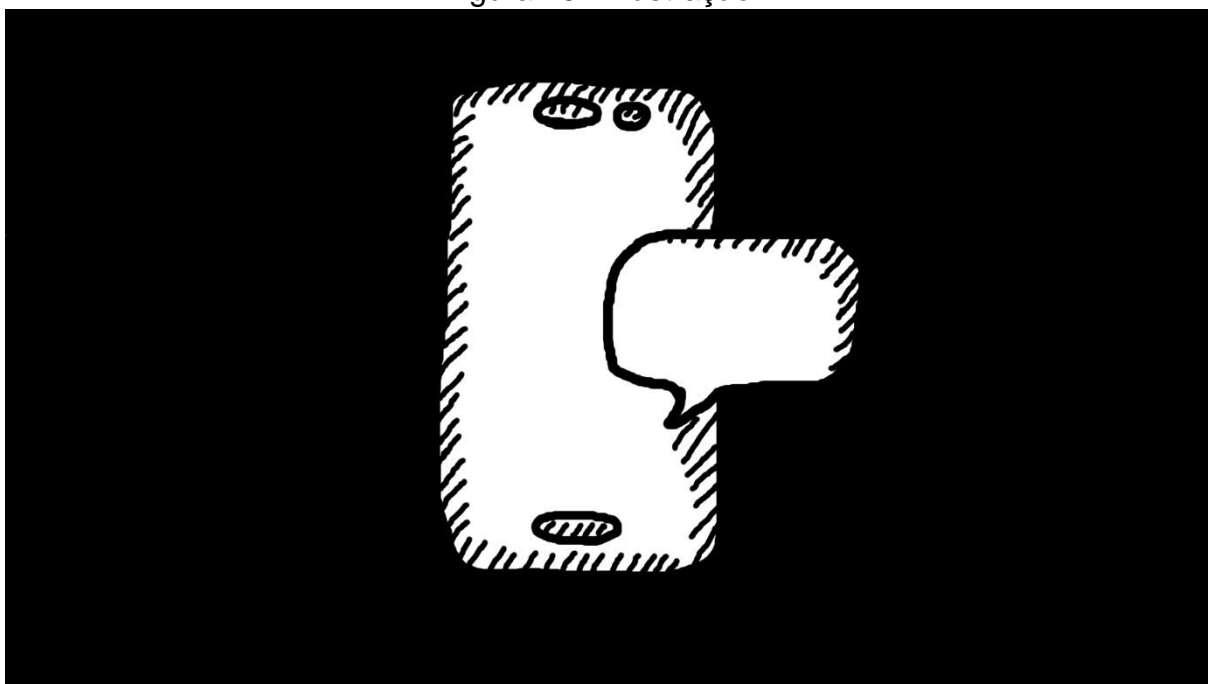
Quadro 13 - Caminhos risco "Amigo(a)"

Caminho	1	2	3	4
Escolha	Enviou	Enviou	Enviou	Enviou
Escolha	O que fazer	O que fazer	Não fazer	Não fazer
Escolha	Afastar	Recomendar	Preocupar	Nunca fazer
Desfecho	Final contato amigo(a)	Final bom amigo(a)	Final saudável amigo(a)	Final morte amigo(a)

Fonte: O autor (2019)

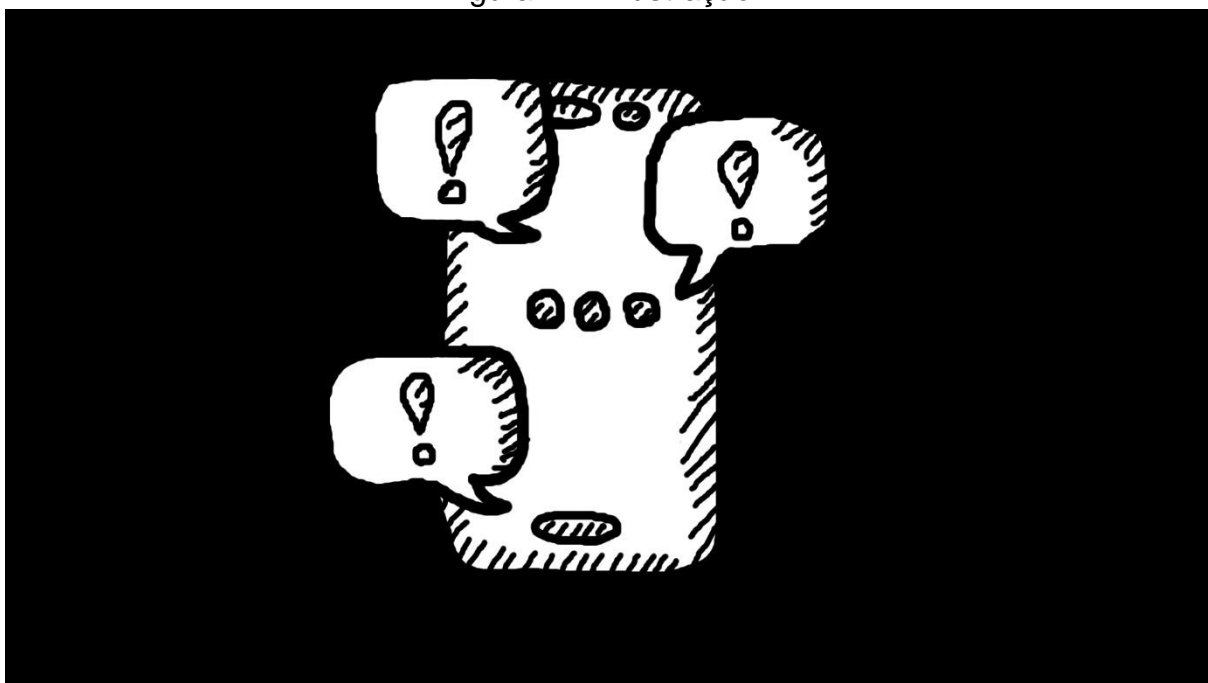
APÊNDICE D — ILUSTRAÇÕES

Figura 40 – Ilustração 1



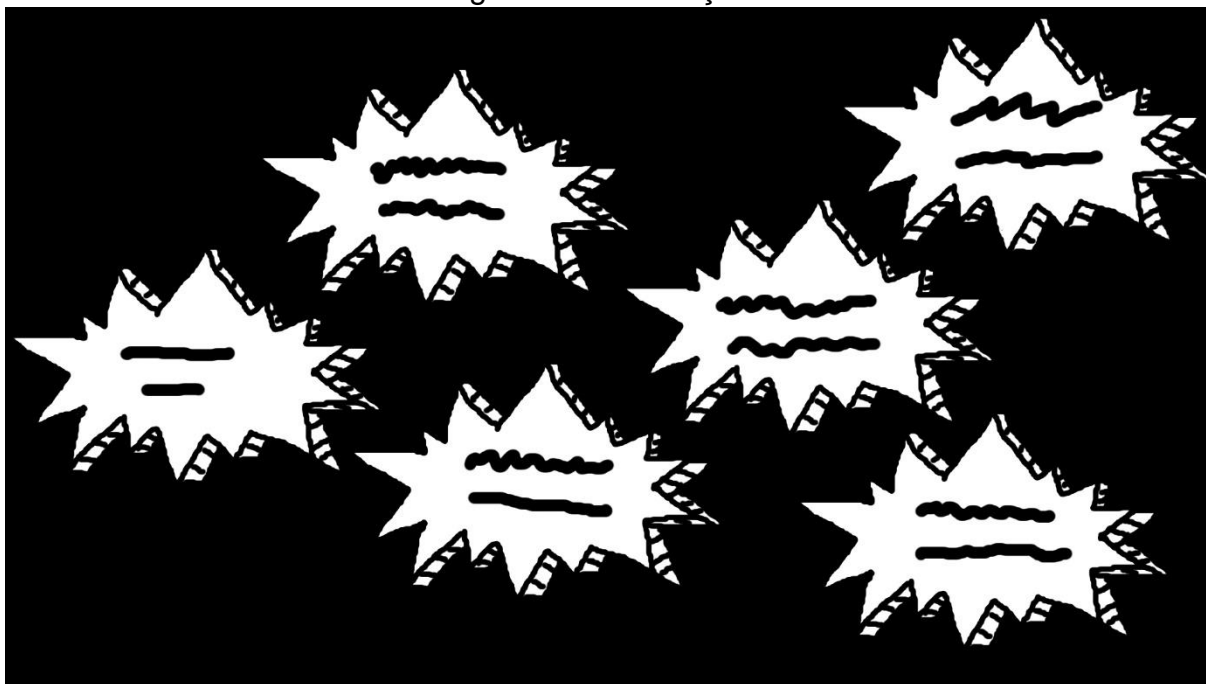
Fonte: O autor (2019)

Figura 41 – Ilustração 2



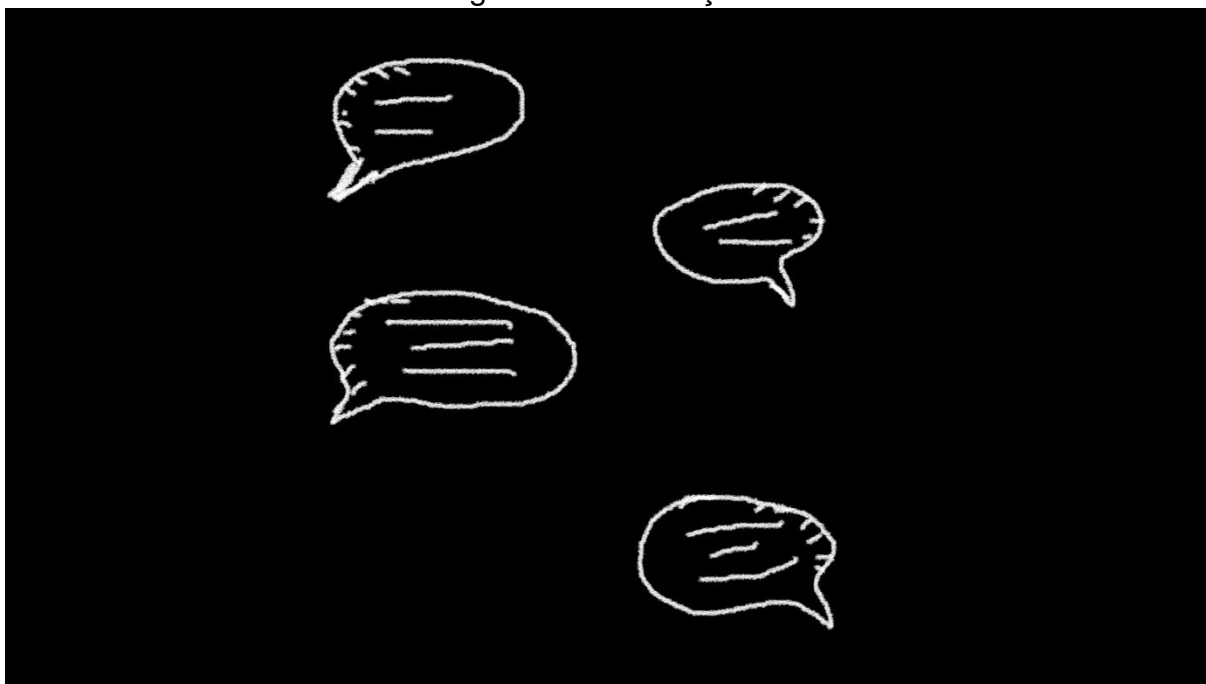
Fonte: O autor (2019)

Figura 42 – Ilustração 3



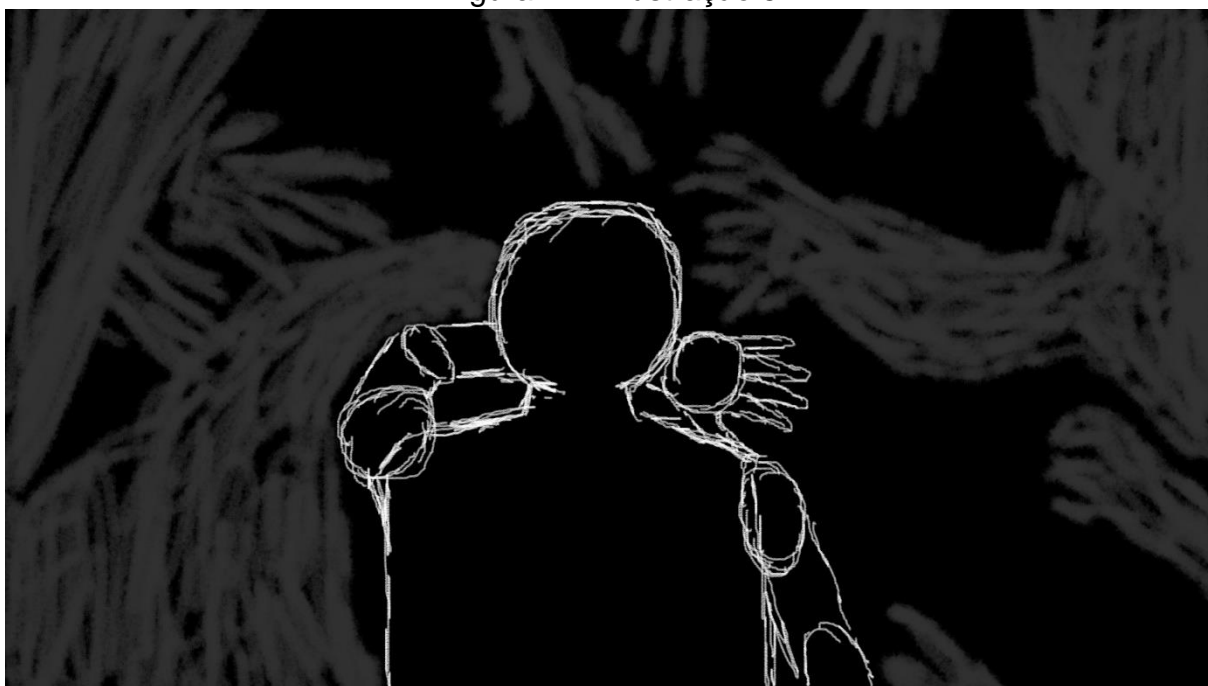
Fonte: O autor (2019)

Figura 43 – Ilustração 4



Fonte: O autor (2019)

Figura 44 – Ilustração 5



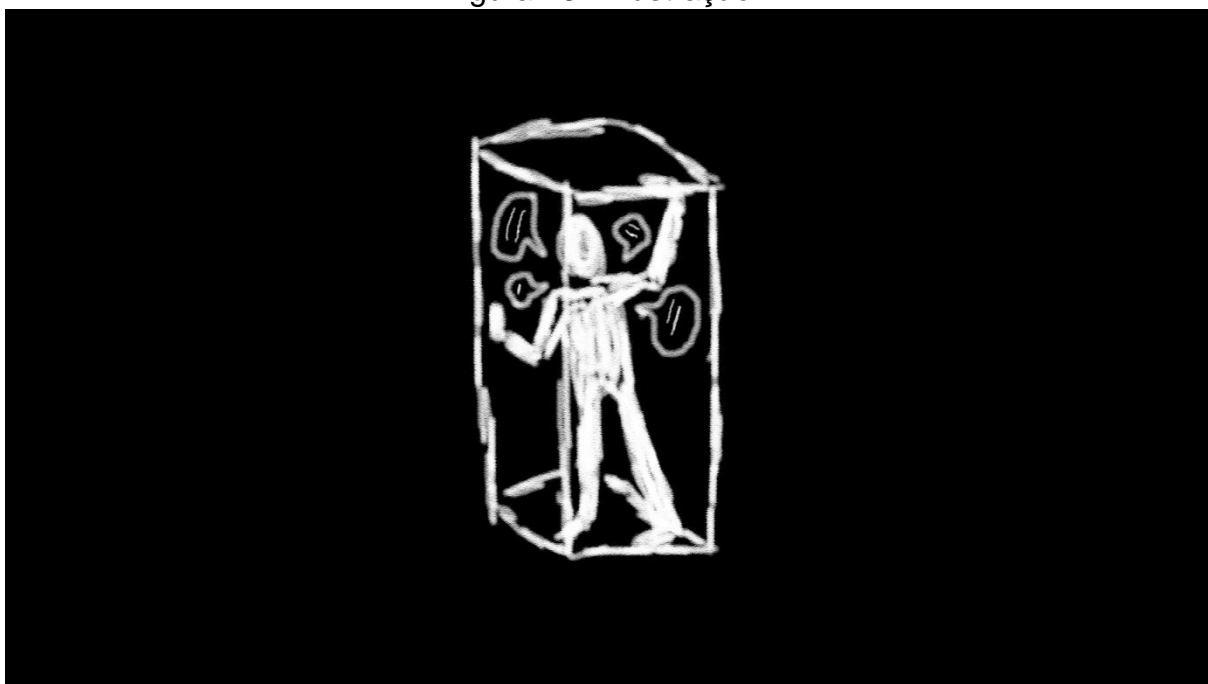
Fonte: O autor (2019)

Figura 45 – Ilustração 6



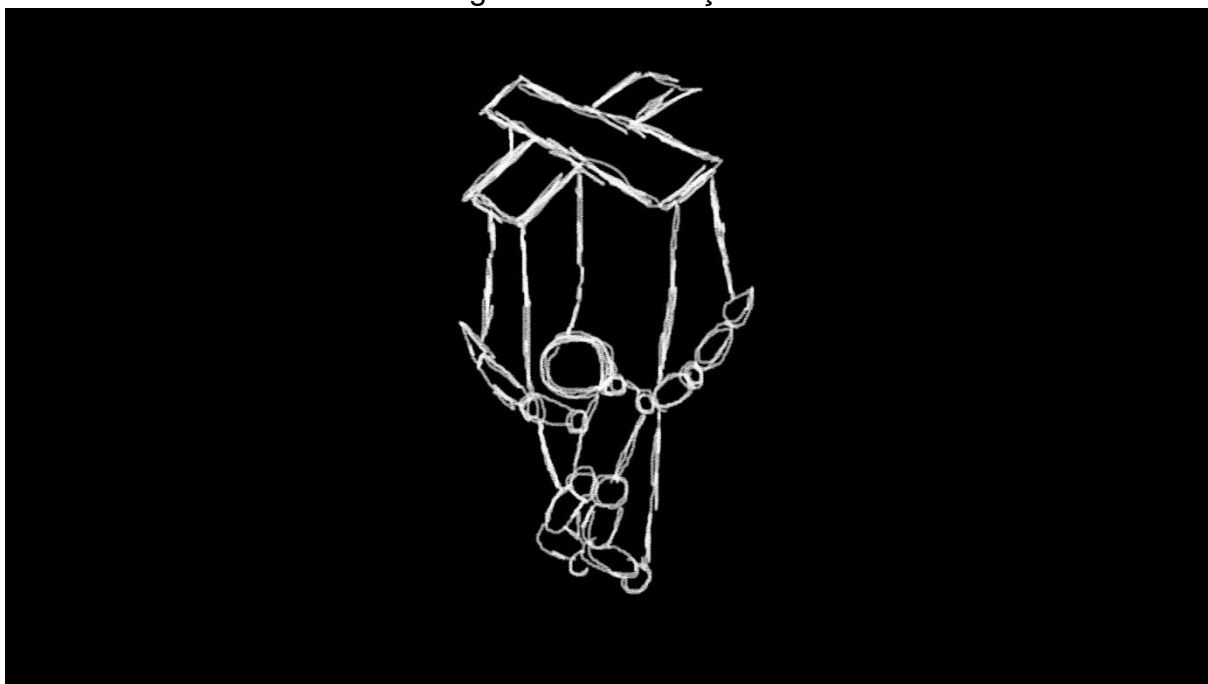
Fonte: O autor (2019)

Figura 46 – Ilustração 7



Fonte: O autor (2019)

Figura 47 – Ilustração 8



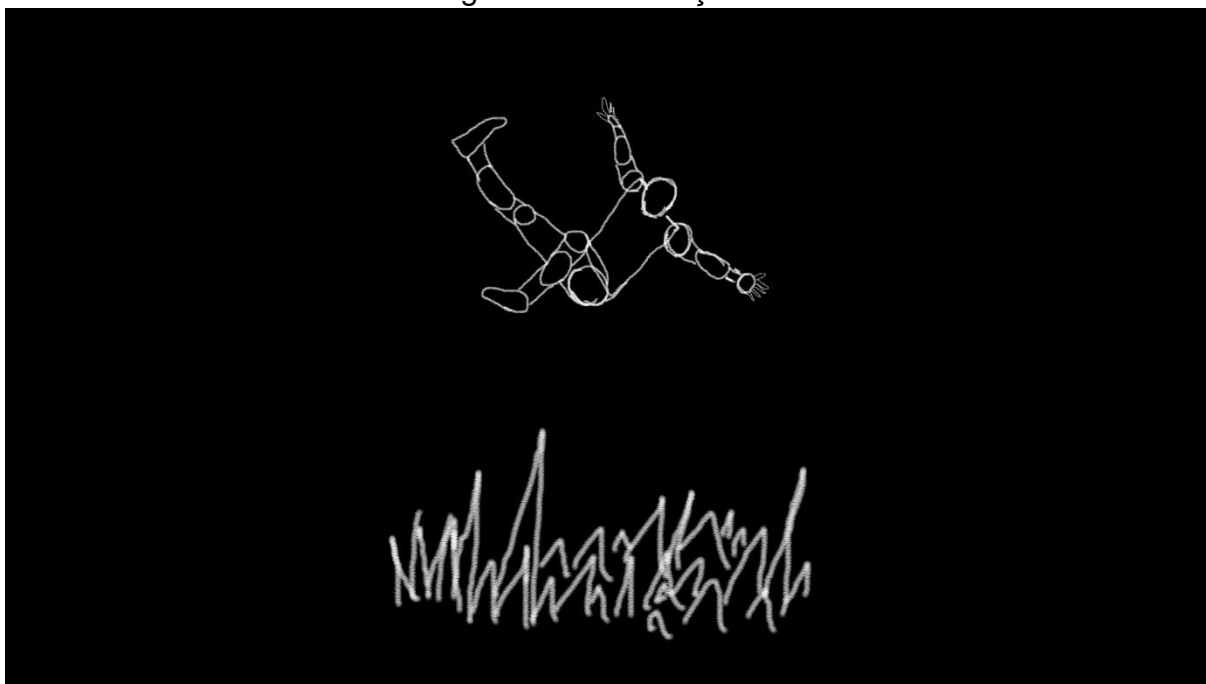
Fonte: O autor (2019)

Figura 48 – Ilustração 9



Fonte: O autor (2019)

Figura 49 – Ilustração 10



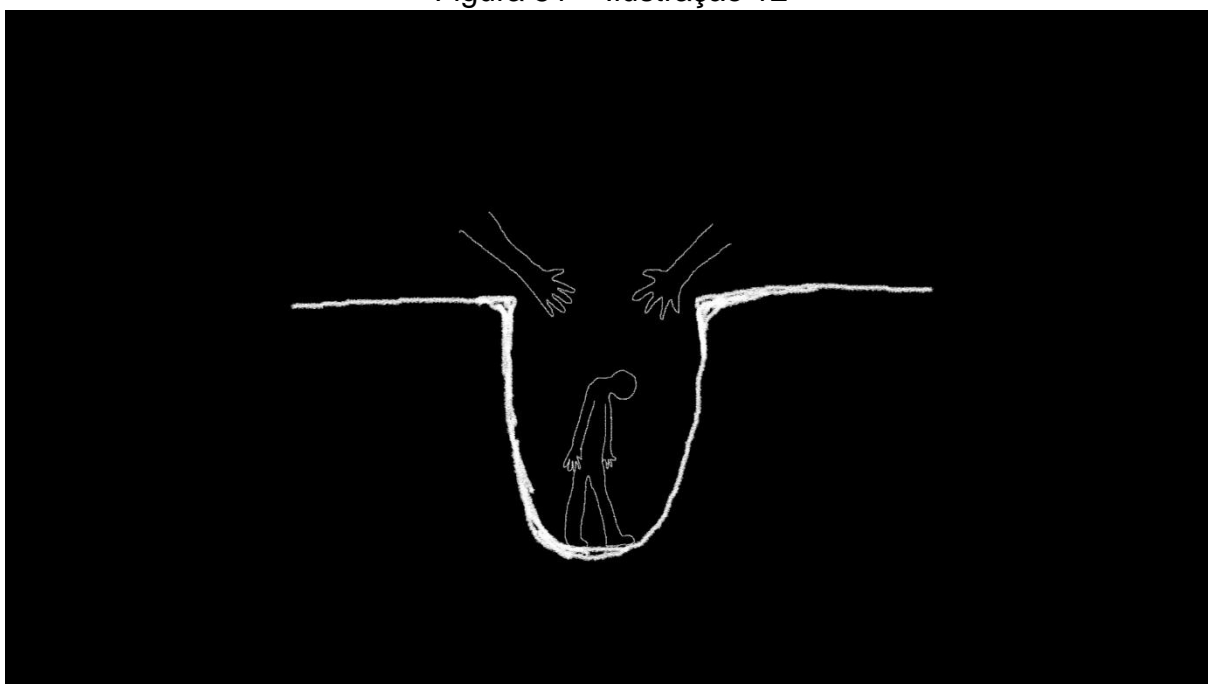
Fonte: O autor (2019)

Figura 50 – Ilustração 11



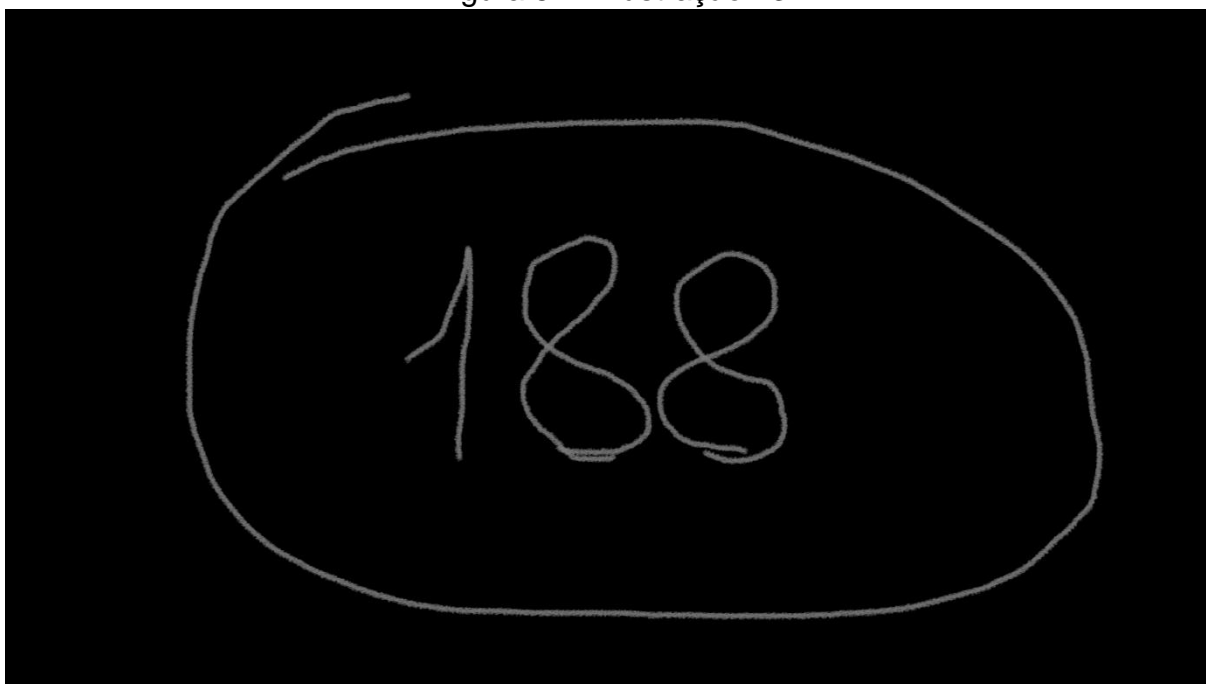
Fonte: O autor (2019)

Figura 51 – Ilustração 12



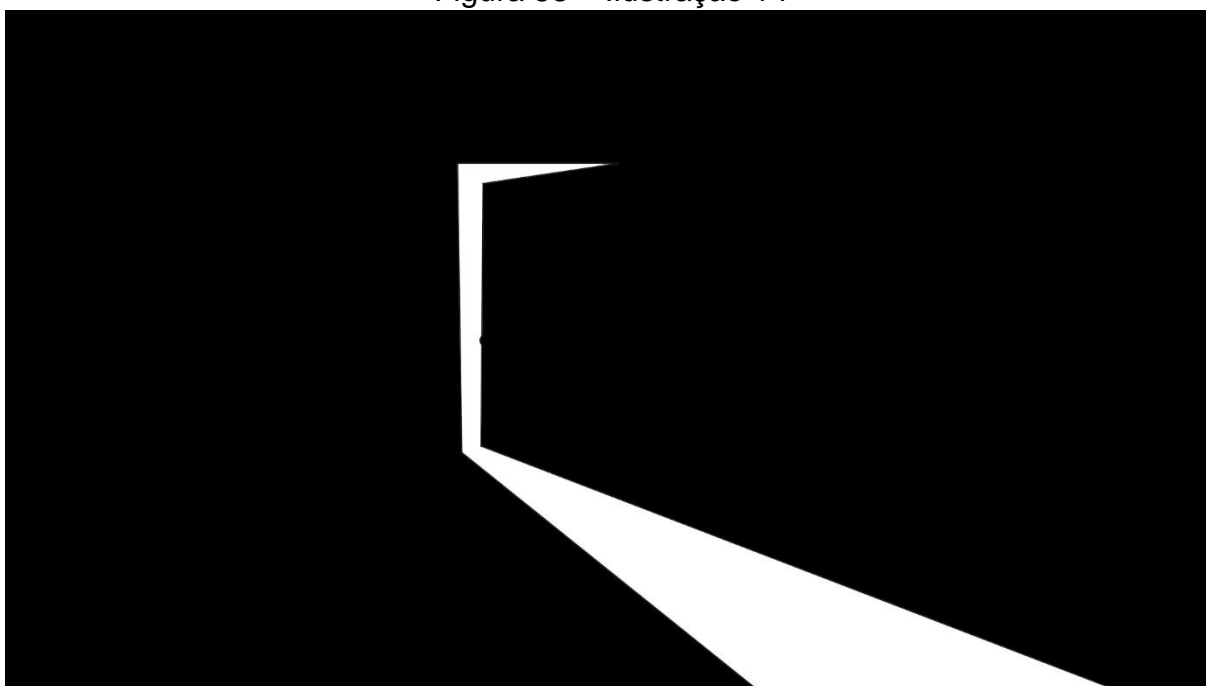
Fonte: O autor (2019)

Figura 52 – Ilustração 13



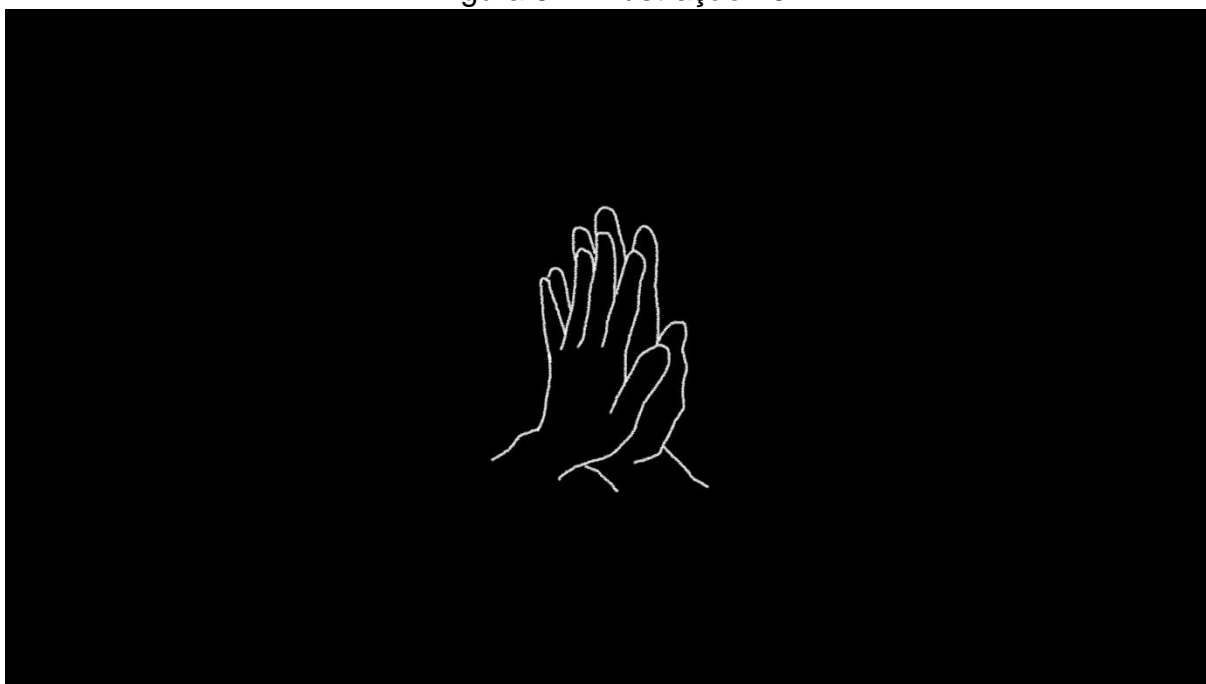
Fonte: O autor (2019)

Figura 53 – Ilustração 14



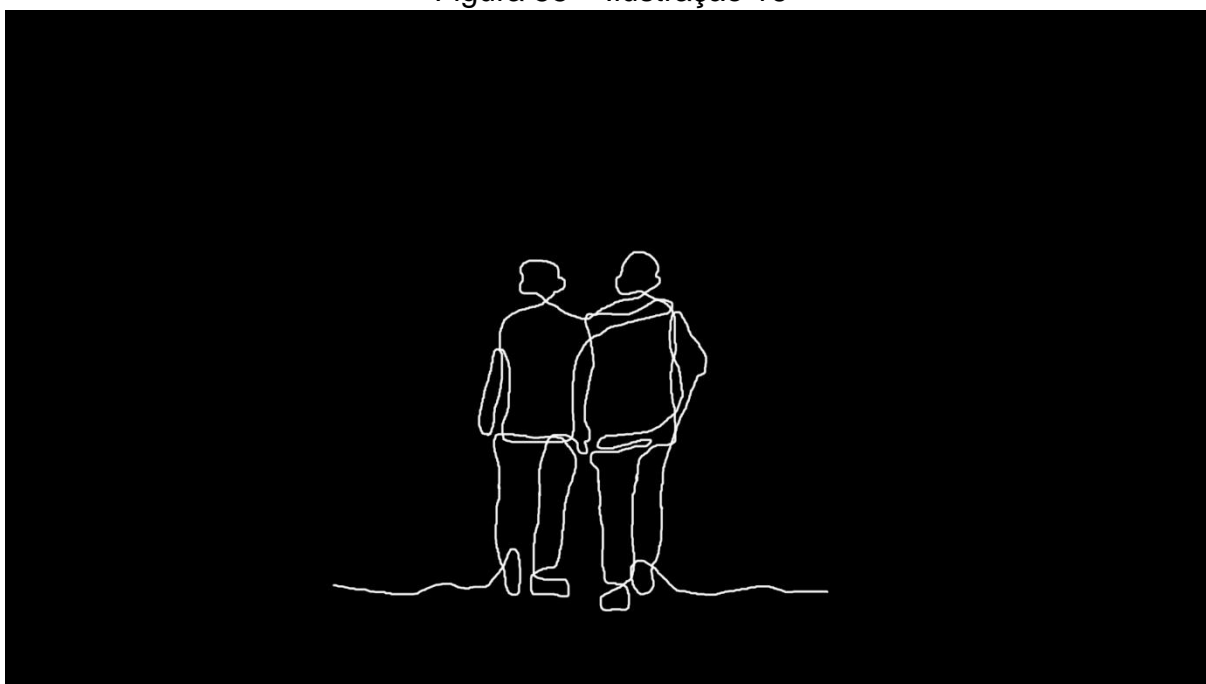
Fonte: O autor (2019)

Figura 54 – Ilustração 15



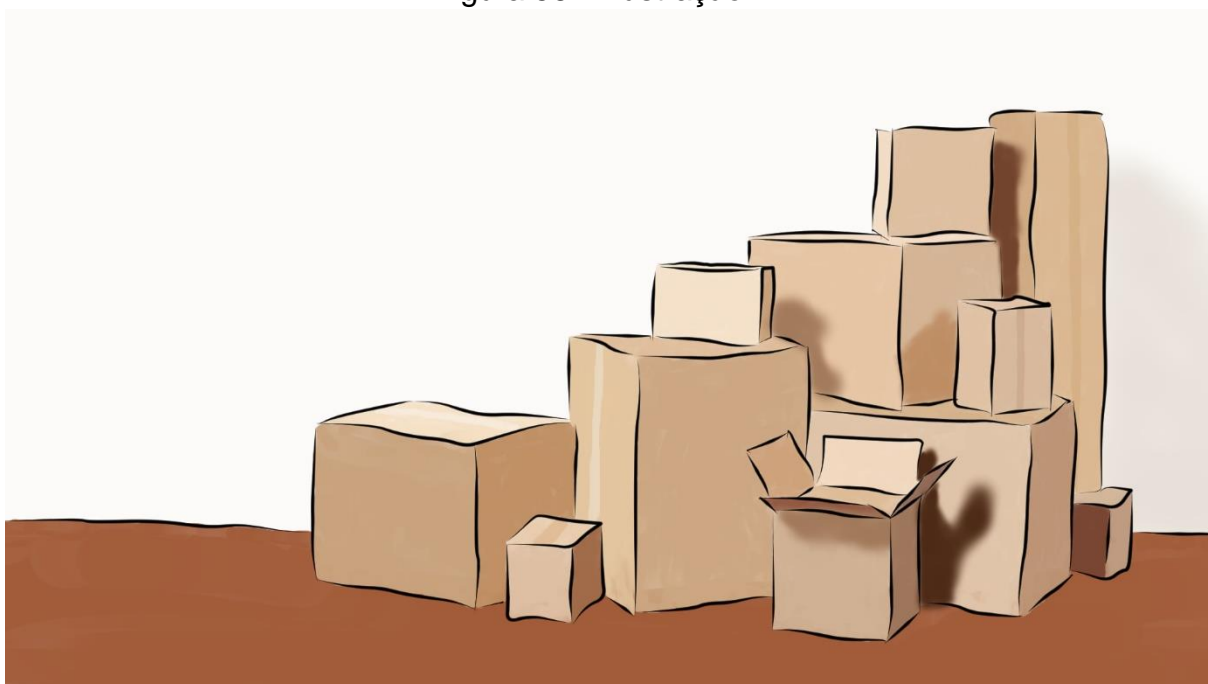
Fonte: O autor (2019)

Figura 55 – Ilustração 16



Fonte: O autor (2019)

Figura 56 – Ilustração 17



Fonte: O autor (2019)

Figura 57 – Ilustração 18



Fonte: O autor (2019)

Figura 58 – Ilustração 19



Fonte: O autor (2019)

APÊNDICE E — QUESTIONÁRIO PARA JOVENS UTILIZADO NA COLETA DE DADOS NA PESQUISA

Questionário:

Qual é a sua idade?

Qual o seu gênero?

Masculino

Feminino

Outro

Você faz ou já fez acompanhamento com algum profissional da saúde mental?

Sim

Não

Você já havia ouvido falar do Centro de Valorização da Vida (CVV)?

Sim

Não

Você já participou de conversas abertas sobre o tema com familiares, amigos ou colegas?

Sim

Não

Após interagir com a narrativa, os sinais de alerta se tornaram mais claros?

Sim

Não

Você consegue distinguir o comportamento indicado ou não para amparar alguém na situação?

Sim

Não

Você se sentiria confortável em um atendimento utilizar uma narrativa interativa, orientada por um profissional da saúde?

Sim

Não

Comentários e sugestões.

**APÊNDICE F — QUESTIONÁRIO PARA ESPECIALISTAS UTILIZADO NA
COLETA DE DADOS NA PESQUISA**

Questionário:

Qual o seu nome?

Qual a sua formação?

Após a interação com a narrativa você acredita que o formato poderia ser eficaz, como uma metodologia de prevenção do suicídio?

Em qual ambiente e situação seria melhor aplicada?

Os diferentes caminhos proporcionam diferentes finais, em sua opinião contribuem para que o leitor se identifique com a história e suas escolhas revelem seus sentimentos e pensamentos?

O conteúdo da narrativa está coerente com o grupo de foco (adolescentes) proposto em relação ao suicídio?

A narrativa é coerente para tratar pessoas com risco e sem risco?

Comentários e sugestões.