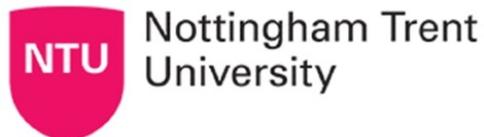


None in Three Brasil é
uma parceria entre:



Desenvolvendo o jogo Emilio: Reflexões sobre o processo de co- criação

None in three reconhece com gratidão o apoio
financeiro fornecido para este projeto por:



End Violence
Against Children

Visão geral



Contexto

O que é co-criação?

Quem são os parceiros 'co' no processo?

Quando no processo de design os co-criadores estariam envolvidos?

Quais os benefícios?

Qual é a evidência para isso funcionar?

Emilio como um estudo de caso

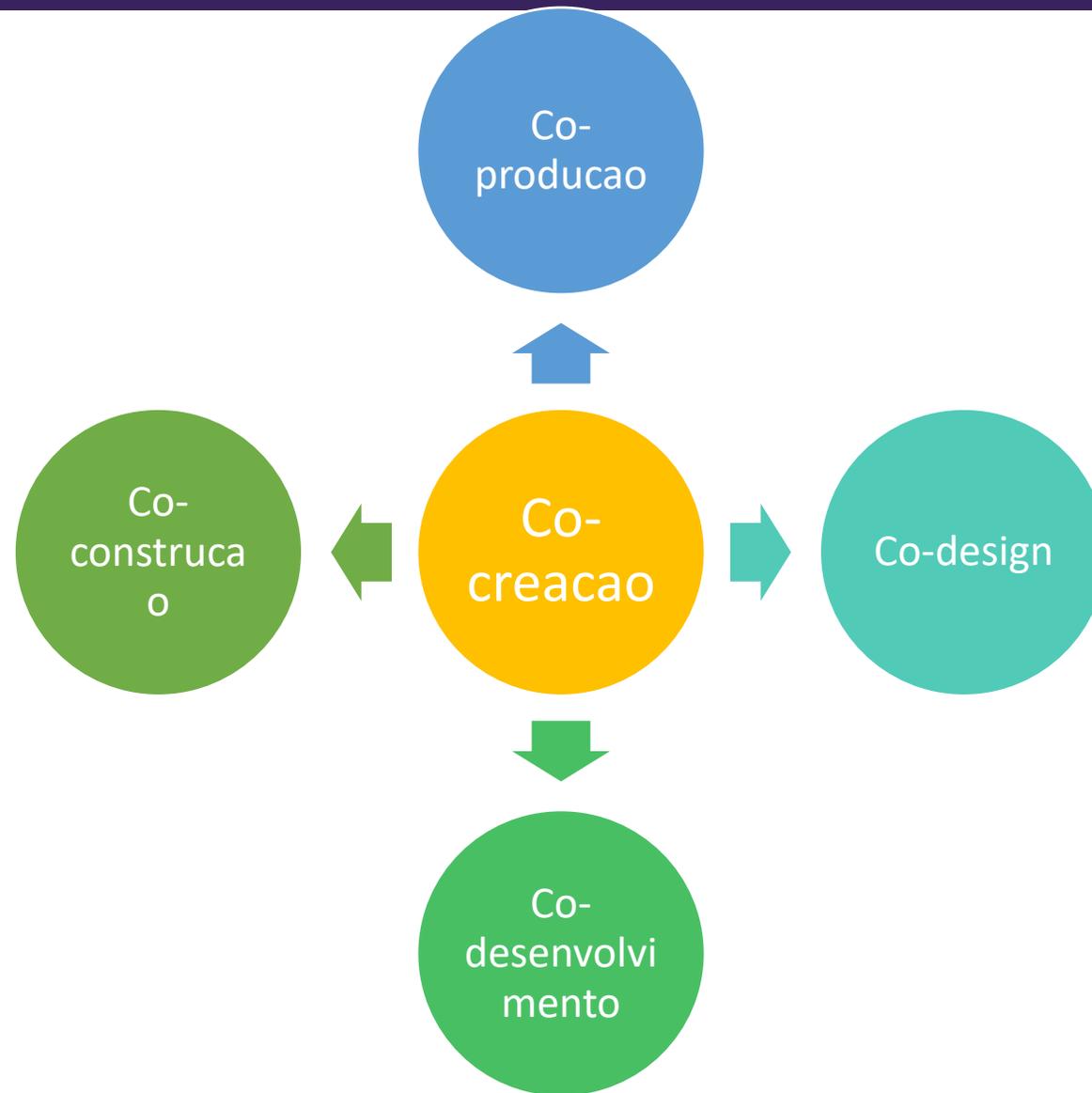
Nosso processo de co-criação e nossas aspirações

Contribuições diretas e indiretas de coprodutores

Impacto do design e conteúdo de Emilio como uma intervenção

Reflexões sobre melhorar o processo

O que é co-criação? - Terminologia



O que é co-criação? – A ambição



Quem pode ser co-criador?



Em que ponto do processo envolver co-criadores no projeto ou intervenções/serviços?



Especialistas por experiência são os instigadores da nova intervenção

As experiências dos usuários finais informam o projeto inicial

Co-criadores informam as iterações subsequentes

Co-criadores avaliam a intervenção /serviço/produto

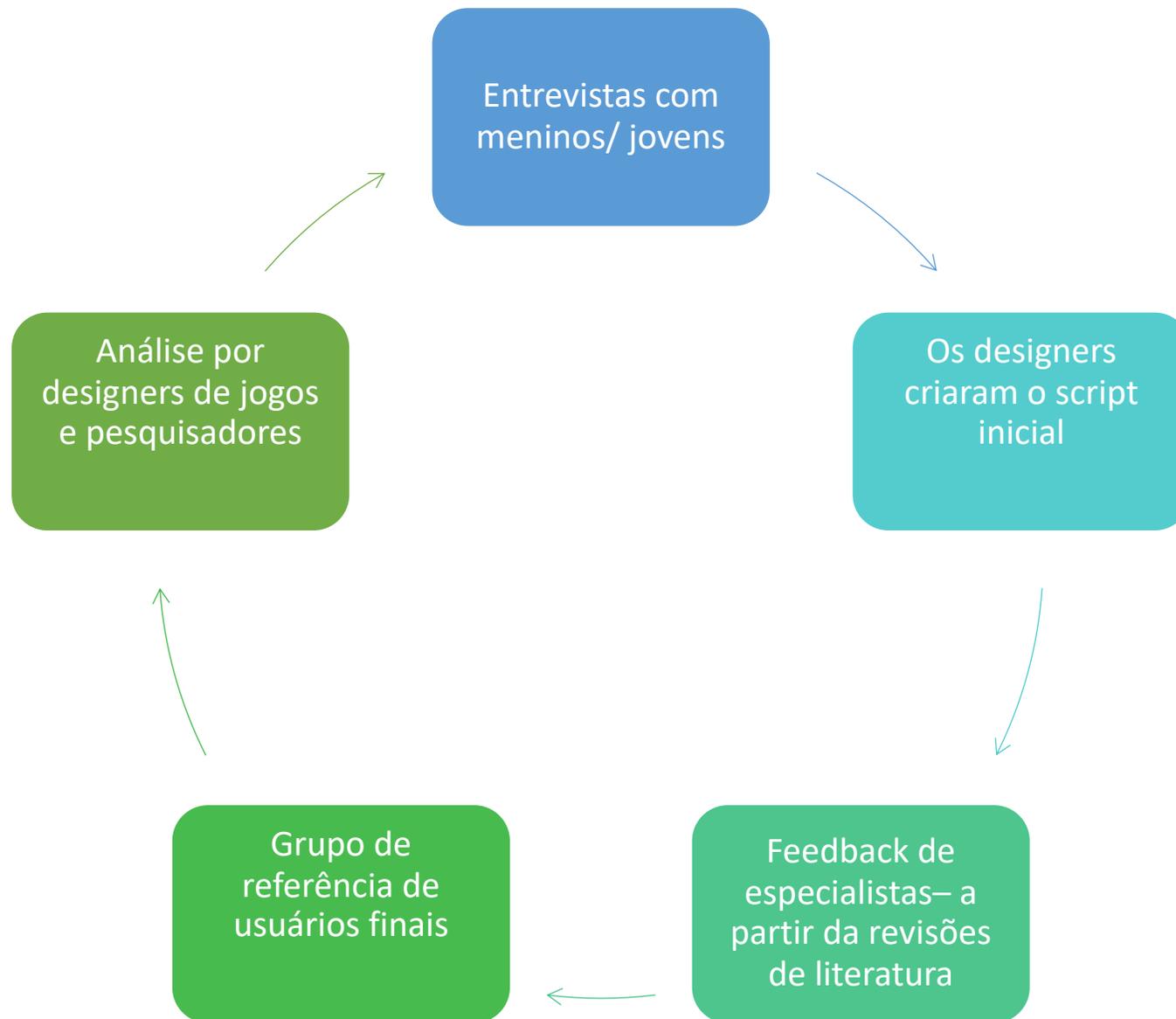
Os co-criadores são fundamentais para a divulgação/implantação da intervenção

Natureza do insumo de co-criação

Direta – vozes do usuário final moldam a intervenção

Indireta – suposições e vieses expressos nas discussões com e entre usuários finais informam o foco da intervenção

Processo de Co-criação do Emílio



Grupo de referência de usuários finais



Foram convidados 36 adolescentes e jovens entre 14 e 18 anos, 24 homens e 12 mulheres. Foram 3 grupos com 6 membros cada, portanto 18 pessoas no total, em cada cidade: Brasília/DF e Londrina/PR.

O grupo 1 foi composto por meninos que participaram da pesquisa qualitativa anterior.

Grupo 2 foi composto por meninos que não tinham sido previamente entrevistados ou envolvidos nos grupos focais

Grupo 3 foi composto por meninas

Impactos diretos na intervenção



Entrevistas e grupos focais com meninos - eles comentaram sobre a ausência das meninas da pesquisa e sentiram que deveriam ser incluídas.

Por isso, recrutamos um grupo de meninas em Londrina e Brasília para participar dos grupos de referência do usuário final

- **Grupo de referência do usuário 1**

- A) destacou a relativa ausência de adultos e descreveu que isso não seria um cenário real de vida em sua faixa etária
- Adultos foram incluídos no enredo e cenas do jogo – isso foi comentado no 2º grupo de referência e descrito como sendo mais natural.
- B) alguns dos jovens observaram que os pais também poderiam se beneficiar do jogo, pois isso pode ajudá-los a conversar com seus filhos sobre intimidade sexual de uma maneira apropriada
- Reconhecimento da necessidade de produzir um folheto para pais de crianças em escolas que implementam o jogo para que eles possam apoiar a aprendizagem de seus filhos e antecipar quaisquer perguntas. Informações para os pais, no contexto da prevenção baseadas nas escolas primárias, têm demonstrado aumentar a eficácia dos programas para prevenir a CSA (Kenny et al., 2008; Aposta, próxima) e bullying e assédio (Spears et al. 2021).

- **Grupo de referência do usuário 2:**

- A) alguns dos jovens comentaram sobre a dificuldade de jogar o primeiro mini-jogo que está incorporado no jogo principal – comentários relacionados à velocidade de respostas necessária para completar o jogo e a dificuldade em distinguir entre os diferentes itens alimentares.
- Como resultado, os ícones do minigame foram refeitos para serem mais claros e intuitivos, enquanto a dificuldade foi equilibrada com base no feedback recebido.
- B) houve pedidos para estímulos de áudio durante o jogo, por exemplo, música de fundo
- Música de fundo foi colocada em todas as áreas do jogo – embora isso tenha sido planejado, a escolha de música foi vista como prioridade a partir do feedback recebido

- C) Cena – algumas sugestões para ter um ‘predador’ visível perseguindo Ana
- Não é prático - esperamos que a cena se encaixe com o contexto de outras cenas ao seu redor
- D) Quando opções para diferentes respostas verbais são dadas para o jogador escolher – estas são muitas vezes muito semelhantes umas às outras
- Algumas opções de diálogo foram removidas para criar uma experiência de jogabilidade mais agradável.
- E) Uma sugestão para instruções para a jogabilidade
- Isso foi agora implementado com instruções completas para o jogador nos estágios iniciais do jogo para entendimento de como jogar.

Parte do diálogo soa um pouco formal demais – prejudica o realismo do jogo

Possivelmente um problema de tradução – não podemos verificar até o 3º Grupo de Usuários – a versão em inglês é muito informal

G) A cena do lago parece um pouco ‘vazia’

O lago foi totalmente reformulado, pois foi identificado como o ambiente mais fraco do grupo ref. Agora é mais natural e cheio de folhagens.

- **Grupo de referência do usuário final 1**
- A) senso muito dominante de identificação de gênero – meninas sendo referidas a um emocional fraco e vulnerável e meninos como sendo os protetores e vingadores.
- Uma das atividades da sala de aula no Guia dos Facilitadores precisará explorar normas e diferenças de gênero; ainda, considerar como isso aumenta o risco de abuso sexual online contra meninas e as implicações que isso pode ter para como os meninos, como vítimas, são percebidos
- B) Expectativa de que os adultos não apoiariam adolescentes vítimas de abuso online
- Isso precisa ser considerado como parte da busca de ajuda em atividades de sala de aula

- **Grupo de referência do usuário final 2:** Nas notas das sessões, ficou evidente que os jovens achavam difícil entender o que viam como a passividade da vítima e sua não busca de ajuda
- Em vez de ser algo que precisa mudar no jogo, reconhecemos que entender o comportamento da vítima é uma área que precisamos cobrir mais extensivamente nas atividades de aprendizagem que estarão no Guia dos Facilitadores.
 - É essa falta de compreensão que alimenta a culpabilidade das vítimas, que se internaliza e, portanto, torna ainda mais difícil para as vítimas procurarem ajuda. É esse ciclo que vamos tentar desafiar em pelo menos uma das atividades.

Conclusões

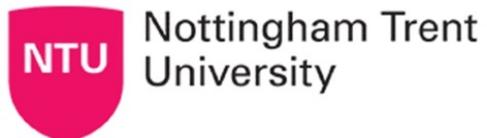


- O processo de co-criação é demorado e poder ser frustrante – nem todos podem ter suas ideias consideradas 😊
- O processo de co-criação ao projetar uma intervenção preventiva é muito diferente da co-criação de um serviço ou política que está sendo solicitado por (potenciais)usuários de serviços ou órgãos diretamente afetados pela política. Aqui, tanto as entradas passivas (indiretas) quanto ativas (diretas) de jovens como prováveis usuários finais informaram o desenvolvimento deste jogo e o guia dos facilitadores que acompanha
- O processo ainda não está completo – ainda não temos a terceira onda de grupos de referência de usuários finais e coletaremos dados de resultados e experienciais nos próximos meses ... fique atento para atualizações!

Obrigada



None in Three O Brasil
é uma parceria entre



noneinthree@hud.ac.uk



[facebook.com/noneinthree](https://www.facebook.com/noneinthree)



twitter.com/noneinthree



<https://www.linkedin.com/showcase/none-in-three>



www.noneinthree.org

None in Three Nenhum em Três agradece o apoio financeiro fornecido para este projeto por:



**End Violence
Against Children**