



**"JOGOS POR UM
MUNDO MELHOR"**

M1 - PROJETO DE GAMES
ISADORA FURLANI, PAULO, RAFAEL, KAIQUE



O QUE SÃO "JOGOS POR UM MUNDO MELHOR" PARA O GRUPO?

O USO DE JOGOS PARA ENSINAR OU POSSIBILITAR:

Conscientização

de questões que você não conhecia ou dava o devido respeito

Expandir horizontes

com novas experiências, ver com outros olhos

Refúgio

pois é um momento de distração do stresse do dia a dia

Emocionar

ao se conectar com histórias ou personagens que mexem com seu coração

O QUE SÃO "JOGOS POR UM MUNDO MELHOR" PARA O GRUPO?

O USO DE JOGOS PARA ENSINAR OU POSSIBILITAR:

Conscientização

de questões que você não conhecia ou dava o devido respeito

Expandir horizontes

com novas experiências, ver com outros olhos

Refúgio

pois é um momento de distração do stresse do dia a dia

Emocionar

ao se conectar com histórias ou personagens que mexem com seu coração

Acessibilidade, inclusão, identificação e validação

permite que pessoas com deficiências físicas, dificuldades sociais e outras questões possam se sentir incluídas,

Auxiliar em questões sociais e técnicas

como simulações para treinamentos de riscos ou uso de jogos nas escolas com fins educativos

Ensinar habilidades

como empatia, paciência, determinação, lidar com a frustração, não desistir, trabalho em equipe, comunicação e pensamento estratégico.

Jornada

Recomeço

Propósito

Conclusão

Resiliência



DEFINEM O TEMA

PALAVRAS CHAVES

NÃO DEFINEM



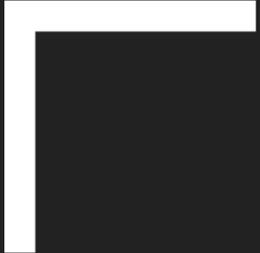
Desistência

Conquista

Excesso

Clarividência

Solitude



COMO O DESIGN DE GAMES SE INSERE NA BUSCA POR UM MUNDO MELHOR?

5 EXEMPLOS PRÁTICOS DE REFERÊNCIAS E ANÁLISES
DE PRODUTOS DA **CULTURA AUDIOVISUAL**



SUPERBETTER

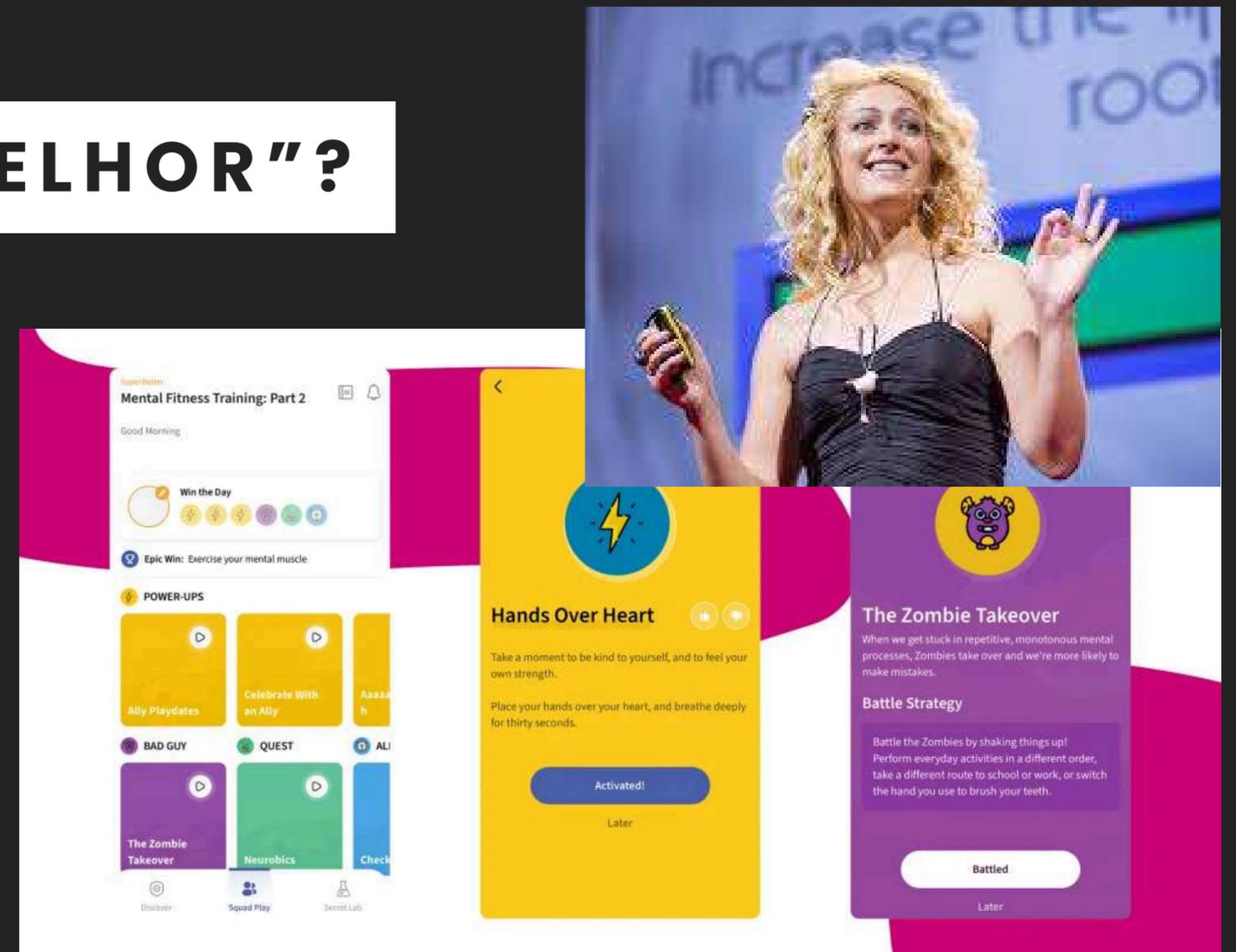
O Superbetter é um aplicativo para smartphone que não monitora sua saúde mental, mas transforma **cuidar de si mesmo** em um jogo. Criado por **Jane McGonigal**, uma designer de videogame com uma missão simples: **salvar o mundo**, colocando bem os princípios dos videogames.

POR QUE É “POR UM MUNDO MELHOR”?

Power ups – Pequenos passos para melhorar diariamente em categorias (emocional, física e social).

Missões – Quebram objetivos grandes em etapas gerenciáveis;

Bandidos – Transforma seus mal hábitos em vilões



BABA YETU

Música tema de abertura do jogo Civilization IV (2005). Composta por Christopher Tin e interpretada por Ron Ragin e o grupo Stanford Talisman, o nome da música em suaíli significa "Nosso Pai".

Foi a primeira música de videogame a ser indicada e a ganhar um prêmio Grammy.

POR QUE É "POR UM MUNDO MELHOR"?

A música tem uma mensagem de esperança, paz e união. Como **oração**, inspira sentimentos de esperança e gratidão.

Utiliza muitos elementos da **cultura africana**, inclusive é cantada em suaíli, trazendo uma diversidade cultural que complementa a experiência de jogar Civilization



Video unavailable

[Watch on YouTube](#)



<https://www.youtube.com/watch?v=IjHDmyhE1A&t=16s>

Christopher Tin - Baba Yetu (Official Video) feat. Soweto Gospel Choir

FORREST GUMP

(1994) filme dirigido por Robert Zemeckis e estrelado por Tom Hanks. A história acompanha Forrest Gump, um homem com QI abaixo da média, mas com um coração puro, que testemunha e influencia eventos históricos dos Estados Unidos entre as décadas de 1950 e 1980.

POR QUE É “POR UM MUNDO MELHOR”?

O filme mostra como pequenas atitudes de bondade podem transformar vidas. Mesmo sem grande inteligência, Forrest ensina valores como **empatia** e **honestidade**, influenciando positivamente quem está ao seu redor.

Forrest nos lembra que um mundo melhor não depende de grandes feitos, mas de gestos **simples** e **verdadeiros**. Se cada pessoa agisse com mais respeito e compaixão, o mundo seria um lugar mais justo e acolhedor.



KLAUS

Klaus (2019) é um filme de animação da Netflix que reimagina a origem do Papai Noel. A história segue Jesper, um jovem preguiçoso enviado a uma ilha isolada, onde conhece Klaus, um misterioso **fabricante de brinquedos**. Juntos, espalham alegria e criam a lenda do Papai Noel, transmitindo uma mensagem sobre amizade e o espírito natalino.

POR QUE É “POR UM MUNDO MELHOR”?

A mensagem central de Klaus é que pequenas **ações de bondade** podem provocar grandes transformações. O filme mostra como gestos de generosidade e amizade podem criar um ciclo positivo, mesmo em um ambiente de conflito, melhorando a vida das pessoas e transformando realidades.



SPIRITFARER

Spiritfarer é um jogo de simulação e aventura desenvolvido pela Thunder Lotus Games, lançado em 2020. O jogo tem como temática principal a **morte e o luto**, colocando o jogador no papel de Stella, uma "Spiritfarer" (guia dos espíritos), que deve ajudar almas a **encontrar a paz** e fazer a transição para o além.

POR QUE É "POR UM MUNDO MELHOR"?

Spiritfarer mostra como a empatia e o cuidado podem transformar vidas. No jogo, Stella ajuda espíritos a resolver pendências e encontrar paz, o que reflete a ideia de um mundo melhor, onde as pessoas se **apoiam e cuidam umas das outras**. Ao aplicar essa compaixão em nossas vidas, podemos construir uma sociedade mais solidária e humana.



QUESTIONAMENTO A OUTRO ESTUDANTE DO CURSO SOBRE O TEMA

“Se tudo e todos lhe diz “você é nada, desista” e a pessoa contraria, apenas pra ver derrotado o inimigo dez vezes maior que ele, é óbvio que surge um **átomo de orgulho**”.

“Quando o jogo inteiro, famosamente difícil e, às vezes, comicamente injusto, é conquistado, **esse átomo vira estrela**”.

“Para todo jogo sobre salvar o mundo, há um mundo salvo por Dark Souls”.



QUESTIONAMENTO A OUTRO ESTUDANTE DO CURSO SOBRE O TEMA

“Aqueles que veem a si no podre não compartilharão das **ambições utópicas** dos demais

É preciso provas concretas. Se Dark Souls é capaz de provar que há orgulho, Disco Elysium é prova que se é visto

O jogo que muda o mundo é o jogo que olha na sua cara e diz “**O mundo é uma merda. Vai desistir?**” e mete um dragão na sua fuça”.

“Fazer pessoas pensarem fora da sua **zona de conforto**”.

