

Revisão de um jogo sério de tabuleiro sobre os dilemas e desafios do SUS

Cynthia Macedo Dias^{1*}Camila Borges Furlanetti¹Guilherme Almeida Xavier²Fundação Oswaldo Cruz, Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio, Brasil¹Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, Brasil²

RESUMO

Este artigo tem como objetivo apresentar o primeiro momento do processo de revisão (em andamento) do jogo “Suslândia”, construído em 2013 por um conjunto de 3 professores e 8 alunos da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio. A valorização do processo de produção do jogo como motivação para aprendizagem e pesquisa e do mesmo como um instrumento para sintetizar as discussões do grupo a respeito dos dilemas e desafios da gestão do Sistema Único de Saúde deram lugar a uma visão específica do design de jogos. A análise do jogo enquanto processo e as primeiras mudanças, apresentadas no presente artigo, consideram a ênfase de Flanagan e Nissembaum [5] nos valores embutidos nos jogos; as lentes de Schell [6], a abordagem de “Playcentric Design” bem como a metodologia iterativa proposta por Fullerton [7] e as considerações presentes em Selinker [8] a respeito do design de jogos de tabuleiro. Também a perspectiva do design intuitivo de Daviau (In:[8]), auxiliou a ancorar as decisões de design do jogo na coesão e simplicidade, para rever a narrativa, as mecânicas e o visual da obra, buscando favorecer a harmonia entre esses elementos e, conseqüentemente, possibilitar que os alunos vivenciem alguns elementos da complexa gestão do SUS.

Palavras-chave: redesign; serious game; jogo de cartas.

1 INTRODUÇÃO

A relação produtiva entre Jogos e Saúde vem sendo defendida não apenas na promoção da saúde individual, mas também no âmbito coletivo e social, considerando a comunicação como um processo negociado e mediado de produção de sentidos sociais [1]. Partindo da concepção de serious games (ou jogos aplicados, como atualmente o termo é tratado) como promotores de uma cultura participatória, valoriza-se não a mera assimilação de conteúdos mas a provocação de reflexões, inclusive políticas, pela ressignificação dos valores e sentidos presentes, a partir da interação entre a narrativa e as mecânicas do jogo e a participação do jogador [2].

Neste artigo, é apresentado o primeiro momento do processo de revisão (em andamento) do jogo “Suslândia”, construído em 2013 por um conjunto de 3 professores e 8 alunos da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio. Na ocasião, o foco esteve no processo de produção como motivação para aprendizagem e pesquisa [3], colocando o jogo como um instrumento para apresentar uma síntese das discussões do grupo a respeito dos dilemas e desafios da gestão do Sistema Único de Saúde, frente às demandas políticas e econômicas e às ideologias inerentes ao sistema capitalista no qual está imerso.

*e-mail: cymadi@gmail.com

Com a proposta de adequar o jogo ao uso na disciplina Sistema Municipal de Saúde, no Curso Técnico de Agentes Comunitários de Saúde, surgiu a oportunidade de aprimorar o jogo, para que as regras, as mecânicas e a narrativa embutida [4] funcionem com mais harmonia, favorecendo narrativas emergentes que estimulem reflexões sobre os dilemas e desafios do SUS. Os Agentes Comunitários de Saúde são trabalhadores do SUS que atuam especialmente com Educação em Saúde e voltados para questões específicas do território de atuação, buscando enfatizar a promoção e a prevenção da saúde. São profissionais que atuam em serviços que geralmente são coordenadores dos fluxos da rede de atenção à saúde do SUS, e portanto sua atuação, de um lado, é impactada pelos diversos aspectos da gestão do sistema, e de outro lado, pode desnudar potencialidades e fragilidades do sistema e das funções gestoras e políticas de seus protagonistas. O jogo Suslândia será elemento provocador para discutir os desafios administrativos e dilemas morais que certamente envolvem o trabalho dos Agentes Comunitários de Saúde e também de outros trabalhadores envolvidos com o SUS.

A análise do jogo enquanto processo e as primeiras mudanças, apresentadas no presente artigo, consideram a ênfase de Flanagan e Nissembaum [5] nos valores embutidos nos jogos; as lentes de Schell [6], especialmente em relação às formas de balanceamento, a abordagem de “Playcentric Design” bem como a metodologia iterativa proposta por Fullerton [7] e as considerações presentes em Selinker [8] a respeito do design de jogos de tabuleiro. Com o auxílio dessas referências, encontramos no processo de rever a narrativa, as mecânicas e o visual da obra, buscando favorecer a harmonia entre esses elementos e, conseqüentemente, possibilitar que os alunos vivenciem alguns elementos da complexa gestão do SUS, conforme sugerido acima.

Este trabalho está dividido em três partes: inicialmente abordamos alguns achados das experiências realizadas com o jogo, em seguida discutimos as modificações em curso, associadas às referências; e finalmente apontamos as perspectivas para o projeto do jogo e as conclusões preliminares do processo.

2 ACHADOS DAS SESSÕES DE JOGO

Em sessões realizadas com alunos da Escola e com trabalhadores do Sistema Único de Saúde, verificou-se que alguns dos objetivos do jogo vêm sendo de fato atendidos, como a identificação e a discussão sobre os temas presentes na narrativa do jogo: as tensões entre as categorias profissionais, a dificuldade de financiamento no setor público, os desvios de verbas, a força do poder político, a defesa do SUS, a judicialização, entre outros. Ao mesmo tempo, ficou patente a necessidade de rever alguns aspectos do jogo, que detalharemos a seguir.

O jogo iniciava-se com a distribuição de personagens (totalizando 6 - setores público, privado e filantrópico, em duas situações iniciais possíveis - com mais ou menos recursos

financeiros e influência política). A cada jogada, o jogador deveria cumprir um "desafio" obtido no monte referente ao seu setor. Os desafios demandavam dinheiro e por vezes influência política (que reduzia a quantidade de dinheiro necessária). Ao cumprir um desafio, o jogador marcava sua progressão no tabuleiro andando com o pino para a etapa seguinte, andando "para longe" dos demais pinos, como forma de reforçar que os objetivos dos setores são diferentes. Alguns desafios, utilizando ou não influência política, permitiam aos jogadores realizar ações escusas ou ilegais, o que lhes fornecia uma carta denominada "ficha suja", que ficava como registro de suas "falcatruas".

De maneira geral, o jogo apresentava um ritmo percebido como lento, visto que os objetivos resumiam-se à resolução de um determinado número de desafios, um jogador por vez, em sequência, e um jogador não poderia prosseguir na sua jogada enquanto o anterior não tivesse terminado. Além disso, os jogadores não possuíam desafios paralelos para refletir enquanto o jogador anterior estivesse resolvendo seu desafio. Por outro lado, o fato de os desafios apresentarem 2 ou 3 possibilidades para sua resolução, que devem ser lidos em voz alta, induzem os demais jogadores a participar das reflexões, produzindo debates interessantes. Alguns desafios comuns a mais de um jogador, quando se repetem, por um lado, podem ilustrar as diferenças de governabilidade de acordo com a função gestora assumida pelo jogador; mas, por outro, apresentaram uma tendência a dispersar a atenção dos demais participantes.

No momento de construção do jogo, um dos focos de pesquisa dos alunos foi a caracterização e diferenciação dos personagens: cada um tem atributos e chances distintas de acordo com sua inserção no sistema de saúde. O conteúdo pesquisado alimentava a construção das cartas de desafios e das cartas de caracterização dos personagens. Estas se traduziram em uma síntese do que seria a finalidade daquele personagem na vida concreta e formaram as cartas de objetivo do jogador. Em seguida, as cartas de desafios focaram nas fragilidades e dilemas característicos de cada personagem, bem como nos "poderes" ou características positivas que ele poderia possuir. No entanto, a construção das regras privilegiou a dinâmica dos desafios e ficou relativamente descolada da carta de objetivo, que acabou tendo uma função meramente simbólica.

Quanto às cartas de desafios, percebemos que os jogadores tendiam a guardá-las para si próprios quando os desafios eram realizados, não devolvendo aos montes originais nem mantendo-as visíveis na mesa. Esse movimento proporcionava uma dupla perda: ao mesmo tempo em que reduzia a quantidade de cartas no monte (visto que havia poucos desafios e alguns teriam que se repetir), perdia-se também um potencial para que as cartas ficassem, mesmo que vinculadas aos jogadores, visíveis, viradas para cima, a fim de que contribuíssem na fixação das características e decisões tomadas pelos jogadores. Com isso, a narrativa do acúmulo de pontos e atributos adquiridos também ficava perdida.

Esse aspecto relaciona-se diretamente com o funcionamento do tabuleiro, voltado apenas para organizar as cartas e demarcar a progressão no jogo. A progressão era expressa apenas na quantidade de desafios cumpridos - e níveis progredidos - e não na história dos desafios e atributos alcançados. Ao mesmo tempo, verificamos que ele dificultava o posicionamento dos jogadores perto das cartas referentes ao seu personagem, visto que elas possuíam uma posição fixa no tabuleiro. A identificação dos jogadores com seus personagens ficava ainda mais dificultada pois as cores dos pinos era escolhida aleatoriamente ou por escolha dos jogadores, porém as cores das cartas eram muito semelhantes entre si, o que fazia com que as cartas-desafio e as cartas de objetivo dos personagens tivessem que ser diferenciadas

pelo texto e pela imagem de fundo em marca d'água, recurso que não se mostrou eficaz, reduzindo ainda mais o ritmo de jogo.

Com o objetivo de tornar o jogo menos lento, entendemos que o texto das cartas-desafio também precisa ser revisto. O momento de tomada de decisão no jogo tem sido particularmente importante na dinamicidade do jogo. Neste aspecto da revisão reside uma importante dificuldade, pois os desafios são um momento de forte expressão do conteúdo a ser trabalhado em sala de aula. Assim, além da dinamicidade, busca-se imprimir maior clareza ao texto. O cuidado reside em retirar o excesso e manter a complexidade dos conceitos e estratégias implicados nas opções de resolução dos desafios.

Além disso, um ponto que foi bem sucedido e precisa ser preservado nas cartas-desafio é o humor: as situações criadas foram baseadas em pesquisa sobre obstáculos da gestão do SUS, mas transformadas de modo caricatural, inserindo aspectos de "absurdo" que buscam dar leveza onde a realidade pode ser trágica.

Buscando expressar as diferenças entre os personagens, não apenas nos atributos, mas nas finalidades e nas desigualdades de chances de sucesso - tal como seriam na vida concreta -, a quantidade de pontos distribuída entre os mesmos possuía uma disparidade muito grande. No entanto, ao longo das rodadas isso se tornava pouco divertido ao jogador. Por isso, este processo de revisão do jogo também busca re-constituir um maior equilíbrio de condições de sucesso no jogo, seja na distribuição inicial de pontos, seja no estabelecimento de metas.

Ao realizar uma "falcatrua" e receber uma "ficha suja", o jogador teria que responder a um fiscal, representado por uma de três cartas sorteadas. Um fiscal denuncia diretamente, um aceita dinheiro como suborno e outro aceita influência política para relevar os malfeitos do personagem. As ações de "falcatruas" não tinham mais incentivo que a simples testagem do seu funcionamento no jogo, fazendo com que o jogador pudesse optar por nunca utilizá-las. ao mesmo tempo em que isso possibilitava uma visualização de atitudes firmes dos jogadores, dificultava a entrada dessa discussão em pauta.

3 MUDANÇAS PROPOSTAS E DISCUSSÃO TEÓRICA

O redesign do jogo baseia-se na abordagem de "Playcentric Design" de Fullerton [7] e no modo metodológico iterativo proposto pela autora, conforme descrito no diagrama abaixo:

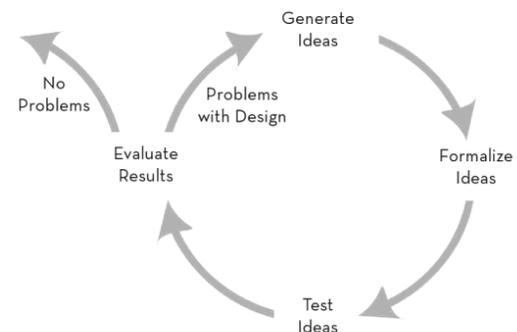


Figura 1: Diagrama de processo iterativo. ([7], p. 16)

A partir dos achados das sessões de jogo, pudemos identificar diversas oportunidades de melhoria no design do jogo, desenvolvemos, propusemos e testamos várias modificações, nas

regras, nas mecânicas e na estética do mesmo. Estamos agora em processo de retestagem dessas modificações. Algumas decisões tomadas em relação ao balanceamento do jogo, descritas ao longo desta seção, foram alimentadas por reflexões sobre os tipos de balanceamento apresentados por Schell [6], especialmente: "justiça" (simetria ou assimetria dos jogadores); "escolhas significativas" (riscos x benefícios); sorte x habilidade; "cabecas x mãos" (trabalho intelectual x manual); prêmios e punições.

As características e efeitos relativos ao tabuleiro, à disposição de cartas e à identificação dos personagens orientaram a primeira decisão sobre a revisão do jogo, qual seja, a eliminação do tabuleiro e a configuração como um jogo de cartas, em que os jogadores pudessem agrupar as cartas, compondo grupos de elementos para cumprir metas e desafios. A exposição das cartas em sequência, sobre a mesa, busca favorecer a visualização da narrativa desenvolvida por cada jogador e conseqüentemente as diferenças de trajetória e possibilidades de estratégias. Ao mesmo tempo, buscaremos rever o aspecto visual das cartas, optando por construir um baralho de cartas com o mesmo tamanho (no original havia cartas de tamanhos diferentes, que, junto ao tabuleiro, dificultavam inclusive o armazenamento e transporte) e com cores bem destacadas, a fim de facilitar a identificação rápida dos tipos de cartas, agilizando o ritmo do jogo.

O "design intuitivo" proposto por Daviau (In:[8]) nos inspira em diversos aspectos. Buscando que a visualidade do jogo seja mais intuitiva, modificamos as cores e desenhos (ainda em processo) das cartas para que estes indiquem mais claramente sua vinculação a determinados grupos ou mecânicas. Em relação à intuitividade do sistema, essa proposta reforça a necessidade de eliminação do tabuleiro, da simplificação das regras e dos "caminhos" de resolução dos desafios, bem como na vinculação de toda as mecânicas e na validação das mesmas como necessárias para a progressão no jogo, evitando "casos especiais" ou características que só surgem em determinadas cartas, que geram lentidão no processamento das informações e dificultam a coesão do sistema mais geral do jogo. A defesa da existência de cartas de referência especialmente para jogadores iniciantes nos embasa na manutenção e melhoria das cartas de personagens. Contudo, para simplificar ainda mais a interação com o jogo e eliminar a necessidade de marcação de pontos nas cartas de referência, estamos estudando uma mecânica de acumulação de pontos a partir da conversão de cartas-desafio em cartas de pontos, que ao serem conquistadas seriam viradas ao contrário e agrupadas sobre a mesa.

Em relação à presença de valores embutidos no jogo [5], as experiências nos mostraram que os temas e questões presentes na narrativa, principalmente na caracterização de personagens, nas ações permitidas no jogo e nas escolhas permitidas, conseguiram ser compreendidos em grande parte pelos jogadores. As decisões por utilizar ou não formas ilegais ou escusas de resolução dos desafios despertaram questionamentos profundos em algumas ocasiões, até mesmo fazendo com que jogadores expressassem fortemente um posicionamento ético, na negação de fazer "falcatruas", não importasse o resultado, mostrando para a equipe que nem sempre a motivação de ganhar o jogo sobrepôs-se aos posicionamentos pessoais, especialmente em se tratando de assunto muito caro a alguns deles, profissionais da área da saúde, que lidam diariamente com situações análogas, ou estudantes, futuros profissionais. Entretanto, percebemos, como descrito acima, que seria possível para um jogador concluir com relativa facilidade o caminho do jogo sem precisar fazer uso do mecanismo de "ficha suja" nem uma vez, o que reduzia as possibilidades de discutir o tema. Uma das decisões tomadas para o futuro é modificar as condições de realização dos desafios, a fim de favorecer a entrada da "ficha suja" em pauta nas discussões do jogo.

Os diferentes tipos de personagens - público, privado e filantrópico - tinham, cada um, dois tipos de situação no início das partidas: com mais ou menos recursos financeiros e influência política. Como aspecto bem-sucedido, pelo feedback dado pelos jogadores nas sessões, tivemos a percepção de que o dinheiro teria um papel determinante na obtenção de sucesso, e de que a influência política poderia ajudar em muitos momentos. Esse aspecto tem analogia com a proposta de Pearce (In: [5]) quando, ao modificar o jogo "Monopoly" inserindo situações de "Ter" ou "Não Ter" (mais ou menos recursos financeiros para os jogadores no início da partida), modificou a narrativa do jogo e fez com que ficasse clara a importância do capital inicial para progredir. Entretanto, observações em relação à "justiça" dessa característica fizeram com que a distribuição de recursos precisasse ser revista, inserindo um momento de distribuição de dinheiro entre as rodadas. Foram testadas três possibilidades: (1) cada jogador receberia um valor fixo, relativo ao valor inicialmente atribuído a ele (representando verbas diferenciadas, mas resultando em mais desigualdades); (2) cada jogador receberia um valor obtido pela multiplicação do valor tirado em um dado pelo número 20 (representando uma verba obtida "na sorte"); (3) cada jogador receberia um valor obtido pela multiplicação dos pontos de atendimento por 10 (representando uma verba de custeio dos atendimentos realizados). Essa discussão permanece em andamento, mas é considerada de suma importância na construção da narrativa do jogo. Essas tentativas buscam um equilíbrio entre sorte e habilidade (envolvendo a construção de estratégias).

A fim de tratar a questão da lentidão das partidas, algumas decisões foram tomadas. Foram estabelecidas "metas" para cada jogador, em termos de pontos de atendimento, de poder político, poder financeiro e "integralidade". Esses pontos podem ser obtidos pela criação de "unidades de saúde", formadas por um conjunto de cartas de "equipamentos", "funcionários" e "serviços" de diferentes tipos. Os desafios também estão sendo simplificados e equilibrados, a fim de solicitar para os diferentes jogadores quantidades equivalentes de cada um dos poderes, contribuindo também para que eles obtenham mais pontos. As cartas de desafio terão ainda seu texto reduzido e adequados à resolução com cartas de "equipamentos", "funcionários", "serviços" e "ações". Dessa forma, os jogadores precisam ter em mãos as cartas necessárias para resolvê-los, e podem "baixá-las" juntas para demonstrar que cumpriram um desafio. O objetivo é que o progresso dos jogadores esteja à vista de todos, para facilitar a visualização e talvez a inserção de mecânicas de interferência no jogo dos demais, que ainda está em análise.

As cartas de fiscalização foram multiplicadas e inseridas no mesmo monte em que estarão todas as outras cartas. Ainda estão em testagem duas possibilidades de funcionamento: ou as cartas agem sobre o próprio jogador que as retirar ou será jogada em outro jogador, inserindo um aspecto de "denúncia" no jogo. Os desafios também serão revistos para que a "falcatrua" se torne mais "atrativa", tendo em vista o potencial pedagógico da discussão sobre o tema no jogo. Ao considerarmos a possibilidade de que a "falcatrua" fosse estabelecida de forma oculta, para ser revelada pelo "fiscal", colocou-se a possibilidade de que os alunos entrassem na estratégia de "blefe" ou de ocultar todas as ações realizadas, o que não seria produtivo para a aprendizagem do grupo.

4 CONCLUSÕES PRELIMINARES E PERSPECTIVAS

Apesar de já possuímos anteriormente o foco na definição dos valores presentes no jogo, de Flanagan e Nissenbaum [5], a abordagem iterativa e de "Playcentric Design" de Fullerton [7] tem se mostrado muito produtiva para a revisão do jogo Sulsândia, que nasceu como um trabalho acadêmico realizado em sala de aula com estudantes de Ensino Médio, para que possa se

tornar um recurso de aprendizagem não só denso em temas relevantes, mas também divertido e desejável para os futuros alunos/jogadores. As experiências de jogo com estudantes e profissionais da Saúde têm revelado sentidos diferenciados para os dilemas e desafios propostos, bem como diferentes maneiras de jogar e muitas oportunidades de melhoria do jogo.

A perspectiva do design intuitivo de Daviau (In:[8]) também foi muito frutífera, ao ancorar as decisões de design do jogo na coesão e simplicidade, que produzem uma facilidade e agilidade no jogar, pela identificação e fixação das mecânicas do jogo. A abordagem dos tipos de balanceamento de Schell [6] também tem sido fundamental para a revisão dos elementos do jogo. Como perspectivas, vamos continuar no processo iterativo de avaliação, geração de novas ideias, formalização e testagem, para chegar à versão final do jogo, de forma que ele contribua para a vivência de alguns dos dilemas e desafios do SUS, e conseqüentemente para a formação de atuais e futuros profissionais.

REFERÊNCIAS

- [1] M. Vasconcellos. *Comunicação e Saúde em Jogo: os videogames como estratégia de promoção da saúde*. 2013. Orientadores: Inesita Soares de Araújo e Joost Raessens. Tese (Doutorado) – Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, Pós-graduação em Informação e Comunicação em Saúde. 293 f. Fundação Oswaldo Cruz, Brasil, 2013.
- [2] A. P. J. de Oliveira; J. L. Farbiarz. *Jogando histórias: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos*. 2014. Dissertação (Mestrado)-Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014. Disponível em: <http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=1213338_2014_Indice.html>. Acesso em: 1 mai. 2016.
- [3] C. M. Dias; C. F. Borges; J. V. L. Regadas; G. de A. Xavier. “Playing with health”: game design methodology for public health education. *2014 IEEE 3rd International Conference on Serious Games and Applications for Health (SeGAH)*. Pages: 1-8, 2014. DOI: 10.1109/SeGAH.2014.7067083.
- [4] K. Salen; E. Zimmerman. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003. Livro digital.
- [5] M. Flanagan; H. Nissenbaum. *Values at Play in Digital Games*. Cambridge, Massachussets; London, England; The MIT Press, 2014. Livro digital.
- [6] J. Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. 2a edição. Pittsburgh, Pennsylvania, USA: Carnegie Mellon University and Schell Games, 2015. Livro digital.
- [7] T. Fullerton. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 3rd edition. AK Peters/CRC Press, 2014.
- [8] M. Selinker (org.). *The Kobold Guide to Board Game Design*. Kirkland: Open Design LLC, 2011. Livro digital.