

O chamado do Curupira: a utilização de um RPG com conceitos de saúde e meio ambiente

Virgínia Codá
Casa de Oswaldo Cruz
FIOCRUZ
Rio De Janeiro, Brasil
virginiacoda@gmail.com

Elidiomar Ribeiro da Silva Laboratório de
Entomologia Urbana e Cultural
UNIRIO
Rio de Janeiro, Brasil
elidiomar@gmail.com

Marcelo Simão de Vasconcellos
Instituto de Comunicação e Informação
Científica e Tecnológica em Saúde
FIOCRUZ
Rio de Janeiro, Brasil
marcelodevasconcellos@gmail.com

Resumo — Através dos Role Playing Games (RPGs) é possível explorar conceitos teóricos, ilustrar práticas e apresentar situações que estimulam a criatividade e o grau de entendimento do jogador no decorrer da narrativa, inclusive em assuntos relacionados à Saúde. O presente trabalho relata um estudo de caso a partir de um RPG denominado “O chamado do Curupira”, apresentado em sessões de jogo para grupos com e sem experiência em RPG de mesa. As sessões foram gravadas em áudio e o conteúdo da transcrição foi analisado no programa MAXQDA, com a finalidade de observar os diálogos relacionados a assuntos científicos, em especial ligados à saúde.

Palavras-chaves — Role Playing Games, saúde, meio ambiente, Divulgação Científica.

I. INTRODUÇÃO

Em uma síntese das várias definições de saúde, um ser vivo é considerado saudável quando apresenta potencial para realizar o que a natureza lhe propõe. Nesse sentido, um animal é saudável quando capaz de obter seu alimento, proteger-se, reproduzir-se e ter como expectativa de vida aquela que caracteriza sua espécie, por exemplo [1].

Sob esta perspectiva, popularizar informações relacionadas ao cuidado com o meio ambiente e apresentar problemas ambientais que afetam os mais variados seres vivos torna-se extremamente relevante na busca dessa saúde, em seu sentido mais abrangente [2]. E, para que essa ideia atinja a maior quantidade de pessoas possível, é importante utilizar um instrumento de fácil acesso, contextualizado e que possa utilizar uma linguagem acessível e atraente. O jogo, seja analógico ou digital, tem um grande potencial para satisfazer estes requerimentos.

Mesmo quando se pretende abordar temas sérios e de grande importância, como a saúde, os jogos se mostram instrumentos efetivos, justamente por estarem diretamente associados ao prazer, o que permite que um conteúdo principal possa ser passado de maneira informal, e até mesmo sem que os jogadores percebam que estão sendo apresentados a novos conceitos e desenvolvendo habilidades e novos conteúdos [3].

Os Jogos Sérios são uma categoria de jogos que tem o objetivo de instruir, educar, comunicar e conscientizar o público sobre as mais variadas causas, divertindo e entreterendo na mesma medida [4]. Esses jogos podem ter grande relevância na popularização da Ciência, por serem uma forma de apresentar conteúdo científico de maneira descontraída e contextualizada.

Dentre a vasta gama de jogos existentes, os *Role Playing Games* (RPGs) se destacam pelo seu caráter fortemente ludonarrativo. Ou seja, a construção da narrativa é feita durante e por meio do jogo, pelos jogadores enquanto estão vivenciando aquela experiência, a partir de seus personagens [5]. São muito comuns durante as partidas o contato dos jogadores com informações que dão contextualização à narrativa, a cooperação entre si e uma experiência imersiva. Estas características podem terminar ajudando os jogadores a entrar em contato com as temáticas mais específicas.

Os RPGs têm sido usados de diferentes formas no que tange à saúde, como no caso de Limberger e Silva [7], que utilizaram como ferramenta no atendimento psicoterápico, auxiliando pacientes a resolver questões particulares, como a melhora da timidez e da depressão. Scattone e Tucci [9], por sua vez, criaram um RPG como forma de intervenção para pessoas internadas em uma clínica particular de tratamento exclusivo para uso abusivo ou dependência de drogas, e o jogo demonstrou efetividade no desenvolvimento da autoconfiança dos participantes no enfrentamento de situações de risco.

Dessa forma, como parte de uma pesquisa de dissertação de mestrado, desenvolvemos um estudo avaliando o uso do RPG como meio de promover a Divulgação Científica a respeito do tema de Saúde e Meio Ambiente. Para isso, foi elaborado um RPG ambientado no Brasil contemporâneo, tendo como inspiração os temas do meio ambiente, saúde e folclore. O jogo, denominado “O chamado do Curupira”, foi experimentado por grupos de jogadores que já eram habituados à mecânica do RPG de mesa e jogadores que nunca tinham jogado antes, com a finalidade de analisar a eficácia da estrutura de jogo específica dos RPGs como instrumento de contextualização e popularização de conceitos relacionados à saúde, a partir de um estudo de caso.

II. METODOLOGIA

Como primeiro passo de nossa pesquisa, fizemos uma análise do sistema de RPG Incorporais [6]. Este sistema voltado para a educação, criado por Carlos Klimick e Eliane Bettocchi, e hospedado em um website próprio. Ele foi examinado para um melhor entendimento das principais características de um RPG e da forma ludonarrativa, tendo sido posteriormente adaptado para que pudesse atender da forma mais completa possível o tema da presente pesquisa.

Quando a adaptação deste material estava pronta, foi iniciada a pesquisa de campo. Após a aprovação do projeto

pelo Comitê de Ética da Escola Politécnica Joaquim Venâncio (Fiocruz), os participantes foram selecionados pela técnica de amostragem de bola de neve, que ocorre a partir do contato entre o pesquisador e o primeiro participante, que se encarrega de chamar outras pessoas com o mesmo perfil, dentre seu círculo de conhecidos. Os participantes (com idade que variavam entre 18 e 74 anos) concordaram com pesquisa e assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, liberando suas sessões para serem gravadas e analisadas.

A pesquisa contou com 12 participantes. Foram realizadas três sessões de jogos, duas com participantes inexperientes e uma com participantes experientes, tendo 4 jogadores em cada grupo, além do mestre do jogo. Após cada sessão de jogo, os jogadores participaram de um grupo focal mediado para discutir questões que foram levantadas durante os desafios. As sessões e os grupos focais foram gravados em áudio, transcritos e analisados no programa MAXQDA [8], uma ferramenta para análise de conteúdo, com a finalidade de destacar e discutir trechos da transcrição que fossem relevantes.

III. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo adaptado foi denominado “O chamado do Curupira”. Ele teve como personagens principais as criaturas do folclore brasileiro, enfatizando sua ligação com a natureza e o meio ambiente, e teve como ambientação o Brasil contemporâneo, subdividido nos principais biomas brasileiros: Amazônia, Caatinga, Cerrado, Mata Atlântica, Pampa e Pantanal.

Os participantes escolhiam os personagens, que já tinham suas características prontas. Embora criar os próprios personagens seja uma prática comum nos RPGs, foi decidido se remover a possibilidade de os jogadores fazerem seus personagens para facilitar a mecânica do jogo para os participantes sem experiência. Apesar dos jogadores experientes relatarem que sentiram falta de fazer seus personagens, os jogadores sem experiência admitiram que seria muito mais complicado terem que fazer os personagens, como é relatado no trecho a seguir:

Participante inexperiente 1: É mais fácil já ter pronto. A gente tem esse costume de ter personagem pré-definido sempre.

As opções de personagem (Figura 1) foram baseadas em criaturas folclóricas, que também podem ser associadas aos 4 elementos: água, terra, ar e fogo. A seguir, serão apresentadas, juntamente com suas características:



Fig. 1. Personagens do jogo "O chamado do Curupira", desenhados pelo cartunista Toni Cirilo, especificamente para esse trabalho.

- Boitatá: controla o fogo, tem uma excelente visão noturna e manipula seres vivos através do olhar;

- Caipora: controla a terra, fala com os animais, tem uma ótima pontaria, invoca animais e solta uma fumaça pela boca, que faz a pessoa dormir por até 4h;

- Iara: manipula a água, tem uma voz mágica (capaz de persuadir o humano que quisesse), tem pernas fora d'água e cauda de sereia dentro d'água, além de ser boa em combate;

- Saci: controla o ar, tem poderes apenas com a carapuça, é furtivo, especialista em ervas e faz, não só ele mesmo, como coisas desaparecerem e aparecerem onde ele quer.

Além desses personagens, havia o personagem Curupira, que era fixo, usado apenas pelo mestre do jogo e tinha como principais características: ser muito forte, ágil, furtivo, grande poder de convencimento, além de falar com animais, como seu primo Caipora.

Cada um dos biomas brasileiros apresentava um desafio com problemas ambientais específicos da área, prejudiciais aos humanos e todos os seres vivos que lá habitavam. Os desafios não apresentavam instruções que permitissem os participantes seguirem um roteiro, qualquer decisão ou conclusão de qual era o problema derivava da percepção dos jogadores. Os desafios eram:

- Amazônia: O Curupira conta que viu um rastro de desmatamento no coração da mata. Muitos animais já morreram por outras árvores terem sido derrubadas, e esse desequilíbrio faz com que a comida fique mais escassa. As árvores são importantes para abrigar os animais da chuva, também, que ocorre quase todos os dias. Ele traz a notícia de que a próxima árvore a ser cortada por eles é uma árvore bem alta, antiga, com tronco bem grosso, cuja copa é capaz de abrigar dezenas de espécies de aves, insetos, mamíferos, entre outros. A árvore parece uma verdadeira cidade, que abriga várias espécies e ele avisa que os animais estão desesperados, pois cada vez mais seus ninhos e suas casas estão sendo destruídas pelos vilões. Eles têm motosserras enormes, gasolina e isqueiros, além disso, três deles estão armados. No dia seguinte, lá estão os vilões prontos para cortarem não só aquela árvore, como várias outras. Eles ainda não viram nossos heróis.

- Caatinga: os heróis chegam à Caatinga e ficam assustados. Está tudo completamente seco, muito mais do que o normal. O chão está rachado, o pouco de vegetação morreu e podem avistar ossos de mamíferos que não resistiram à seca e à fome. O céu não tem uma nuvem. Ao longe, avistam um homem sentado em um banco de madeira, chorando, em frente à sua casa. Se aproximam dele e percebem que ele está mais magro do que deveria. O homem diz que não chove há muito tempo e mesmo quando chovia, no solo já não nascia nada, estava completamente sem vida por tanto que os vilões tinham mexido para tirar água apenas para eles e suas fazendas. O homem comenta que há alguns quilômetros de distância existe uma fazenda dessas, mas o povo que ainda está vivo não pode entrar para beber água e comer, muito menos os animais.

- Cerrado: o grupo chega ao cerrado e toma um susto. A água está amarela e o solo com grandes crateras. Poucas plantas e poucos animais são vistos naquela área. Pode-se perceber homens, mulheres e crianças trabalhando na sujeira, em meio ao cheiro químico forte, a mando dos vilões, cavando e cavando em busca de minérios. Várias pessoas estão no seu limite e já não aguentam mais. O rio, próximo a eles, está

completamente poluído, e são raríssimos os peixes que conseguem viver nele, já muito doentes. Uma criança de 10 anos fala para eles que foi vendido pelos pais para trabalhar naquele local e que sonha em sair e poder estudar para ser um professor. As pessoas não podem fugir, porque os vilões detêm todos os documentos e ficam prometendo pagar muito dinheiro a elas em breve. Sem esse dinheiro, elas não têm como sobreviver fora dali. Sabe-se que o principal vilão é muito rico e aparece por lá uma vez na semana, de jatinho, para conferir o andamento das obras, ele está sempre cercado por três outros vilões armados.

- **Mata Atlântica:** os animais estão assustados com tanto barulho e nunca viram tantas luzes antes. Chegaram a pensar que a luz do dia tinha durado 24h, já que estava sempre claro, e, com isso, os animais que saíam apenas de noite, tiveram que se manter escondidos. O grupo descobre que os vilões estão construindo cada vez mais casas e prédios perto da mata, desmatando para poder construí-los. Uma das construções está sendo feita numa parte da mata já bastante danificada, com o solo enfraquecido, arenoso e bastante íngreme. Mas os vilões não ligam, pois vão conseguir muito dinheiro com a venda daqueles imóveis. Os insetos terminaram morrendo, porque os vilões acham que eles perturbam muito e mandaram dedetizar todo o local em volta. Amanhã, o chefe dos vilões irá fazer uma grande festa para inaugurar o novo prédio (que já está começando a rachar, mas os moradores não sabem), e irá anunciar a área que será desmatada para construir a quadra do prédio.

- **Pampa:** os animais mais velhos reclamam que antigamente era tudo diferente. Todos viviam em harmonia e não faltava nada. Depois que os vilões levaram animais e plantas novos para aquela área, a competição por comida ficou maior e o solo ficou sobrecarregado. Eles não culpavam os novos animais e plantas que tinham chegado, os coitados estavam dando duro para se adaptar e diziam que a saudade de casa apertava, já que os vilões os tinham tirado de outros cantos do Brasil. Com o passar do tempo, acreditava-se que ia ficar muito difícil para todos os seres vivos dali e a busca pela sobrevivência terminaria resultando em morte de vários deles. Os personagens estão vendo uma fumaça ao longe e está escurecendo, com os animais noturnos começando a se manifestar.

- **Pantanal:** o grupo chega ao Pantanal e fica assustado por não ver nenhum animal. Quando vai anoitecendo, boitatá percebe que os animais vão surgindo. O grupo pergunta o que está acontecendo, e eles falam que estão com medo de sair e serem caçados. Até os peixes preferem ficar entre as pedras ou escondidos o mais fundo possível. Os vilões são os responsáveis pela caça e pesca ilegal e estão vendendo lindas aves para outros países. Os animais contam que têm vários animais presos em um galpão, em gaiolas, e que os vilões vão levá-los embora amanhã em aviões para outros lugares. Uma arara azul está desesperada para encontrar seus filhotes.

No decorrer dos desafios, propositalmente, o mestre do jogo (único participante fixo em todas as sessões e que foi previamente escolhido, por ser biólogo, divulgador científico e ter uma grande experiência com RPGs) não personificava os vilões, chamando-os apenas de vilões. Mas, ao decorrer das sessões, percebeu-se uma tendência de os participantes visualizarem os vilões como seres humanos, diferente dos personagens jogáveis que eram criaturas do folclore brasileiro.

Os jogadores tiveram a possibilidade de ter contato com assuntos como biopirataria, construções ilegais, seca, fome, trabalhadores em péssimas condições, desmatamento e trabalho infantil. E justamente da interação com esses problemas e dos diálogos com os personagens não jogáveis, que são interpretados pelo mestre do jogo, diversas abordagens e reflexões foram observadas e destacadas, como as falas apresentadas a seguir:

A. *Momento 1:*

Participante Experiente (Caipora): Temos que fazer com que mais vidas sejam salvas, no lugar de mais mortes acontecerem, e que a casa de vocês seja restaurada.

Mestre do Jogo Experiente (Macaco Bugio): E como vai ser isso?

Participante Experiente (Caipora): Esse humano desmaiado aqui é a chave de tudo, ele é o culpado da casa de vocês estar sendo destruída, dia após dia.

O trecho referente ao Momento 1, destaca a preocupação do jogador em restaurar o equilíbrio do bioma Mata Atlântica, afetado por uma construção ilegal, para que os animais que lá habitam possam voltar a viver em harmonia novamente, sem que sejam afetados por barulho alto, grande iluminação e outros fatores que dificultam a estabilidade do nicho ecológico daquela área, ou seja, as condições que permitem as espécies viverem naquele ambiente.

B. *Momento 2:*

Participante Experiente (Boitatá): Vou purificar a água com fogo, mas não vou matar nenhum animal. Mas vou matar as bactérias e as coisas ruins da água, quando eu tacar fogo.

Participante Experiente (Caipora): Bactéria também é ser vivo.

Participante Experiente (Iara): Bactéria também serve pro peixe, cara.

No Momento 2, alguns jogadores se atentam para uma possível ação de outro jogador que inclui, entre “as coisas ruins”, as bactérias. Como eles afirmam, nem todas as bactérias tem funcionalidade negativa para os demais seres vivos. Algumas são extremamente importantes para a sobrevivência de outros animais e plantas, como por exemplo as cianobactérias, que são bactérias fotossintetizantes, cruciais para o planeta Terra, desde a época em que o oxigênio era raro, além de seu grande desempenho na fixação de nitrogênio para as cadeias tróficas.

C. *Momento 3:*

Participante Inexperiente (Caipora): Se eu soubesse, teria levado meus amigos macacos para lá, que aí o bonde já estava formado para lutar contra o mal.

Mestre do jogo: Você teria que tomar cuidado para não introduzir uma [nova] espécie lá. Talvez desse um problema sério.

Participante Inexperiente (Caipora): É, tem esse ponto. Mas, tudo bem, vou formar o bonde de outro jeito.

O Momento 3 representa um diálogo em que a problemática de uma introdução de nova espécie em um bioma diferente é apresentada. Quando uma nova espécie chega em um ambiente, a fauna e flora nativa daquele local tende a sofrer consequências ruins por causa de fatores como maior competição de espaço e alimento. Esse contexto tende

a ser ruim não só para a sobrevivência dos seres que chegaram como para a dos que já estão naquela área, também podendo afetar economicamente aquela região.

D. Momento 4:

Participante Inexperiente (Saci): Eu pego umas ervas do chão, boto no meu cachimbo e acendo.

Mestre do jogo: Qual erva você pegou? Você é um especialista em ervas. Vou te dar uma lista de ervas da Amazônia. Plantas medicinais da Amazônia, a farmácia do índio: açoita-cavalo ajuda na circulação, colesterol e pressão alta, alcaçuz que é anti-inflamatório, alecrim contra febre, histerismo e nervosismo, boldo caso esteja ruim da barriga, cáscara sagrada para prisão de ventre, confei que estimula os glóbulos vermelhos e é ótimo cicatrizante. Você tá vendo tudo aí perto de você.

No Momento 4, algumas ervas medicinais típicas do bioma são apresentadas. Esse tipo de planta apresenta ação farmacológica que pode ajudar a curar ou tratar doenças, e chegam a ser a única forma de acesso a remédios de algumas comunidades. Além disso, comumente são extrato de drogas que chegam a ser patenteadas.

Durante o grupo focal, quando perguntado aos grupos de jogadores como ele se sentiam em relação aos problemas que tinham sido apresentados nos desafios e o que eles faziam para resolver, as respostas tenderam a demonstrar que ficavam revoltados por tudo aquilo acontecer. Além disso, admitiram fazer ações que ajudavam o meio ambiente em pequena escala, como não usar copo descartável, não prender aves em gaiolas, ensinar para crianças como não poluir e agredir a natureza, compartilhar denúncias nas redes sociais, entre outros.

Quando questionado o que eles achavam da utilização de jogos como “O chamado do Curupira”, as respostas foram positivas. E, tanto quem tinha experiência em RPGs como quem nunca tinha jogado antes, comentou que jogos com objetivo aberto e que dão liberdade para o jogador tomar o rumo que quiser, são divertidos entre outros motivos, por não utilizarem uma linguagem cansativa e formal, parecendo questão de prova. Um dos participantes, inclusive, chegou a falar da importância desse tipo de jogo, que faz com que o jogador aprenda com os seus erros.

Os participantes também chegaram a comentar sobre a diferença entre as pessoas que fazem coisas ilegais sem perceber, porque são colocados naquela situação e não têm saída (como pedreiros de obras ilegais, que apareceram no desafio do bioma Mata Atlântica), e daqueles que fazem coisas erradas tendo plena consciência de que aquilo não é correto (como caçadores, grileiros e donos de madeireira, que apareceram no bioma Amazônia).

IV. CONCLUSÃO

Estas primeiras experiências sugerem que a utilização de um Jogo Sérioso, especificamente na forma de um RPG, na apresentação e na popularização de assuntos que permeiam o cuidado com o meio ambiente pode ser muito produtiva. Especialmente tendo-se em vista que a o meio ambiente é um tema importante na atualidade e fator que é essencial para o equilíbrio e as condições que regem a vida no planeta.

Foram mostrados aqui alguns momentos em que os jogadores tiveram contato com conceitos específicos da Ciência, em especial relacionados à saúde, o que nos leva a acreditar que jogos como o “Chamado do Curupira” podem ser

uma forma de reflexão que, juntamente a outros fatores, pode se concretizar na mudança de atitudes.

Independente de experiências anteriores ou não com RPGs, o conteúdo conseguiu ser exposto em todas as sessões, e os próprios jogadores admitiram ter aprendido, se entretido e gostado da experiência. O que nos leva a acreditar que a mecânica dos *Role Playing Games* pode ser apresentada de forma facilitada e adaptada para incluir pessoas independente do seu nível de experiência, com a finalidade de comunicar um conteúdo relevante.

As análises apresentadas aqui refletem apenas uma parte dos dados levantados, mas sugerem caminhos promissores para novos estudos mais aprofundados, tal como o teste do jogo com pessoas em outras faixas etárias e contextos, como quilombos, com a finalidade de analisar as diferentes perspectivas que jogadores podem mostrar. Outros recortes dos dados levantados serão abordados futuramente, os quais possivelmente revelarão novas possibilidades para o uso dos RPGs relacionados à popularização da saúde e do conteúdo científico.

APOIO

A pesquisa que fundamentou parte deste trabalho foi apoiada pelo Programa Pesquisa Produtividade da Universidade Estácio de Sá — UNESA.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES).

REFERÊNCIAS

- [1] G. S. C. Albuquerque e M. J. S. Silva, “Sobre a saúde, os determinantes da saúde e a determinação social da saúde”, *Saúde em Debate*, v. 38, pp. 953-965, 2014.
- [2] H. Ribeiro, “Saúde Pública e meio ambiente: evolução do conhecimento e da prática, alguns aspectos éticos”, *Saúde e Sociedade*, v. 13, pp. 70-80, 2004.
- [3] P. J. Mcfeetors e K. Palfy, “Educative experiences in a games context: Supporting emerging reasoning in Elementary school mathematics”, *The Journal of Mathematical Behavior*, v. 50, pp. 103- 125, 2018.
- [4] M. S. Vasconcellos, “Comunicação e Saúde em Jogo: Os video games como estratégia de promoção da saúde”, Tese de Doutorado. 2013.
- [5] C. Klimick e E. Bettocchi, “Projeto Incorporais: método e material lúdico-didático para professores e estudantes do ensino médio”, *Revista Triades*, v. 2, n. 1, 2013.
- [6] E. Bettocchi e C. Klimick. *Ludonarrativas: Incorporais RPG*. Disponível em: <http://historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg/ludonarrativa>. Acesso em 10 de agosto de 2020.
- [7] S. Limberger e J.C. Silva, “Os Role Playing Games (RPGS) como uma ferramenta em psicoterapia: um estudo de caso”, *Boletim de Psicologia*, v. 63, n. 139, pp. 193-200, 2013.
- [8] V. Software,. “Maxqda Computer Software”, Verbi Software, 2019.
- [9] V. V. Scatone e A.M. Tucci, “Uso do Role Playing Game no treinamento de habilidade de enfrentamento das situações de risco para o uso de drogas”, *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, v. 18, n. 2, pp. 645-666, 2018.