

## Projeto Tales of Health: Trabalhando a Conscientização da Saúde Através de Histórias de Vida de Pacientes com Câncer de Boca

Victor T. Sarinho

Laboratório de Entretenimento Aplicado (LEnDA)  
Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)  
Feira de Santana, Bahia, Brasil  
Email: vsarinho@uefs.br

**Resumo**—Este artigo descreve o uso de *storytelling* digital na apresentação de histórias de vida para casos de câncer de boca identificados na literatura. Para tal, definiu-se um modelo para representação das narrativas trabalhadas, bem como a sua interpretação em um ambiente de execução multiplataforma. Como resultado, obteve-se uma abordagem inovadora para a contação de histórias sensibilizadoras através de dinâmicas de jogos digitais, capaz de chamar a atenção para temas diversos voltados para a promoção em geral da saúde da população.

**Keywords**—jogos digitais; *storytelling* digital; câncer de boca; educação em saúde;

### I. INTRODUÇÃO

*Storytelling* Digital (SD) vem sendo aplicado de diversas maneiras na conscientização da saúde da população em geral nos últimos anos [1]. Dentre possíveis exemplos, pode-se citar a educação de populações sobre práticas de proteção à saúde, a defesa de melhores cuidados clínicos na promoção da saúde, bem como a reflexão sobre os esforços de saúde pública para combater doenças infecciosas em geral [1].

Por SD, entende-se como a ideia de combinar a arte de contar histórias com variantes de multimídia digital, tais como imagens, áudio e vídeo [2]. Trata-se de uma abordagem de interação capaz de atrair e capturar corações e mentes para um assunto de interesse em um determinado contexto, permitindo assim fomentar o debate e a discussão sobre assuntos específicos para a conscientização de grupos populacionais desejados [3].

Este artigo descreve o uso do SD na apresentação de histórias de vida sensibilizadoras para casos de câncer de boca vivenciados. Para tal, é descrita uma história de câncer de boca selecionada, a modelagem de formatação aplicada na respectiva história, e o SD final obtido a partir da interpretação da história modelada em um motor de jogo multiplataforma.

### II. METODOLOGIA E RESULTADOS

Partindo da aplicação da metodologia de história de vida, foram apresentadas narrativas sensibilizadoras de cinco sujeitos escolhidos entre um universo de 30 pacientes portadores de câncer de boca, sendo todos com idade superior a 50 anos [4].

Para a produção da versão em SD das narrativas levantadas, cada história trabalhada foi documentada em um modelo JSON [5] que permite representar *cards* de tomada de decisão, os quais descrevem:

- Identificação e título do *card* a ser exibido - propriedades *id* e *title*;
- Texto descritivo para contextualizar o momento da história - propriedade *text*;
- Possíveis ações a serem executadas pelo jogador - propriedade *actions* com uma coleção de *text* de comando; e
- Direcionamentos para outros *cards* a depender da ação escolhida pelo jogador - propriedade *goTo* indicando o *id* do próximo *card*

A partir da junção de vários *cards* dentro do modelo proposto, é possível representar fluxos de transições capazes de organizar uma narrativa que descreve a história de cada paciente escolhido. Por se tratarem de narrativas simples, gerou-se uma média de 15 *cards* por história contada, permitindo assim uma interação rápida porém imersiva do jogador para com a história contada.

Para fins de ilustração, a Figura 1 apresenta um diagrama que exemplifica um fluxo de transições montado para descrever a história de um dos pacientes escolhidos, neste caso

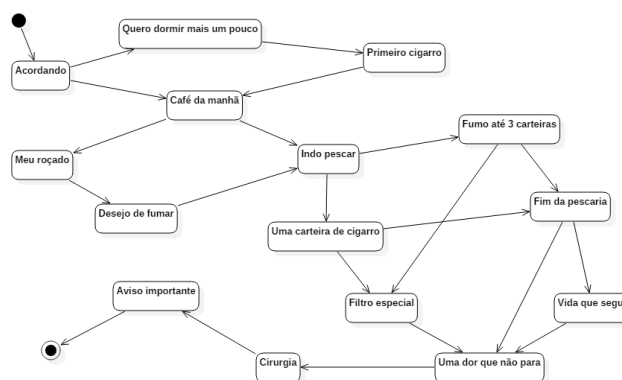


Figura 1. Cards e fluxo de transições representativos da história do paciente Francio.

a história de Francio que descreve uma conotação de solidão onde o cigarro se apresenta como um companheiro para suas reflexões pessoais.

Para a interpretação de um fluxo de transições modelado, utilizou-se um motor de jogo [6] capaz de executar o mesmo em múltiplas plataformas alvo, neste caso nas plataformas desktop (Figura 2(a)), web (Figura 2(b)) e bot [7] de Mensagens Instantâneas (IM) (versão IM disponível em <https://t.me/TheAsKMEBot>). Este motor inicia o processamento pelo *card* de partida indicado pela propriedade **start**, e termina quando o jogador entra em um *card* que não oferece nenhuma nova ação a ser executada pelo mesmo. Ele também gerencia a apresentação das opções de escolha durante o avanço da história, bem como as interações do jogador na escolha de uma das opções apresentadas.

```
Projeto Tales of Health - Câncer de Boca

Compreendendo práticas do ato de fumar através de narrativas de
pacientes que tiveram câncer de boca.

I-Iniciar
S-Sobre
A-Sair
i
Escolha uma história:
1- Rupturas
2- Vida de Pescador
V- Voltar
2
1º: Acordando:
São 5:00 hs da manhã e o trabalho na roça tem que começar. Você acor-
rdou tarde hoje, mas ainda está cansado e com muita fome. O que pre-
tende fazer:
1- Vai na cozinha tomar um café.
2- Está muito cansado e vai dormir mais um pouco.
1
2º: Café da manhã:
Você encontra sua filha e sua esposa na cozinha. Elas estão termina-
ndo de preparar o café matinal e perguntam se você vai pescar hoje.
O que você responde?
1- Primeiro vou cuidar da roça.
2- Vou sim. Hoje o mar está pra peixe.
```

((a)) Versão Desktop

```
Assessment of Knowledge Multiplatform Engine - AsKME

Projeto Tales of Health - Câncer de Boca

Compreendendo práticas do ato de fumar através de narrativas de
pacientes que tiveram câncer de boca.

I-Iniciar
S-Sobre
A-Sair

>>

1 2 3 4 5
```

((b)) Versão Web

Figura 2. Versões desktop e web do SD produzido.

### III. CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Este artigo apresentou a aplicação de SD para a contação de histórias sensibilizadoras de pacientes com câncer de boca do nordeste brasileiro. Trata-se de um trabalho importante, tendo em vista o avanço mundial na utilização de SD na área de educação em saúde, bem como a necessidade de se aplicar novas abordagens interativas capazes de chamar a atenção da população em geral.

Com relação ao SD final produzido, obteve-se com sucesso a execução de fluxos de transição modelados em ambientes multiplataformas. Contudo, apesar da possibilidade de se aplicar outros recursos multimídia para as histórias analisadas, como sons e imagens por exemplo, optou-se por trabalhar inicialmente com conteúdos textuais em narrativas curtas, o que se revelou bem aplicável para o ambiente de IM.

Como trabalhos futuros, pretende-se realizar as demais histórias de câncer de boca com o acréscimo de recursos multimídia de som e de imagem a serem elaborados. A extensão deste projeto para campanhas voltadas para outros temas de saúde pública também será realizada, a exemplo das campanhas de vacinação, de combate a dengue e de conscientização de Transtornos do Espectro Autista (TEA). Finalmente, testes de avaliação da usabilidade do aplicativo/jogo produzido, bem como atividades para o ensino da produção de SD para promoção da saúde, tendo como base a abordagem de modelagem/execução apresentadas, também serão realizadas em um futuro próximo.

### REFERÊNCIAS

- [1] E.K. Tsui and A. Starecheski, "Uses of oral history and digital storytelling in public health research and practice," *Public health*, 154:24–30, 2018.
- [2] B. Robin, "The educational uses of digital storytelling," *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, pp. 709–716. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2006.
- [3] J. Lambert, "Digital storytelling: Capturing lives, creating community," Routledge, 2013.
- [4] R. A. Irineu and A. Caprara, "Histórias de pacientes com câncer de boca e práticas de fumo em áreas rurais do nordeste brasileiro," *Escola Anna Nery Revista de Enfermagem*, 12(3):500–507, 2008.
- [5] D. Crockford, "The Application/JSON Media Type for Javascript Object Notation (JSON)," 2016.
- [6] V. T. Sarinho, G. S. de Azevedo and F. M. B. Boaventura, "AsKME: a Feature-Based Approach to Develop Multiplatform Quiz Games," *XVII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames)*, 2018.
- [7] C. Lebeuf, M. Storey and A. Zagalsky, "Software bots," *IEEE Software*, 35(1):18–23, 2018.