

## SUS Generis, um jogo digital sobre acolhimento da diversidade de gênero e sexualidade no SUS

Cynthia Macedo Dias

Simone Goulart Ribeiro

Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio

Fundação Oswaldo Cruz

Rio de Janeiro, Brasil

[cymadi@gmail.com](mailto:cymadi@gmail.com)

[s.gomezribeiro@gmail.com](mailto:s.gomezribeiro@gmail.com)

**Palavras-chave:** jogos sérios; formação profissional em saúde; população LGBT

### I. INTRODUÇÃO

O acesso à saúde é garantido pela Constituição Federal de 1988 como direito de todos e dever do Estado. [1]. As diretrizes do Sistema Único de Saúde (SUS) definem a integralidade dos serviços de saúde de forma a preservar a autonomia pessoal, integridade física e moral, além da igualdade na assistência sem privilégios ou preconceitos [2].

Embora a sensibilização dos profissionais de saúde a respeito dos direitos da população de Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transexuais e Travestis (LGBT<sup>1</sup>) seja uma das orientações do Conselho Nacional de Saúde (CNS), reforçada pela Política Nacional de Saúde Integral LGBT [3], o desconhecimento e o preconceito enraizado ainda invisibilizam os sujeitos e minimizam suas vivências, tornando o ambiente hostil e dificultando o acesso a esses serviços. A sensibilização e formação contínua dos profissionais de saúde acerca da diversidade corporal, sexual e de gênero ainda é um gargalo para a universalização do atendimento com equidade e acolhimento, e não apenas no Brasil [4].

É nesse contexto que se insere o presente projeto de jogo, contemplado em 2018 no Edital de Recursos Comunicacionais em Saúde promovido pela Vice-Presidência de Ensino, Informação e Comunicação, da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz). O jogo *online* buscará promover a sensibilização e informação sobre as políticas de saúde relativas à diversidade de gênero e sexualidade e as formas de acolhimento adequadas a essa diversidade nas Unidades Básicas de Saúde.

### II. JOGOS NA FORMAÇÃO PROFISSIONAL EM SAÚDE

A formação do trabalhador em saúde, muito além de ser orientada pelo e para os serviços de saúde, estando a eles integrada, deve ser orientada pela e para a emancipação humana, devendo se integrar à totalidade contraditória da realidade social [5], e repensar os

métodos pedagógicos é essencial a esse propósito. Os jogos participam, assim, como uma ferramenta estratégica para o processo de capacitação profissional.

Como exemplo aplicação na formação continuada de profissionais de saúde, o jogo Caixa de Pandora, sobre mulheres em situação de violência, busca aumentar a visibilidade do tema. Por meio de perguntas e respostas, mais do que "ensinar" informações técnicas, pretende "despertar motivações que orientem novas práticas profissionais" [6] e utiliza o apelo visual e sonoro para compor a mensagem.

### III. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A discriminação e a violência que distanciam a população LGBT dos serviços de saúde podem resultar não apenas de posições conscientes e deliberadas, mas também de "vieses implícitos", avaliações negativas associadas às representações mentais dos sujeitos acerca de alguém ou alguma coisa, e podem desencadear comportamentos abertamente agressivos, mas também "microagressões" [7]. Como forma de desconstrução, Flanagan e Kaufman apontam algumas estratégias da área da psicologia que vêm sendo aplicadas aos jogos na tentativa de reduzir esses vieses e reverter associações negativas, como: 1) a exposição a exemplos que contrariam estereótipos; 2) o treinamento direcionado à reversão de estereótipos; 3) a tomada de perspectiva ("colocar-se no lugar do outro") e 4) a promoção de normas e motivações igualitárias.

De maneira complementar, os autores destacam que reforçar de maneira exagerada uma mensagem pode gerar resistência do público que já possui compreensões negativas acerca do tema que se pretende abordar. Complementando essa visão, utilizamos a retórica procedimental [8]: a criação de argumentos por meio das regras, mais do que por texto ou imagens. A partir dela, podemos modelar processos da realidade de acordo com os objetivos. Ao jogar, os jogadores têm acesso a esse modelo e podem cotejar com seu próprio modelo para aquela parcela do mundo, refletindo acerca daquela estrutura de sentidos e relações.

### IV. DIREÇÕES DE PROJETO DO JOGO SUS GENERIS

O jogo SUSGeneris utilizará a retórica procedimental [8] para promover a importância do acolhimento, da

<sup>1</sup>Atualmente o termo mais correto para se referir a este segmento da população é: Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros, Transexuais, Travestis, Intersexos, Queer e mais (LGBT<sup>TTTIQ+</sup>). No entanto, utilizaremos LGBT em função de ser mais conhecida e facilitar a identificação e a leitura deste.

escuta qualificada e do respeito aos direitos da população LGBTT. Para isso, os jogadores vivenciarão tanto o lugar do profissional quanto dos usuários do sistema, que sofrem diariamente preconceitos e violações de direitos. O atendimento prestado pelo agente/jogador resultará em um retorno visual e sonoro, aumentando ou diminuindo pontos de "energia" ou "ânimo" dos usuários para expressar as consequências da presença ou não de uma escuta qualificada ou de um atendimento discriminatório.

O diálogo e o respeito são pontos fundamentais. Para trabalhar isso, será valorizada a interação com personagens não jogáveis ou NPCs (Non-Playable Characters), demonstrando a importância das trocas e de diferentes formas de acessar os saberes necessários. O destaque dos contatos realizados tem o objetivo de apontar o sentido da formação de redes e conexões interpessoais, dentro e fora das unidades de saúde.

As identidades de gênero e orientações afetivo-sexuais são múltiplas e os indivíduos não são determinados apenas pelas formas como as expressam. Porém, dentre a multiplicidade das pessoas que escapam da heteronormatividade<sup>2</sup>, selecionamos "categorias" que necessitam de formas de atendimento e acolhimento específicas, e vivenciam preconceitos e discriminações expressos no cotidiano de pessoas abarcadas na sigla LGBTT. Para delinear as informações mais relevantes aos profissionais de saúde envolvidos na Atenção Básica, buscamos na legislação, em políticas públicas, cartilhas específicas e conversas com profissionais; e, para construir as situações, entrevistamos pessoas LGBTT que vivenciaram atendimentos no SUS.

#### V. CONSIDERAÇÕES FINAIS: RESULTADOS ESPERADOS

A educação profissional em saúde apresenta, como um de seus objetivos, apontar formas de luta e superação das injustiças e desigualdades sociais [5]. Alinhado a essa perspectiva, SUS Generis é uma ferramenta importante para o treinamento dos profissionais e melhoria no atendimento, de forma que os serviços e setores estejam alinhados às novas demandas do campo da saúde. O jogo poderá ser utilizado na formação de atuais e de novos profissionais da saúde e de quadros dos movimentos sociais, ao concentrar informações não apenas sobre as demandas, mas principalmente sobre direitos. De forma emocionante e engajante, o jogo deve possibilitar o acesso ampliado às informações e funcionar como estratégia de diálogo entre os profissionais, os serviços de saúde e as demandas dos usuários, contribuindo para a tomada de decisões adequadas e a construção de conhecimentos.

Cientes da complexidade do processo de redução de vieses implícitos e preconceitos, não temos a pretensão de que o jogo por si conclua esse processo e "resolva" o

problema, porém acreditamos que, a partir das decisões de *design* tomadas, possamos ampliar o contato dos profissionais com exemplos que contrariem estereótipos e promover uma mudança de perspectiva, a fim de favorecer suas chances de atender melhor essa população tão estigmatizada.

#### AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de agradecer a toda a equipe e colaboradores deste projeto: Cristiane Sendim; Tereza Paiva; Danielle Moraes; Adelyne Mendes; Guilherme Xavier, Raphael Quintanilha, Hilda Gomes, Luziana Ferreira, Luiz Montenegro, Thayná Amaral. Aos grupos de pesquisa Criar & Brincar: O lúdico no processo de ensino e aprendizagem (LUPEA/FE/UFRJ); Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação (DeSSIn/PUC-Rio); Jogos e Saúde (ICICT - Fiocruz). À Clínica da Família Victor Valla. A Juan Puppín, cuja contribuição foi fundamental para a elaboração inicial. Aos profissionais e usuários do SUS que compartilharam suas experiências e, assim, colaboraram no levantamento de informações sobre ótimas e péssimas formas de atendimento. Finalmente, à Vice-Presidência de Ensino, Informação e Comunicação da Fundação Oswaldo Cruz pela instituição do Edital de Recursos Comunicacionais em Saúde, que vem permitindo que este trabalho aconteça.

#### REFERÊNCIAS

- [1] Brasil, Presidência da República, Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.
- [2] Brasil, Presidência da República, Lei nº 8.080, de 19 de Setembro de 1990. Lei Orgânica da Saúde. Brasília, 1990
- [3] Brasil, Ministério da Saúde, Secretaria de Gestão Estratégica e Participativa. Departamento de Apoio à Gestão Participativa. Política Nacional de Saúde Integral de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais / Ministério da Saúde, Secretaria de Gestão Estratégica e Participativa, Departamento de Apoio à Gestão Participativa. Brasília : 1. ed., 1. reimp. Ministério da Saúde, 2013. 32 p. : il.
- [4] Comissão Interamericana de Direitos Humanos, Violência contra pessoas lésbicas, gays, bissexuais, trans e intersexo nas Américas / Comissão Interamericana de Direitos Humanos. Organização dos Estados Americanos, 2015.
- [5] I. B. Pereira e M. N. Ramos, Educação Profissional Em Saúde. 1 ed. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2006. 118 p. (Coleção Temas em Saúde)
- [6] L. R. de Almeida, L. S. Machado, A. T. Medeiros, Serious game sobre violência contra a mulher: uma avaliação com profissionais de saúde. SBC – Proceedings of SBGames 2014, 2014, pp. 567-575, ISSN: 2179-2259.
- [7] M. Flanagan and G. Kaufman, "Shifting Implicit Biases with Games Using Psychology: The Embedded Design Approach". In: Diversifying Barbie and Mortal Combat: Intersectional Perspectives and Inclusive Design in Gaming. Pittsburgh: Carnegie Mellon: ETC Press, 2016, p.347-367.
- [8] I. Bogost, Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.
- [9] M. S. Leite, "Significação da violência e heteronormatividade no contexto da prática curricular". Revista e-curriculum, São Paulo, v.7, n.1, Abril, 2011.

<sup>2</sup> Por heteronormatividade entende-se a regulação do sexo, do gênero, do desejo e das práticas sexuais nas categorias binárias masculino e feminino, distintas, complementares e hierarquizadas. Define, desse modo, a estética, os comportamentos e os papéis sociais aceitáveis para cada gênero, em lógica dicotômica que marginaliza os que se desviam de qualquer desses padrões. [9]