

## Anamnesis, um jogo digital sobre acolhimento da diversidade em serviços de saúde

Cynthia Macedo Dias

Núcleo de Tecnologias Educacionais em Saúde  
EPSJV / FIOCRUZ  
Rio de Janeiro, Brasil  
e-mail: cymadi@gmail.com

Simone Goulart Ribeiro

Laboratório de Educação Profissional em Técnicas  
Laboratoriais em Saúde  
EPSJV / FIOCRUZ  
Rio de Janeiro, Brasil  
e-mail: s.gomezribeiro@gmail.com

Adrian Laubisch

Depto. de Produção / Depto. de Computação  
Aiyra / Universidade Federal Fluminense  
Niterói, Brasil  
e-mail: adrian.laubisch@gmail.com

Carolina Laubisch

Depto. de Produção / Depto. de Belas Artes  
Aiyra / Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Niterói, Brasil  
e-mail: carol.caravana@gmail.com

Raphael Quintanilha Queiroz

CODEMATES  
EPSJV / FIOCRUZ  
Rio de Janeiro, Brasil  
e-mail: raphaelqueiroz@gmail.com

**Resumo** — *O presente trabalho apresenta Anamnesis, um jogo digital narrativo de tomada de decisão sobre o acolhimento à diversidade sexual e de gênero em serviços de saúde, objetivando a sensibilização de profissionais da área e melhoria no atendimento e acolhimento. Pretende-se que o jogo seja uma ferramenta para qualificação profissional e visibilização das demandas específicas. Disponibiliza também uma ferramenta para a construção de novas narrativas do jogo por membros da comunidade LGBT, ampliando a participação nessa ação de comunicação em saúde.*

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

### I. INTRODUÇÃO

Embora o acesso à saúde seja garantido pelo Estado de forma igualitária a todos desde 1988 [1], essa não é a realidade do país. Na prática, esses serviços são marcados por discriminação e violências contra a população de Lésbicas, Gays, Bissexuais Transexuais, Transgêneros, Travestis, Intersexos, Queer e mais (LGBTTTIQ+), que contribuem para sua vulnerabilidade e afastamento dos serviços de saúde. Diante da urgência deste cenário que invisibiliza vivências e mata um LGBTTT a cada 16 horas no Brasil, foi desenvolvido o jogo ‘Anamnesis’ (para dinamizar a leitura, optou-se por utilizar a sigla resumida e conhecida: LGBTTT). Trata-se de um jogo digital narrativo de tomada de decisão sobre especificidades relativas à diversidade de gênero e sexualidades nos serviços de saúde, objetivando a sensibilização de profissionais e a melhoria no atendimento e acolhimento.

Anamnesis é o produto do projeto ‘SUS Generis’, contemplado em 2018 pelo Edital de Recursos Comunicacionais em Saúde promovido pela Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz). O jogo se relaciona com as diretrizes do Sistema Único de Saúde (SUS) que definem

que os serviços de saúde devem preservar a autonomia, integridade física e moral, além de proporcionar igualdade na assistência sem privilégios ou preconceitos [2]. Compartilha, ainda, valores institucionais relativos ao compromisso com a diversidade étnica, de gênero e sociocultural, redução das iniquidades, promoção da saúde e fortalecimento do SUS. Sendo assim, abordar tais questões na formação em saúde é fundamental para romper a ideia de Saúde pautada na dicotomia saúde-doença e para apontar formas de luta e superação das injustiças e desigualdades sociais [3].

### II. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Refletir sobre o acesso da população LGBTTT a serviços de saúde é primeiramente questionar a sociedade e reconhecer privilégios. As discriminações e violências sofridas por essas pessoas não são – apenas – decorrentes de ações conscientes ou comportamentos agressivos, mas também de "vieses implícitos": avaliações negativas associadas a representações mentais acerca de alguém ou algo, que podem gerar comportamentos abertamente agressivos ou mesmo "microagressões" [4]. A homofobia, como estrutura social, é um dos fatores que mais contribui para a marginalização de LGBTTT's visto que ao tratá-los como inferiores ou anormais, acaba por excluí-los de sua humanidade, dignidade e personalidade [5].

Numa tentativa de desconstruir tais “vieses” e romper com estereótipos e estigmas sociais, jogos são utilizados por considerar a importância do lúdico para o desenvolvimento crítico e criativo. Para este fim, algumas estratégias da psicologia foram incorporadas no projeto, 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 [6]. Utilizamos ainda a retórica procedimental [7]: a criação de argumentos por meio das regras, mais do que por texto ou imagens, possibilitando que os jogadores vivenciem a experiência do atendimento por diferentes olhares, do profissional e dos usuários, e, através dessa vivência, ressignifique os sentidos e as relações.

### III. DO SUS GENERIS AO ANAMNESIS: DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Após estudo em material específico sobre o tema, foram realizadas conversas com profissionais de Unidades Básicas de Saúde (UBS) e usuários da rede de atendimento, ativistas e militantes LGBTT que vivenciaram falta de acolhimento, preconceitos e violências em atendimentos médico-hospitalares. Essas embasaram as narrativas e sinalizaram a resistência de alguns profissionais. Anamnesis surgiu, assim, da necessidade de adequação do projeto original de forma que a mensagem pudesse ser transmitida ao público evitando resistências prévias. O desafio era criar um jogo divertido, que favorecesse a empatia, estimulasse a curiosidade sobre as histórias, não permitisse a agressão aos personagens e permitisse o acesso à informação, de forma leve e lúdica. Para isso foi preciso reestruturar o jogo, deixando-o menos literal e mais metafórico.



Figure 1. Tela inicial do jogo Anamnesis.

Visualmente, foi criada uma identidade artística que permitisse a imersão do jogador em um mundo de fantasia ao mesmo tempo mantendo a identificação com o mundo real. A solução adotada foi criar um outro mundo com personagens de cores e formas variadas, linguagem diferente e rotinas enigmáticas, com elementos que remetesse ao ambiente de uma Unidade Básica de Saúde (UBS). Por ser focado na narrativa como ponto principal, Anamnesis se enquadra como gênero de jogo *text adventure*, onde as informações e as possibilidades de tomada de decisão são apresentadas em forma de texto, sem deixar de lado o feedback visual e sonoro para uma experiência completa.

As ferramentas de criação foram livres e de código aberto. O Godot [8], uma *game engine* para a criação de jogos 2D e 3D, onde todos os direitos sobre o jogo são do desenvolvedor. O Yarn [9], uma ferramenta de visualização gráfica de árvore narrativa, para auxílio à

criação do conteúdo do game. Essas escolhas visam destacar a intenção do compartilhamento do código do game para que possa ser expandido. O estilo de arte foi elaborado para permitir a reprodução e expansão através de ferramentas - também livres e de código aberto - como o Krita [10], além de funcionar como apoio à narrativa.

### IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS: PRÓXIMOS PASSOS

Jogos são ferramentas de imersão e construção de sentidos, por meio da narrativa, das regras, da visualidade e do conjunto destas. Com o jogo concluído, elencamos futuros passos para o projeto: 1) pesquisa de recepção / validação com profissionais de saúde; 2) oficinas de sensibilização; 3) oficinas de criação de novas narrativas. O objetivo é divulgar o jogo e incentivar a construção de narrativas, dando voz às vivências e ampliando o diálogo em busca de mudanças no acolhimento à diversidade nos atendimentos em saúde.

### AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos colaboradores: Adelyne Mendes, Cristiane Sendim, Danielle Moraes, Guilherme Xavier, Hilda Gomes, Luiz Montenegro, Luziana Ferreira, Tereza Paiva e Thayná Amaral. Ao Comitê Pró-Equidade de Gênero e Raça (FIOCRUZ). À EPSJV, à ENSP e à COC (FIOCRUZ). Aos grupos 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) e Jogos e Saúde (ICICT - Fiocruz). Ao Grupo de Estudos Gênero e Games. À Clínica da Família Victor Valla e ao Grupo Seja Diferente, Seja Você. A Juan Puppín. Aos profissionais e usuários do SUS que compartilharam suas experiências. À VPEIC/FIOCRUZ 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] I. B. Pereira e M. N. Ramos, Educação Profissional Em Saúde. 1 ed. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2006. 118 p.
- [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] Brasil. Secretaria Especial de Direitos Humanos do Ministério das Mulheres, da Igualdade Racial e dos Direitos Humanos. Relatório de Violência Homofóbica no Brasil: ano 2013. Brasília, 2016.
- [6] M. Flanagan and G. Kaufman, "Shifting Implicit Biases with Games Using Psychology: The Embedded Design Approach". In: Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Design in Gaming. Pittsburgh: Carnegie Mellon: ETC Press, 2016, p.347-367.
- [7] I. Bogost, Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.
- [8] Godot. Disponível em: <http://godotengine.org>
- [9] Yarn. Disponível em: <https://github.com/infiniteammoinc/Yarn>
- [10] Krita. Disponível em: <http://krita.org>