

Jogos sérios como ferramentas de ativismo e reflexão sobre temáticas sociais: um estudo de caso

*Juegos serios como herramientas de activismo y reflexión sobre temáticas
sociales: un estudio de caso*

Serious games as tools for activism and reflection on social issues: a case study

Thaylly S. S. Ramos, Natal A. Chicca Jr.

jogos sérios, ativismo, reflexão, desigualdade

O artigo apresenta o jogo *Fiesta de la Siesta* como uma proposta de ferramenta crítica e lúdica para refletir sobre o impacto da sobrecarga e da desigualdade no trabalho, explorando o conceito de sociedade do cansaço. No jogo, os jogadores enfrentam desafios diários com diferentes níveis de privilégio, simulando desigualdades sociais. Os testes mostraram que o jogo gera reflexões e debates sobre a vida adulta. O design equilibra entretenimento e crítica social, destacando o potencial dos jogos na transformação social e educacional.

juegos serios, activismo, reflexión, desigualdad

El artículo presenta el juego Fiesta de la Siesta como una propuesta de herramienta crítica y lúdica para reflexionar sobre el impacto de la sobrecarga y la desigualdad en el trabajo, explorando el concepto de sociedad del cansancio. En el juego, los jugadores enfrentan desafíos diarios con diferentes niveles de privilegio, simulando desigualdades sociales. Las pruebas demostraron que el juego genera reflexiones y debates sobre la vida adulta. El diseño equilibra entretenimiento y crítica social, destacando el potencial de los juegos en la transformación social y educativa.

serious games, activism, reflection, inequality

The article presents the game Fiesta de la Siesta as a critical and playful tool to reflect on the impact of overload and inequality in the workplace, exploring the concept of the society of exhaustion. In the game, players face daily challenges with different levels of privilege, simulating social inequalities. The tests showed that the game generates reflections and debates on adult life. The design balances entertainment and social critique, highlighting the potential of games in social and educational transformation.

1 Introdução

O trabalho representa um elemento central na vida cotidiana dos indivíduos e na organização da sociedade. Seja ele formal, em ambientes laborais, ou informais, como em ambientes domésticos, a dinâmica de trabalho tem sido marcada por desafios significativos, especialmente a sobrecarga e a desigualdade, que se manifestam de diversas formas.

A crescente ideia de sucesso ligada a incessante produtividade e cultura do imediatismo têm contribuído para o aumento da sobrecarga, impactando a saúde física e mental dos trabalhadores. Esses fenômenos culminaram em um conceito denominado como "sociedade do cansaço", padrão social que associa o desempenho hiper produtivo como sinônimo de alcance e sucesso, sem contar com as particularidades e individualidades de cada pessoa (Han, 2017). Paralelamente, a desigualdade, profundamente presente nas estruturas sociais e econômicas,

perpetua disparidades no acesso a oportunidades e na distribuição de recursos, acentuando as disparidades entre diferentes grupos sociais, resultando em discursos e filosofias ligadas à meritocracia.

Nesse contexto, é fundamental a busca por ferramentas inovadoras que permitam analisar e refletir sobre essas temáticas de forma crítica e engajadora. Os jogos sérios, com sua capacidade de simular sistemas complexos e promover a imersão dos jogadores de forma lúdica, surgem como uma alternativa promissora para explorar as nuances do mundo do trabalho e suas problemáticas, gerando reflexões de forma leve e até mesmo divertida (Brandt et al., 2008; Peng et al., 2010).

O artigo, portanto, busca contribuir para a compreensão do potencial dos jogos sérios como ferramentas para a transformação social. O jogo de tabuleiro *Fiesta de la Siesta*, se propõe a representar as dinâmicas do trabalho, afazeres cotidianos da vida adulta e as desigualdades sociais de forma lúdica, satírica e reflexiva. Ao analisar como o jogo introduz essas temáticas sociais e os seus resultados, demonstra a interação dos jogadores e os seus impactos no campo do ativismo por meio de ferramentas do design.

2 Desenvolvimento do jogo

Fiesta de la Siesta (figura 1) é um jogo de tabuleiro brasileiro, em português, para 2 a 5 jogadores, com duração de 45 a 80 minutos. Classificado como sátira, comédia e habilidade, é uma corrida criativa onde jogadores usam recursos para economizar tempo e energia, avançando e superando desafios.

Figura 1: Mosaico de imagens do jogo. Fonte: Compilação dos autores



O jogo simula um dia adulto cheio de tarefas e obstáculos. O objetivo é alcançar o descanso. Vence quem chega primeiro à cama. Jogadores usam recursos conforme seu personagem (definido por sorteio de dados de gênero e classe social). Para jogar, é necessário armar o

tabuleiro, embaralhar as cartas por pilhas separadas por cores e sortear os personagens. Quem zera os pontos do relógio é eliminado por exaustão. Em caso de empate, vence quem tiver mais pontos no relógio; se igual, rolam dados, vence o maior. Os principais desafios são o gerenciamento de recursos, decisões estratégicas e lidar com obstáculos e disparidades presentes no jogo.

Dados avançam no tabuleiro e completam tarefas; privilégios e dinheiro dão vantagens. O jogo possui sete tipos de cartas com funções diferentes, adicionando variedade. É composto pelos recursos (tabela 1), com tarefas, eventos e espaços para cartas, criando um ambiente dinâmico.

Tabela 1: Recursos do jogo

Item	Categoria	Quant.	Descrição
Trilha até a cama	Tabuleiro	1	Percurso da corrida, com 75 casas.
Manual de instruções	Livreto	1	Apresenta o jogo detalhadamente.
Peões coloridos	Peões	8	Demarcam a posição dos jogadores no tabuleiro.
“Gênero”	Dado de 6 faces	1	Simboliza e define o gênero (masculino/feminino) do jogador na partida.
“Classe social”	Dado de 6 faces	1	Simboliza e define a classe social (rico/pobre) do jogador na partida.
Dado numérico	Dado de 6 faces	3	Usado para medir casas para andar, pontos ou punições.
Ampulheta	Medidor de tempo	2	Mede o tempo de tarefas.
Todo mundo tem as mesmas 24 horas	Relógio	6	Mede a energia do jogador.
Privilégios	Ficha	42	Permite cumprir tarefas ou fugir de cartas de azar (uma vez por jogo). Disponível apenas para homens (independente da classe) ou mulheres ricas.
Dinheiro	Ficha	100	Usado para pagar tarefas. É um privilégio de personagens ricos, mas pobres podem ganhá-lo em certas situações.
“Tarefa”	Carta	45	Cartas de sorte com tarefas; exige um número mínimo no dado para avançar.
“Desafio”	Carta	27	O jogador desafia outro a cumprir algo por habilidade. Se cumprido, avança; se não, o desafiante avança no lugar.
“Especial”	Carta	10	Cartas que auxiliam o jogador (uma vez por jogo).
“Mimimi”	Carta	20	Textos que geram reflexão com dados sociais reais. Devem ser lidas em voz alta se o jogador reclamar de injustiça no jogo.
“Acaso”	Carta	39	Determinam benefícios ou punições ao jogador.
“Personagem”	Carta	36	Mostram a identidade e os direitos de

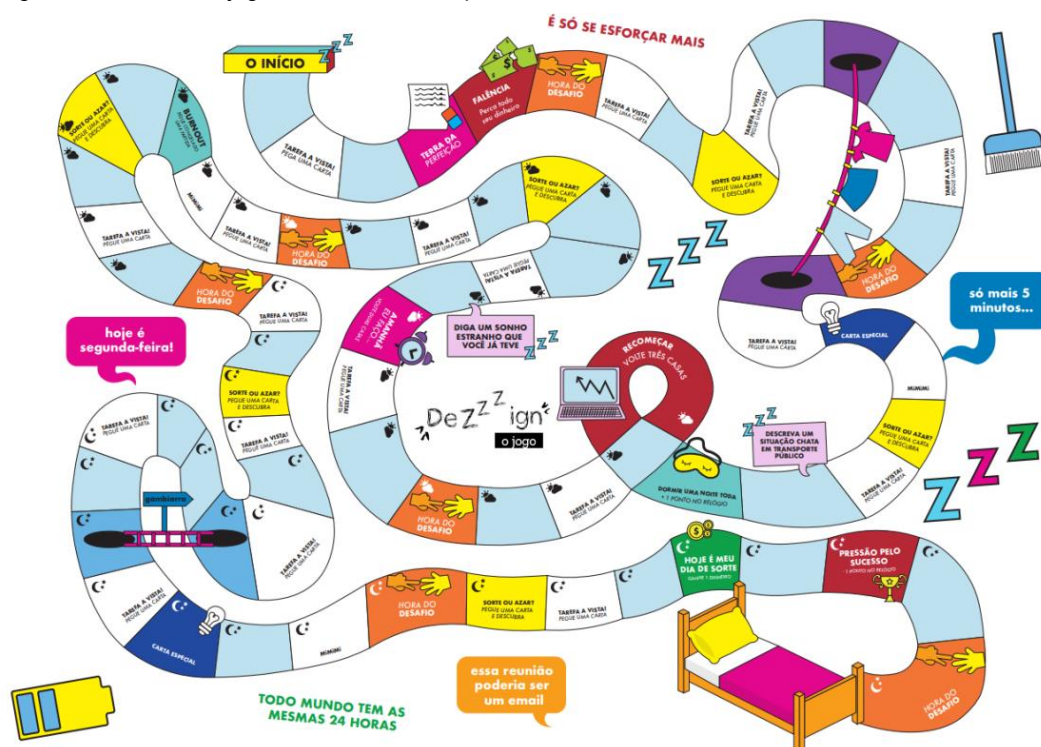
			cada personagem.
“Vencedor”	Carta	4	Contém um discurso final para o vencedor, lido em voz alta ao final da partida.
“O bancário”	Carta	1	Um jogador rico pode se tornar o bancário da partida, recebendo dois dinheiros extras e podendo vender dinheiro por horas ou transferir dano a outro jogador.
“O altruísta”	Ficha	6	Um personagem rico pode doar dinheiro e receber um benefício (rola o dado para descobrir qual). A ficha é descartada após uso.

O jogo avança conforme o desempenho dos jogadores nas casas, divididas por cores (figura 2). Cada cor de casa corresponde a uma carta da cor correspondente. Somente as casas roxas, rosas, vermelhas, ciano e verdes representam eventos especiais que podem alterar o status do jogador com base no texto da casa. A seguir há um detalhamento das cores de casas e suas funções (tabela 2).

Tabela 2: Detalhamento das casas e carta por cor

Casa	Carta
Azul	Nenhuma atividade
Branças	Representam tarefas
Amarelas	Representam eventos de acaso
Laranja	Indicam desafios
Azul escura	Indicam cartas especiais

Figura 2: Tabuleiro do jogo. Fonte: Produzido pelos autores.



O sorteio do personagem influencia a interação no jogo, visa promover reflexão sobre as disparidades entre os personagens, com níveis variados de privilégios e recursos, baseando-se em dados estatísticos de forma estereotipada e irônica. (tabela 3).

Tabela 3: Explicação dos personagens

Personagem	Relação dentro do jogo
Homem Rico	Representa o topo social. Possui múltiplos privilégios e recursos, como 3 dados e influência em decisões, refletindo desigualdades sociais.
Mulher Rica	Posição de poder, abaixo do Homem Rico. Acesso a privilégios e recursos, simbolizando conquistas femininas de alto poder aquisitivo, mas ainda com desafios de gênero.
Homem pobre	Base da pirâmide social, com recursos limitados e poucos privilégios. Apesar das desvantagens, tem habilidades e privilégios específicos, refletindo a luta contra a desigualdade de gênero.
Mulher Pobre	A base da pirâmide social, sem privilégios ou recursos. Representa a exploração do trabalho não remunerado e as dificuldades de mulheres em vulnerabilidade social.

O projeto, focado em jovens e adultos, realizou três rodadas de teste qualitativas com 16 jogadores diversos. Essas rodadas foram cruciais para identificar melhorias, avaliar a experiência dos participantes e coletar *insights*.

Os testes revelaram que o jogo, além de divertido, estimulou conversas enriquecedoras sobre experiências individuais e coletivas. A interação gerada pelos papéis narrativos foi um destaque. Pelos comentários pós-rodada, percebeu-se que o jogo abordou a desigualdade de forma sutil e lúdica, tornando o tema relevante sem gatilhos negativos ou maçantes. O *feedback* positivo indicou desejo de jogar novamente e recomendar o jogo, demonstrando seu potencial de engajamento.

3 Considerações finais

A experiência de desenvolver *Fiesta de la Siesta* foi muito enriquecedora. A criação do jogo surpreendeu pois se transformou em um catalisador de reflexões sobre a vida e a sociedade. Ainda que esse tenha sido o intuito, foi muito gratificante perceber que durante a última rodada de testes, os participantes não apenas jogaram, mas também compartilharam histórias pessoais e desabafos sobre os desafios da vida adulta, evidenciando o poder do jogo em evocar emoções e identificação. É importante que as práticas do design sejam utilizadas para além do viés mercadológico, com foco no ativismo. A experimentação desses projetos proporciona discussões diversas e revelam a capacidade do jogo de promover debates significativos e ampliar a compreensão sobre as complexidades sociais.

O desenvolvimento do jogo revelou-se um processo de aprendizado contínuo, tanto para quem o produziu quanto para os jogadores. A jornada de transformar uma temática complexa em mecânicas de jogo envolventes exigiu resiliência e a capacidade de adaptar-se aos *feedbacks* recebidos. O principal desafio no meio do design de jogos com uma temática mais aprofundada é equilibrar a leveza do entretenimento com a profundidade da crítica social, buscando evitar a geração de gatilhos emocionais e garantir que o jogo cumpra seu objetivo de promoção de reflexão.

A experiência de testar o jogo com grupos diversos de jogadores proporciona ideias valiosas sobre a pluralidade, percepções e expectativas variadas. Enquanto jogadores experientes em jogos de tabuleiro apreciaram a complexidade estratégica e contribuíram com *feedbacks* detalhados, jogadores menos experientes trouxeram sugestões para tornar o jogo mais intuitivo e acessível. Independentemente do perfil, os jogos apresentam um alto potencial engajador e explorar isso com linguagem própria, cultura e identidade pode fazer com que os jogadores expressem diversão e envolvimento, criando uma experiência inclusiva e prazerosa.

Como desdobramentos futuros, é muito importante a continuidade com outras pesquisas, discussões e aprofundamentos sobre esse tipo de jogo e suas implicações sociais, contribuindo para uma educação lúdica, ativista e reflexiva. O design tem muito com o que contribuir socialmente e fomentar pesquisas que possam contribuir nesse caminho.

Referências

- Brandt, E., Masseter, J., & Binder, T. (2008). Formatting design dialogues – games and participation. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 4, 1, 51–64.
<https://doi.org/10.1080/1571088080190572>
- Han, B. C. (2017) *Sociedade do cansaço*. Vozes.
- Peng, W., Lee, M., & Heeter, C. (2010). The Effects of a Serious Game on Role-Taking and Willingness to Help. *Journal of Communication*, 60, 4, 723–742.
<https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2010.01511.x>

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Thaylly S. S. Ramos, Bel, UFPE, Brasil <thaylly.ramos@ufpe.br>
Natal A. Chicca Jr., Dr, UFPE, Brasil <natal.chicca@ufpe.br>