

Desenvolvimento de Jogos Sérios baseados em Transparência Pública para o Combate à Corrupção

Vinicius Santos de Abreu¹, Tadeu Moreira de Classe¹

¹Programa de Pós-Graduação em Informática
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

vinicius.abreu@unirio.edu.br, tadeu.classe@uniriotec.br

Abstract. *This article presents a proposal for a master's work, based on the precepts of Design Science Research, aiming to generate a method capable of guiding game designers in the design of serious games aimed at combating corruption based on public transparency. Therefore, it is described a brief introduction of how a population, informed and aware through digital games, could support in the fight against the corrupt state, which generates countless males in society.*

Resumo. *Este artigo apresenta a proposta de um trabalho de mestrado, baseando-se nos preceitos da Design Science Research, tendo como objetivo a geração de um método capaz de orientar game designers no projeto de jogos sérios voltados ao combate à corrupção baseados em transparência pública. Portanto, é descrito uma breve introdução de como a população, informada e conscientizada através dos jogos digitais, poderia apoiar na luta contra o estado corrupto, este que gera inúmeros males a sociedade.*

1. Introdução

A corrupção no Brasil tem sua origem histórica ligada diretamente ao processo de colonização, conforme apresentado por Mello (2012), ao descrever a atividade de recrutamento de funcionários públicos pela Coroa portuguesa. Depois de dois séculos de Independência e ganhos significativos no que concerne à diferenciação do público e privado, cada vez mais, faz parte do cotidiano do povo brasileiro o convívio com escândalos de corrupção [Filgueiras, 2009]. Sendo este um mal causador de tantas mazelas a população (educação pública de baixa qualidade, infraestruturas de saneamento básico precárias, etc), tido até mesmo como um problema de Direitos Humanos [ONU, 2003], não pode ser deixado de lado, passando a ser tratado com normalidade [Freitas e Medeiros, 2018] e muito menos sofrer retrocessos e estagnações no que se refere ao seu combate, como ocorrido em 2020, onde o Brasil manteve-se registrando os piores patamares na série histórica do Índice de Percepção da Corrupção [Transparência Internacional, 2020].

Defendido por pesquisadores e integrantes de órgãos de fiscalização brasileiros na série de vídeos #EuFiscalizo, promovidos pelo Tribunal de Contas da União – TCU (2017), o trabalho de combate à corrupção se compara a uma espécie de processo recursivo, se tornando realmente eficaz quando o povo – principal fornecedor dos aportes financeiros através do pagamento de impostos – assume o papel de “fiscal do Estado” através das práticas de transparência pública, possibilitadas a partir da publicidade de informações por parte do governo. Entretanto, em um panorama tão complicado, onde a sociedade por muitas das vezes não tem conhecimento da “coisa pública”, acreditando que a causa da corrupção seria a falta de leis mais duras, mas que a venda de voto pode ser algo justificável [Filgueiras, 2009], seria possível acreditar em ações anticorrupção colaborativas entre cidadão e Estado?

Sendo assim, diante de um cenário tão complexo, que une a falta de conhecimento a respeito dos caminhos da corrupção com as fragilidades morais e éticas

da sociedade brasileira, surge a ideia de propor um método capaz de apoiar o processo de geração de jogos digitais que aprimorem o sentimento de consciência cidadã e que tragam conceitos sobre o problema, consequências e formas de combate ao estado corrupto, tendo em vista que esses elementos de imersão lúdica e interativa, quando utilizadas no contexto dos jogos sérios, conseguem atrair a atenção do jogador com objetivo de transmitir informações e valores cruciais para o entendimento de processos [Classe, 2018], situação fundamental para que o cidadão consiga entender o seu papel no combate à corrupção e ser parte integrante desse processo.

Visto isso, neste trabalho a Seção 2 apresenta os conceitos fundamentais da pesquisa. A Seção 3 apresenta a metodologia imaginada para a condução desta pesquisa. A Seção 4 mostra alguns vislumbres de resultados esperados e, finalmente, na Seção 5 são apresentadas as conclusões.

2. Conceitos Fundamentais

Definir o termo “corrupção”, por si só, representa um desafio, visto que ao longo de anos estudiosos vêm buscando elaborar um corpo teórico sólido para sua explicação, e mais do que isso, pelo fato de o fenômeno envolver relações humanas, sempre é permitida análises sob variadas lentes [Torsello e Vernard, 2015]. Entretanto, pesquisadores como Orlando Key, desde 1936 apresentam o termo da seguinte maneira: “controle abusivo do poder e dos recursos do governo visando tirar proveito pessoal e partidário”. Já sob uma ótica de responsabilização do servidor do Estado, pode-se definir como sendo o comportamento ilegal de funcionários públicos para obtenção de ganhos privados [Fleischer, 2002].

Ao identificar a transparência pública como um elemento essencial para população assumir seu papel de protagonista no processo de combate à corrupção, verifica-se em Borowiak (2011) que suas práticas constituem um método de empoderamento dos cidadãos, o que impede a formação de um abismo informacional entre representados e representantes, impossibilitando que estes atuem em benefício próprio. Contudo, apenas a publicidade governamental não garante que os integrantes da sociedade possam cumprir suas tarefas de “fiscal do Estado”, sendo assim, destacamos a necessidade de que essas informações sejam compreensíveis ao cidadão e de que haja um incentivo à cultura de participação popular nas ações estatais [Mendonça e Melo, 2018].

Posto isto, pode-se apontar uma possível intervenção dos jogos sérios (no inglês, *serious game*) como facilitadores dessa conscientização e engajamento exigidos, já que segundo Alvarez (2007), estas são ferramentas utilizadas para fins de aprendizagem, o que fornece a esses jogos um propósito extra além do simples entretenimento, buscando a todo momento transmitir mensagens, ensinar lições ou fornecer algumas experiências específicas ao jogador.

3. Metodologia

Este trabalho está sendo conduzido com base no *Design Science Research* (DSR), metodologia que exige do pesquisador o comprometimento com dois objetivos: a resolução de um problema prático num contexto específico por meio de um artefato e a geração de novo conhecimento científico. Para tal, é subdividida em três ciclos, o Ciclo de Relevância, relacionado ao contexto para o qual o artefato é projetado, o Ciclo do *Design*, que visa o desenvolvimento de um artefato para solução do problema, e o Ciclo do Rigor, que busca teorias e métodos científicos para garantir que a condução da pesquisa seja em feita de acordo com os padrões de rigor teórico e metodológico de uma investigação científica, além disso, requer etapas de validação recorrentes com objetivo

de verificar se o artefato desenvolvido atende as expectativas, tanto em termos de requisitos técnicos quanto em termos da produção de ciência [Pimentel, Fillipo e Santoro 2019].

Visando alcançar as metas propostas pelo DSR e obedecer às regras preconizadas em cada um de seus ciclos esta pesquisa pretende percorrer os seguintes passos:

1. Identificar de quais maneiras o combate à corrupção se dá através das práticas de transparência pública (Ciclo de Relevância);
2. Investigar experiências anteriores do uso de jogos sérios no contexto do combate à corrupção e da transparência pública (Ciclo do Rigor);
3. Detectar os principais elementos necessários, em termos de *game design*, para o desenvolvimento de jogos sérios voltados ao combate à corrupção baseados em transparência pública (Ciclo de *Design*);
4. Propor um método para desenvolvimento de jogos sérios voltados ao combate à corrupção baseados em transparência pública e (Ciclo de *Design*);
5. Validar a capacidade do método através da geração de um protótipo de jogo que seja capaz de transmitir os conhecimentos e valores inerentes ao combate à corrupção e as práticas de transparência pública (Ciclo de *Design* - Avaliação).

4. Resultados esperados

Após identificar as possíveis maneiras de combater a corrupção através da transparência e publicidade de atos governamentais, e ainda, investigarmos as experiências anteriores de jogos sérios na área de combate à corrupção e transparência pública, esperamos que os elementos de *game design* necessários para criação de jogos sérios nesta área temática sejam identificados.

Realizados os passos acima mencionados, buscamos a elaboração de um método capaz de nortear *game designers* no processo de construção de jogos focados no combate à corrupção, esperando sempre que as suas capacidades de transmissão de conceitos e valores ao jogador sejam realmente satisfatórias a cada etapa de validação proposta pela metodologia *Design Science Research*.

5. Conclusão

Neste artigo, pode-se perceber de maneira resumida, o vínculo entre o fenômeno da corrupção e os problemas sociais como: a baixa qualidade da educação pública e a precariedade de hospitais, além de ressaltarmos a relevância e urgência de se lutar contra este mal, que de forma direta ou indireta, afeta qualidade de vida de toda população.

Tendo em vista esta relação, identifica-se uma abordagem de combate à corrupção que tenha como aliada a participação popular atrelada a publicidade governamental, que traga à tona a importância do cidadão em assumir o seu papel de “fiscal do Estado” e que seja apoiada sobre dois pilares fundamentais: a clareza na compreensão das informações públicas e o engajamento social. Sendo assim, surge a ideia de conscientizar o cidadão através dos jogos sérios e a motivação de gerar, ao longo do trabalho científico descrito, um método capaz de nortear desenvolvedores na criação de *serious games* para estes fins.

Referências

- Alvarez, J. (2007). Du jeu vidéo au serious game, In: *Jogos sérios para reabilitação motora com realidade virtual*, Lourenço, J. M. B. (2018).
- Borowiak, C. T. (2011). *Accountability and democracy: The pitfalls and promise of popular control*. Oxford University Press.
- Classe, T. M. *et al.* (2018). Jogos para os cidadãos: Identificando os elementos dos processos dos serviços públicos para o design de jogos digitais. *Jornal Eletrônico das Faculdades Integradas Vianna Júnior*, 93-108.
- da Silva Mendonça, C., & Melo, L. C. F. (2018). Dever fundamental de publicidade administrativa. *A&C-Revista de Direito Administrativo & Constitucional*, 18(71), 249-266.
- Filgueiras, F. (2009). A tolerância à corrupção no Brasil: uma antinomia entre normas morais e prática social. *Opinião Pública*, 15(2), 386-421.
- Fleischer, D. V. (2002). *Corruption in Brazil: Defining, Measuring, and Reducing: a Report of the CSIS Americas Program*. Center for Strategic & International studies.
- Freitas Júnior, L. R., & de Oliveira Medeiros, C. R. (2018). Estratégias de racionalização da corrupção nas organizações. *Revista de Ciências da Administração*, 20(50), 8-23.
- Key, V. O. (1936). *The techniques of political graft in the United States*. Chicago, III.
- Mello, E. (2012). Pernambuco no período colonial, In: *Corrupção: ensaios e crítica*, Avritzer, L. (2008).
- Organização das Nações Unidas – ONU. (2003). Convenção das Nações Unidas contra a corrupção.
- Pimentel, M., Filippo, D., & Santoro, F. M. (2019). Design Science Research: fazendo pesquisas científicas rigorosas atreladas ao desenvolvimento de artefatos computacionais projetados para a educação. *Metodologia de Pesquisa em Informática na Educação: Concepção da Pesquisa*. Porto Alegre: SBC.
- Rangel, T., Rangel, A. P. (2017). #EuFiscalizo: Combate à Corrupção. *YouTube: Tribunal de Contas da União - TCU*.
- Torsello, D., & Venard, B. (2016). The anthropology of corruption. *Journal of Management Inquiry*, 25(1), 34-54.
- Transparência Internacional. (2020). Índice de Percepção da Corrupção 2020. *Transparência Internacional Brasil*.