



## **Jogos digitais na comunicação direcionada a jovens: análise comparativa de dois jogos sobre DST e Aids<sup>1</sup>**

Flávia Garcia de CARVALHO<sup>2</sup>

Marcelo Simão de VASCONCELLOS<sup>3</sup>

Inesita Soares de ARAUJO<sup>4</sup>

Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde (Icict),  
Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz), Rio de Janeiro, RJ

### **Resumo**

Jogos digitais são mais uma mídia de comunicação capaz de mediar a produção de sentidos da saúde. Como outras mídias, esses jogos participam de um mercado simbólico onde os sentidos sociais são produzidos, circulam e são consumidos. Neste trabalho, dois jogos foram comparativamente analisados, sob a perspectiva dos dispositivos de concorrência pela conceituação de saúde e doença, revelando influências dos discursos da biomedicina e dos discursos da promoção da saúde em sua narração, estética e funcionamento de regras.

**Palavras-chave:** jogos digitais; comunicação e saúde; prevenção das DST e Aids

### **Introdução**

Comunicação e Saúde é um campo no sentido dado por Bourdieu (1989; 1996; 1997), entendido “como um espaço estruturado de relações, no qual forças de desigual poder lutam para transformar ou manter suas posições” (CARDOSO; ARAUJO, 2009, p. 94). É também um campo muito importante em relação às políticas públicas, uma vez que a comunicação é condição do acesso democrático à saúde pela população. Entretanto, as estratégias públicas de Comunicação e Saúde no Brasil são em sua maioria provenientes de uma matriz e uma perspectiva comunicacionais que produzem uma prática caracterizada por um enfoque normativo e prescritivo e pela centralização da produção, estabelecendo um padrão unidirecional, sem espaço para interlocução com os cidadãos. A consequente falta de protagonismo dos cidadãos nessa prática diminui – e por vezes neutraliza – as possibilidades de sucesso das iniciativas de promoção da saúde

Esse cenário é bastante complexo e as mudanças necessárias são de diferentes ordens. No âmbito estritamente midiático e trabalhando apenas sobre a adequação dos meios a uma prática que possibilite uma relação de mais interlocução entre os participantes da comunicação, podemos pensar na adoção de novas mídias para iniciativas de Comunicação e Saúde.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de maio de 2014.

<sup>2</sup> Mestranda do Curso de Mestrado Acadêmico em Informação e Comunicação em Saúde do Programa de Pós-Graduação em Informação e Comunicação em Saúde (PPGICS) – Icict/Fiocruz, email: flaviacarvalho@fiocruz.br .

<sup>3</sup> Co-orientador do trabalho. Pesquisador do Icict/Fiocruz, email: vasconcellos@fiocruz.br

<sup>4</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Programa de Pós-Graduação em Informação e Comunicação em Saúde (PPGICS) Pesquisadora do Icict/Fiocruz, email: inesita.araujo@icict.fiocruz.br



Jogos digitais têm sido objeto de reflexão a este respeito, tendo sido já propostos como veículos para promoção da saúde no Brasil (VASCONCELLOS, 2013). As características típicas dos jogos digitais, como seu potencial multimídia, sua penetração principalmente entre o público mais jovem e a interatividade e engajamento que proporcionam são apontadas como elementos importantes para transmitir informações sobre saúde de maneira mais atraente e duradoura (PRENSKY, 2004; GEE, 2008; PAPASTERGIOU, 2009). De fato, em diversos países esta aplicação já está bem difundida e é possível elencar diversos exemplos de jogos desenvolvidos para promover a saúde entre o público, como o jogo *Re-Mission*, criado para educar jovens pacientes de câncer sobre seus tratamentos e o jogo *Pox: save the people*, desenvolvido em formato de jogo de tabuleiro e jogo digital para demonstrar a importância da imunização coletiva (KATO *et al.*, 2008; FLANAGAN *et al.*, 2011).

Contudo, apesar da base marcadamente tecnológica, jogos digitais não são um mero canal neutro para transmissão de informações sobre saúde. Eles também são produtos culturais, tomando parte em processos sociais de produção de sentidos. Com esta compreensão, nosso trabalho apresenta uma análise comparativa de dois jogos para promoção da saúde, relacionando seu funcionamento com as mensagens que carregam. O objetivo é demonstrar como mesmo em projetos pontuais existe uma gama de sentidos possíveis, descobertos não apenas com a análise da narração e das imagens do jogo, mas também das suas regras. Para este fim, faremos uma exposição descrevendo dois jogos sobre DST e Aids, em seguida, analisando comparativamente alguns aspectos sob os quais cada jogo se relaciona com certas formas de conceituar saúde e doença.

### **Jogos digitais e comunicação**

Bogost (2007) defende que jogos digitais são uma mídia expressiva que, apesar de seu sucesso comercial, ainda não recebeu a devida atenção dos pesquisadores. Ele atribui essa marginalização acadêmica a uma visão desses jogos como objetos triviais e sem nenhuma função social. No entanto, os jogos digitais são uma mídia relevante, de crescente presença na sociedade (Growth... , 2008). Neles, o mundo também é representado, sendo, portanto, locais de construções simbólicas, representações culturais e discursos (BOGOST, 2007). Segundo o mesmo autor, é preciso entender como esses sentidos são produzidos e fazer crítica a estas construções.

Ocorre que, como uma mídia altamente tecnologizada, os jogos digitais sofrem influência da ideia de neutralidade do uso da tecnologia, obscurecendo o processo ideológico de disseminação e consolidação de certos sentidos, que se apresentam como naturalizados. Entretanto, jogos digitais, particularmente os desenvolvidos para fins educacionais,



carregam sempre valores ideológicos embutidos de forma intencional ou não por seus criadores (RAESSENS, 2005). A concepção instrumental de jogo como uma mera forma de transmitir conteúdos de maneira divertida pode carregar valores hegemônicos a respeito da comunicação e da saúde, além de ignorar os sentidos que a especificidade da mídia jogo digital é capaz de gerar. Neste sentido, entender jogos digitais como meio de comunicação implica em reconhecer neles valores simbólicos.

### **Comunicação e Saúde**

Se o campo dos jogos digitais pode ser considerado local de embates por um reconhecimento como mídia relevante e com potencial de persuasão, ao grupo específico dos jogos digitais com temática em saúde ainda são acrescentadas questões relativas ao campo da Comunicação e Saúde, entre outras os embates de sentido pelos modos de conceituar saúde e doença.

O campo da Comunicação e Saúde delimita um território de disputas específicas e é constituído pelos elementos característicos do campo da comunicação, do campo da saúde e da formação social mais ampla que os abriga. Esta concepção coloca em relevo a existência de discursos concorrentes, constituídos por e constituintes de relações de saber e poder. A mesma concepção contrapõe-se, assim, a perspectivas instrumentais que reduzem a comunicação a um conjunto de técnicas e meios a serem utilizados de acordo com os objetivos da área da saúde (CARDOSO; ARAUJO, 2009).

Neste trabalho, adotamos o Modelo de Comunicação como Mercado Simbólico (ARAUJO, 2003), que entende a comunicação como um mercado onde os sentidos sociais são produzidos, circulam e são consumidos. Os sentidos sociais são os bens simbólicos, que são modos de perceber, classificar e intervir sobre o mundo e a sociedade. Os bens simbólicos são a mercadoria negociada pelas pessoas e comunidades discursivas em busca de poder simbólico<sup>5</sup>, o poder de constituir a realidade. (ARAUJO, 2003). Tais bens se organizam em uma infinidade de formatos e gêneros, de materiais impressos às novas mídias, incluindo-se aí os jogos digitais. Também no campo da Comunicação e Saúde o mercado simbólico caracteriza-se por negociações e disputas. Algumas dessas disputas se dão pelos vários modos de conceituar saúde e doença, de acordo com interesses mercadológicos, profissionais, institucionais e políticos. Destacamos neste trabalho dois tipos de discursos que representam e exemplificam esses interesses: os discursos da biomedicina e os

---

<sup>5</sup> Poder simbólico é um conceito de Pierre Bourdieu (1989) estruturante, junto com outros, do Modelo supracitado.



discursos da promoção da saúde.

Os discursos da biomedicina são revestidos de uma legitimidade gerada pela ideia de uma construção “científica” baseada na racionalidade e no empirismo de seus métodos e práticas. Esta concepção ganhou um caráter “natural”, que potencializa o exercício do poder simbólico, pois impede o exame crítico desta concepção, como construção inculcada por práticas específicas de socialização (GOOD, 1994). Relacionado a esse caráter natural, está também o reducionismo biológico da biomedicina, destacado por Arouca (2003), por excluir do escopo de considerações sobre o processo saúde/doença fatores sociais ou individuais, ditos “subjetivos”, com implicações para todas as intervenções da saúde. Uma concepção que nasce e ganha força nos discursos da biomedicina é a da reificação da categoria doença, que desloca o indivíduo doente do foco do olhar médico. Como “coisas”, as doenças passam a ter uma existência concreta, fixa e imutável, de lugar para lugar e de pessoa para pessoa (CAMARGO JR., 2007).

Os discursos da promoção da saúde resultam de um enfoque que procura materializar e viabilizar o compromisso da saúde pública em ampliar a atenção à saúde para além dos limites fisiológicos. A promoção da saúde defende um conceito positivo de saúde, que deve ser vista como um recurso para a vida e não como um objetivo de viver (VASCONCELLOS, 2013). O conceito também envolve um processo de capacitação da comunidade para atuar na sua melhoria de qualidade de vida e saúde, que necessariamente inclui uma maior participação no controle deste processo. Configura-se uma oposição ao modelo biomédico, o qual reduz a doença ao contexto individual e privilegia os estabelecimentos médicos como espaço de intervenção (BUSS, 2000). Assim, a promoção da saúde não é responsabilidade exclusiva do setor saúde, e vai para além de um estilo de vida saudável, na direção de um bem-estar global (Carta de Ottawa, 1986).

Este complexo cenário de disputas, aqui descrito de forma muito sumária e simplificada, influencia o desenvolvimento de jogos digitais para a saúde. Com base no conhecimento da existência desses discursos provenientes de interesses e ideologias, propomos a análise dos jogos digitais como forma de exercitar um pensamento crítico sobre como esta mídia pode participar do mercado simbólico onde circulam os discursos sobre saúde. Como qualquer outra mídia, jogos digitais são desenvolvidos de acordo com interesses e podem fazer circular discursos naturalizados, que podem passar despercebidos até mesmo por seus criadores.



## **Sobre os jogos digitais analisados**

A temática das DST é de grande relevância para os jovens, mas também bastante desafiante do ponto de vista comunicacional. Em uma matéria sobre o aumento dos casos de Aids entre jovens, o então diretor do Departamento de DST e Aids do Ministério da Saúde afirma que a informação e o acesso ao preservativo não são suficientes e que os meios de comunicação são importantes para aumentar a participação geral (SANTOS, 2010). Tem se buscado mais e mais produzir materiais de comunicação em saúde segundo a linguagem e preferências dos jovens e adolescentes no intuito de gerar debate ou aumentar a circulação de discursos sobre as DST. Os jogos digitais podem ser mais uma mídia a contribuir nesta iniciativa. Para tanto, é necessário que tais jogos sejam compreendidos como uma mídia dotada de características específicas, com uma linguagem própria, para que seu potencial seja melhor aproveitado e não se limite ao uso instrumental como meramente uma opção mais interativa à mídia impressa.

Os dois jogos analisados tocam nos temas das DST sob óticas diferentes, conforme será visto a seguir, na descrição detalhada de cada um. Na seção de resultados abordaremos estas diferenças e os diferentes sentidos que produzem.

### **Privates**

*Privates*, foi produzido pelo estúdio independente *Size Five Games* a pedido da seção *Channel Four Education* (canal E4) do *Channel Four* do Reino Unido. O título é referente a “partes íntimas” no jogo, que fez parte de uma estratégia original que visa transmitir conteúdos de educação sexual para adolescentes.

O jogo começa com uma tela de abertura ilustrada com os personagens principais em uma pose muito similar às de cartazes de filmes de ação e capas de jogos de tiro. A trilha sonora é divertida e bem elaborada, e na parte superior aparece o título "Privates" em letras animadas saltitantes, sobre um fundo que imita manchas que sugerem esperma.

Todas as fases seguem o formato de um jogo de plataforma, em modelagem 3D, em que os personagens se movimentam caminhando e pulando sobre plataformas que representam os tecidos epiteliais humanos em cortes histológicos. Esses personagens são uma tropa militar de humanoides em miniatura, enviados para dentro das partes íntimas (de onde deriva o título “Privates”) de jovens anônimos com a missão de combater uma série de doenças sexualmente transmissíveis.

O jogador controla o Capitão Jack, deve avançar pelo caminho e atirar nas doenças, que aparecem em forma de barreiras ou monstros perigosos. Deve também optar pela arma adequada entre quatro opções de cor disponíveis: amarelo para bactericida, verde para



antimicótico, vermelho para antiviral e azul para vários propósitos como espermicida ou inseticida. Conforme atira usando a arma correta naqueles inimigos, eles são eliminados e o jogador ganha pontos no *score*, estes pontos variam de acordo com o inimigo eliminado.

O Capitão Jack é acompanhado de três personagens não jogáveis<sup>6</sup>: os soldados que ajudam atirando nos inimigos. Caso os três soldados “morram”, a missão fracassa. Todos usam capacetes em forma de preservativos masculinos, que os protegem dos ataques.

Para descobrir qual a doença representada por cada inimigo e qual arma usar contra os mesmos, o jogador deve acionar a barra de espaço do teclado ativando o "*TechnoScanner*" do jogo, que abre uma tela de informações sobre o inimigo presente. Além das informações úteis para a jogabilidade, são dadas informações diretamente direcionadas ao jovem jogador, alertando sobre os sintomas e impactos na vida em uma linguagem mais direta e menos técnica.

Durante as missões o Capitão Jack é auxiliado também por Celestia, seu contato no quartel general que informa sobre as missões pelo rádio e opera o equipamento de teletransporte do esquadrão.

Ao final da maioria das missões, a tropa se depara com um inimigo mais poderoso e difícil de vencer, que representa uma doença mais grave e difícil de curar que os monstros e barreiras no caminho anteriormente percorrido. A sequência do jogo é sempre entrecortada por diálogos e comentários dos personagens que fornecem mais dados sobre a história de fundo, o local por onde estão entrando e a doença que irão combater, sempre misturando piadas e ironia.

A sexta fase foi acrescentada posteriormente como “extra” na atualização do jogo e lembra um filme que dá continuidade ao primeiro da série, como se fosse um “*Privates 2*”. Nesta fase, o protagonista passa a ser Celestia, que entra por uma uretra para resgatar Jack e sua tropa. Os diálogos dos personagens vão dando explicações que esclarecem o final misterioso da quinta fase e também a quantidade absurda de infecções que encontraram: tudo não passava de uma conspiração do alto comando para matar Jack. Ao final dessa missão, a história se dá por definitivamente encerrada, com um “The End” inscrito em um coração cor-de-rosa no meio da tela.

---

<sup>6</sup> O personagem que jogador pode controlar é chamado de personagem jogável (*playable character*), enquanto o personagem controlado pelo computador por meio de inteligência artificial é chamado personagem não jogável (*non-playable character* ou *non-person character*).



## **Adventures in Sex City**

*Adventures in Sex City* foi desenvolvido pela seção de saúde sexual da unidade de saúde *Middlesex-London* (parte do sistema de saúde pública de London, uma cidade da província canadense de Ontário) em colaboração com *Mind Your Mind*, um programa de suporte de saúde mental também baseado em London. O desenvolvimento contou também com a consultoria de um grupo de jovens de 16 a 20 anos que ajudou com ideias sobre como fazer informações sobre saúde sexual serem divertidas e interessantes, segundo explicado no texto de apresentação no site onde o jogo está hospedado.

O jogo está disponível no site da unidade para ser jogado online. É o único item da subseção "*Games, Quizzes<sup>7</sup> and Downloads*". Uma tela de abertura fornece a opção de escolher o jogo 1 "*Adventures in Sex City - o original*", ou o jogo 2 "*Adventures in Sex City - abuso de álcool e outras substâncias* (Adventures in Sex City, 2013, tradução nossa).

Em "O original" a tela de abertura tem um banner com um texto de narração do jogo. Nessa narração, conta-se que *Sex City* está em pânico porque o terrível vilão *Sperminator* pretende infectar todos os cidadãos com vários tipos de DSTs. Um grupo de elite de super-heróis chamado *Sex Squad* é chamado para parar o *Sperminator* e salvar a cidade. A tela seguinte é de escolha de personagem para o jogo onde se encontram quatro opções, duas femininas e duas masculinas, de heróis e seu respectivo texto explicativo com uma breve história de vida e habilidades especiais. No entanto, a escolha do herói não interfere em nada no *gameplay*<sup>8</sup>: seja qual for o herói escolhido as outras etapas do jogo acontecem da mesma maneira.

A etapa seguinte é uma apresentação do super-vilão *Sperminator*: um ex-integrante da *Sex Squad* que contraiu uma DST e agora pretende transmitir a doença para toda a cidade usando seus braços transformados em pênis gigantes. O herói deve então travar uma batalha contra o supervilão e salvar *Sex City*.

O jogo é uma atividade tipo *quiz*: uma pergunta é mostrada no meio da tela e o jogador deve clicar nos botões "Verdadeiro" ou "Falso". O resultado "Correto!" ou "Lamento!" aparece em seguida sempre acompanhado de um texto com mais explicações sobre o tema da pergunta.

A cada acerto, o super-vilão lança um tiro de esperma contra o herói, mas este rebate o lançamento com seu escudo em forma de preservativo, fazendo o esperma atingir o próprio.

---

<sup>7</sup> *Quiz* é um questionário com respostas do tipo "certo" ou "errado".

<sup>8</sup> *Gameplay* não tem tradução em português e se refere à experiência do jogador com determinado jogo, levando em conta tanto a interação que tem as regras do jogo quanto sua satisfação ao fazê-lo.



Assim a barra de poder do dele diminui de tamanho. A cada erro, o *Sperminator* atira no herói, que não se defende, sendo acertado em cheio pelo esperma monstruoso.

Caso o jogador acerte as respostas até esgotar a barra de “poder” do *Sperminator*, a partida termina e o supervilão cai diminuindo de tamanho enquanto seus braços-pênis se transformam em braços normais. Uma mensagem parabeniza o jogador por haver acertado muitas respostas e, assim, curado o *Sperminator*, que volta a fazer parte da equipe Sex Squad. Recomenda que caso o jogador tenha tido relações sexuais, este deve comparecer a uma clínica para fazer exames e tirar qualquer dúvida que possa ter sobre o assunto.

Caso o total de 24 perguntas se esgote antes da barra de energia do supervilão, este foge voando em um salto e a partida termina. Uma mensagem direcionada ao jogador aparece na tela explicando que ele não foi capaz de dar respostas corretas em quantidade suficiente, que o *Sperminator* continua infectado e que caso o jogador tenha tido relações sexuais este também deve comparecer a uma clínica para fazer exames e ter suas questões respondidas.

### **Análise comparada**

Jogos digitais são textos extensos e complexos, por isso, para possibilitar a análise, optamos por eleger alguns aspectos como mais relevantes. Consideramos que os jogos podem ser entendidos como dispositivos constituídos por três camadas: estética, representada pelos gráficos e áudio; narração, que engloba a história de fundo e as falas dos personagens; e *gameplay*<sup>9</sup>, entendido como as regras, os procedimentos e a relação destes com o jogador (WEILLER, 2012). Embora o efeito final de sentido seja de uma unidade indissociável e reconhecendo que é desta forma - em conjunto - que o jogo produz significações, para esta análise optamos por "desmontar" seu dispositivo para organizar os resultados em tópicos.

### **Estética**

Os dois jogos fazem paródias a produtos culturais populares. A abertura de *Privates* remete a cartazes de filmes de ação e jogos de tiro em geral, enquanto *Adventures in Sex City* faz paródia ao cartaz do filme *Sin City* e ao jogo online *Marvel Super Hero Squad*. Existe, contudo, uma diferença entre os dois jogos na maneira com que esta paródia é feita. *Privates* repete somente a mesma maneira de montar uma composição com três personagens e fonte de luz ao fundo, enquanto *Adventures in Sex City* repete, além da composição, a forma dos logotipos, copiando cores e tipografias, e alterando somente o

---

<sup>9 9</sup> *Gameplay* (sem tradução em português) denomina a experiência do jogador com determinado jogo, levando em conta tanto a interação que tem as regras do jogo quanto sua satisfação ao fazê-lo. (VANNUCCHI; PRADO, 2009)



texto. O nome do supervilão *Sperminator* faz paródia com o robô *Terminator* do filme homônimo, um ícone da cultura *pop*.

Os gráficos de *Privates* são coerentes ao longo de todas as fases no sentido de que seguem uma direção de arte que mantém a unidade visual e imprime uma personalidade própria ao jogo. Enquanto isso, *Adventures in Sex City* é essencialmente um *quiz* coberto por um mosaico de referências populares. A direção de arte parece descuidada porque não mantém a repetibilidade do logotipo do esquadrão e mistura paródias de produtos culturais diferentes.

O cuidado ou o descuido estéticos indicam também o quanto o gênero “jogo digital” foi utilizado partindo de uma consciência de suas especificidades e potencialidades. É possível observar esteticamente que *Privates* é fruto do trabalho de uma equipe posicionada no mercado como produtora de jogos digitais e com certo domínio e interesse sobre a prática desse tipo de produção, enquanto em *Adventures in Sex City* é possível supor que a escolha pela mídia foi feita de maneira mais superficial com o objetivo de adicionar um caráter mais lúdico à comunicação.

### **Narração**

Percebemos que a narração dos dois jogos se diferencia em aspectos formais. Na narração de *Privates* optou-se por um discurso verbal mais presente. Cada fase começa com muitas explicações em forma de diálogos entre o personagem principal e os soldados aprendizes. O protagonista detém o poder da palavra, inclusive de manter os outros no silêncio. Não há muitos espaços de interlocução, tanto em relação aos soldados, como aos jogadores.

Há um outro ponto que se pode associar a essa perspectiva que chamaríamos de autoritária. Em *Privates*, os jovens infectados só aparecem na forma de túneis e plataformas por onde os heróis correm e saltam combatendo as doenças. Os seres humanos “donos” desses corpos são excluídos da narração. Suas identidades, suas histórias de vida, seus anseios e desejos são silenciados, porque eles são somente um espaço físico, um meio ambiente infectado, sem voz própria.

Na mesma linha de análise, os soldados covardes e incompetentes que no início da história de *Privates* demonstram não possuir nenhum entendimento sobre a própria atividade em que estão inseridos, depois personificam algumas dúvidas atribuídas aos jovens, como, por exemplo, o uso de métodos “alternativos” de contracepção. Um dos soldados fala sempre como uma figura idiotizada e faz perguntas absurdas ao Capitão Jack, que responde com um “não” violento ou desanimado, ou nem chega a responder. Encontramos as marcas do



poder de uma voz autorizada sobre o jovem, a quem não se atribui conhecimentos sobre sua própria saúde.

Com a anexação da sexta fase, que não fazia parte do jogo original, os diálogos entre os personagens fornecem muitas explicações sobre o que não ficou claro nas fases anteriores. Este é um indicador da preocupação em se controlar mais os sentidos produzidos pelo jogo.

*Adventures in Sex City* procura dar alguma visibilidade às histórias pessoais de jovens através da montagem dos personagens que integram a *Sex Squad*. Uma das heroínas é virgem, enquanto a outra é sexualmente ativa e integrou o grupo após curar-se de uma DST. Um dos heróis é baixinho e integra o grupo para provar que “tamanho não é documento”.

Na narração de *Adventures in Sex City*, o supervilão é um ex-super-herói que foi infectado e atua como um malfeitor poderoso que pretende infectar toda a cidade. Ao ser curado da DST, este vilão também é curado de seu caráter perverso e volta a ser um herói. O jogo relaciona problemas de saúde com aspectos morais.

A metáfora bélica tem grande destaque em *Privates*. Esta metáfora é comum em campanhas de saúde que repetem termos como “lutar contra”, “batalha”, “é possível vencer”, entre outros. As missões do jogo são campanhas militares invadindo as zonas dos inimigos. Tudo que os personagens encontram à frente são inimigos mortais a serem eliminados e a maior utilidade do conhecimento sobre as doenças no jogo é instrumento para o jogador selecionar a munição correta para sua arma e, assim, aniquilar o oponente, que são as doenças personificadas como monstros inimigos.

*Adventures in Sex City* também transforma a relação com a doença em luta. Não usa a metáfora militar, mas sim referências às histórias de super-heróis que fazem justiça pelas próprias mãos, às margens da lei e escondidos na escuridão da noite. As lutas são em forma de um mano-a-mano não contra uma doença personificada, mas contra uma pessoa portadora de doenças. Esta metáfora revela outra prática social que culpabiliza o doente. Este adoeceu por causa de sua falha de caráter e está disposto a multiplicar intencionalmente o mal que sofre. Contudo, apesar de culpabilizar o portador de DST, a narração aponta para a esperança da cura e para a ideia de que contrair doenças é um evento passível de ocorrer na vida de uma pessoa, uma vez que uma das heroínas já contraiu uma DST e se curou.

A estrutura narrativa de *Privates* é mais homogênea do que a de *Adventures in Sex City*. No primeiro jogo, o personagem percorre uma trajetória em que o jogador vai fazendo descobertas e vai notando transformações na história, chegando a um grande desfecho ao encontrar um inimigo mais poderoso e desafiador. No segundo, a história de fundo é



somente uma introdução que se interrompe com o início do ciclo de perguntas, as quais formam uma sequência aleatória sem encadeamento causal.

### **Gameplay**

As diferenças no *gameplay* entre os dois jogos são significativas e mostram formas muito distintas de interação, no entanto, o que se pretende a seguir não é comparar o *gameplay* em si, mas identificar que discursos podem estar circulando a partir desse viés.

Em *Adventures in Sex City* o jogador inicia a partida escolhendo entre quatro heróis para ser seu avatar. Por sua vez, em *Privates*, o jogador não escolhe ou customiza o seu personagem jogável. Escolher o próprio avatar está relacionado a uma maior empatia quando o jogador tem a chance de escolher um personagem com o qual mais se identifica (TURKAYA; ADINOLF, 2010).

Por outro lado, em *Adventures in Sex City* o jogador pode passar por uma frustração logo no início do jogo. Embora no momento de escolha de personagem ele aprenda sobre as habilidades especiais de cada um, tais habilidades são apenas elementos menores da história, não influenciando em nada a maneira com que o jogo irá transcorrer. Nenhum dos personagens é jogável: as animações ocorrem sempre em *cutscenes*<sup>10</sup> em que o jogador não exerce nenhum controle. Somente quando começa a seção de perguntas é que o jogador descobre que está participando de um questionário e que não está em um jogo de combate, onde normalmente controlaria os movimentos dos personagens para atacar ou se esquivar de golpes.

*Privates* tem um potencial maior para abordar conceitos sobre doenças e tratamentos através de suas regras e procedimentos. Cada tipo de “monstro-doença” só pode ser combatido com seu respectivo tipo de medicamento, transformado em munição pela metáfora bélica. Da mesma maneira que se tenta advertir os jovens sobre os perigos das DST para a prevenção, durante o jogo, os avisos sobre os perigos são dados antes de o jogador chegar até as áreas que não podem ser tocadas ou aos monstros em que se deve atirar. O jogador não aprende errando da mesma maneira que o jovem não deve aprender se infectando. De certa maneira, isto se contrapõe a um dos princípios dos *serious games*<sup>11</sup>:

---

<sup>10</sup> Uma *cutscene* é uma sequência em animação ou vídeo em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador não tem controle, interrompendo a jogabilidade. Costuma ser usada para avançar o enredo da história, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo, ou pistas.

<sup>11</sup> *Serious games* podem ser definidos resumidamente como jogos que abordam temas relevantes para a vida das pessoas “fora do jogo”, isto é, têm outros objetivos (normalmente, mas não apenas, educar ou instruir) que meramente prover entretenimento (MICHAEL; CHEN, 2006).



serem ambientes seguros onde o jogador possa aprender por meio de tentativa e erro sem que isso traga consequências negativas em sua dimensão material (LIEBERMAN, 2001).

Depois que o jogador acerta uma pergunta de *Adventures in Sex City*, se inicia uma *cutscene* com o herói se defendendo com um escudo, rebatendo o disparo do vilão. Quando o jogador erra a pergunta, o herói não saca seu escudo e é passivamente atingido em cheio. O sentido que daí emerge relaciona-se à falta de informação como fator que torna uma pessoa vulnerável, elemento discursivo característico e marcante na atual abordagem da Comunicação e Saúde.

*Privates* proporciona ao jogador uma experiência com muito mais ação. O personagem jogável pode correr, pular e atirar, enquanto percorre um caminho cheio de surpresas e desafios a serem transpostos. Durante estas atividades, o jogador ainda pode acionar o *TechnoScanner* e trocar a munição da arma. Mesmo sem a conclusão da missão, o jogo pode proporcionar a satisfação de conhecer e percorrer um caminho.

Por sua vez, *Adventures in Sex City* se passa em uma tela estática em que o jogador deve ler e responder a perguntas. Esse ciclo é relativamente longo, repetitivo e potencialmente cansativo, pois o jogador pode se sentir aprisionado em uma tela em que é necessário muito investimento para conseguir avançar para a próxima etapa.

### **Os jogos digitais analisados e os discursos da saúde**

Diferenças nas condições de produção e nas camadas que compõem os jogos puderam ser observadas durante a análise comparativa dos dois jogos digitais. Por, conseguinte, algumas diferenças nos discursos da saúde também puderam ser observadas.

*Privates* está investido dos discursos da biomedicina. O ser humano é reduzido a tecidos em cortes histológicos habitados por doenças. Estas são reificadas na forma de monstros pequenos, mas mortais, que são combatidos por seres que invadem o âmago do corpo para usarem medicamentos como armas. Assim, as doenças não se expressam como processos e síndromes que dificultam a vida das pessoas, mas são reificadas como inimigos a serem mortos a todo custo. O fato de o combate ser feito por agentes externos que usam medicamentos como armas exclui a existência do próprio sistema imunológico e reforça a ideia de que os medicamentos são o único caminho para uma cura obrigatória.

Diferentemente do jogo anterior, *Adventures in Sex City* está diretamente relacionado a uma instituição de saúde que assume a autoria do videogame e abriga o mesmo dentro de seu site institucional. Esse jogo digital não apresenta o mesmo reducionismo biológico que *Privates*, porque em vez de exibir cortes histológicos infectados, mostra personagens com histórias de vida relacionadas à sexualidade ou às DSTs.



Há um aviso chamativo ao final de cada partida, afirmando que o jogo não substitui o trabalho do profissional de saúde, que deve ser necessariamente acionado em qualquer dúvida. A posição hegemônica do profissional de saúde como detentor do conhecimento sobre a saúde sexual aparece com força nesse discurso. O jogo digital é um instrumento para divulgar a unidade de saúde e convidar o jogador a visitá-la. Neste sentido, ele ocupa o mesmo lugar destinado a todas as outras mídias, de recurso adicional do campo da saúde na sua tarefa de informar sobre os agravos da saúde. Poderíamos dizer que essa posição reforça um discurso da Saúde, aquele que combate a automedicação. Temos aqui uma possível contradição em termos, porque se o jogo dedica-se a esclarecer os jovens de forma mais aprofundada do que simplesmente emitir uma “voz de comando”, potencialmente está criando condições de automedicação e decisões autônomas sobre sua saúde.

### **Conclusões**

Durante a análise foi possível perceber que os dois jogos analisados carregam discursos. Embora os dois tratem do tema das DST e Aids e sejam voltados a jovens, cada jogo o faz de maneira diferente, priorizando determinados sentidos. Desta forma, é possível entender que não existe uma maneira natural de se tratar o tema, sendo possível abordagens diferentes. Usar o jogo digital como mídia também não implica em um modelo padrão, uma vez que a maneira com que os jogos funcionam pode ser bastante diversificada.

Demonstramos que em jogos digitais existe uma gama de sentidos subjacentes, que podem ser observados não apenas com a análise das imagens e da narração, mas também das suas regras e funcionamento. Estes jogos são mais uma mídia que pode participar de embates simbólicos, uma vez que são um dispositivo de mediação dentro de um mercado simbólico formado por múltiplos interesses.

Entre os dois jogos analisados, podemos inferir que *Privates* está mais fortemente constituído do discurso da biomedicina, que se expressa no reducionismo biológico e na reificação da categoria doença, não dando conta da dimensão humana e social envolvida no processo saúde-doença. Este jogo também mostra uma perspectiva autoritária onde poucos detém o poder de fala enquanto os demais devem calar e aceitar orientações passivamente.

*Privates* demonstra uma qualidade técnica mais aproximada do mercado de produção de jogos digitais, embora não acompanhe a dimensão social relacionada ao tema das DST e Aids, que os debates da atualidade já foram capazes de desenvolver. Assim, o uso de técnicas mais avançadas ou o trabalho mais profissional e especializado não garante em si que o jogo seja capaz de dar conta da complexidade das questões da Comunicação e Saúde. Pelo contrário, o uso das técnicas pode contribuir com a incorporação dos



discursos naturalizados. Apesar da presença da comédia, da diversão e da interação, *Privates* é predominantemente prescritivo e normativo e não explora o protagonismo do jovem sobre sua saúde.

Enquanto isso, *Adventures in Sex City* demonstra um alinhamento maior com os discursos da promoção da saúde, pois incorpora histórias da vida em seus personagens. O discurso de que a informação é suficiente para prevenir convive com um certo temor pela auto-medicação, expresso no aviso de alerta sobre a importância da consulta a um profissional de saúde. Entretanto, este jogo também repete a prática da culpabilização do doente, chegando a transformar a figura do doente no supervilão da história do jogo.

Embora *Adventures in Sex City* se aproxime mais do campo da saúde, enquanto jogo é limitado, produzido de maneira ingênua e distanciada das técnicas de produção mais sofisticadas, usadas hoje no mercado de jogos digitais. Segundo seus próprios desenvolvedores o objetivo era elaborar uma maneira mais divertida de se abordar o tema.

Em ambos os casos, entretanto, fica evidente que mesmo estes jogos digitais para a saúde, considerados simples e diretos, não carregam apenas mensagens objetivas, mas visões particulares sobre saúde, sexualidade e individualidade, construídas a partir dos contextos de vida de seus criadores. Merecem assim, ser estudados na interface do campo da Comunicação e Saúde, considerando-se suas especificidades e potencialidades para a promoção da saúde.

### **Referências Bibliográficas**

Adventures in Sex City. Middlesex-London Health Unit. 2013.

ARAUJO, I. S. Mercado Simbólico: um modelo de comunicação para políticas públicas. In: XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, 2003. Belo Horizonte. Núcleo de Teorias da Comunicação: 2003. p.1-14. Acesso em: 07 jan. 2010.

AROUCA, S. **O dilema preventivista**. São Paulo: UNESP, 2003.

BOGOST, I. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Lisboa: Difel, 1989.

BOURDIEU, P. **A economia das trocas linguísticas**. São Paulo: Edusp, 1996.

BOURDIEU, P. **Razões Práticas: sobre a teoria da ação**. Campinas: Papyrus, 1997.

CAMARGO JR., K. R. As Armadilhas da “Concepção Positiva de Saúde”. **PHYSIS: Rev. Saúde Coletiva**, v. 17, p. 63-76, 2007. ISSN 0103-7331.

CARDOSO, J. M.; ARAUJO, I. S. D. Comunicação e Saúde. In: PEREIRA, I. B.; LIMA, J. C. F. (Orgs.). **Dicionário da Educação Profissional em Saúde**. Rio de Janeiro: EPSJV/Fiocruz, 2009. p.94-103.



Carta de Ottawa. In: Primeira Conferência Internacional sobre Promoção da Saúde, 1986, Ottawa. Opas, Disponível em: <<http://www.opas.org.br/promocao/uploadArq/Ottawa.pdf%3E>. Acesso em: 22 out. 2011.

FLANAGAN, M. et al. Preventing a POX Among the People? A Design Case Study of a Public Health Game. In: Think Design Play: The fifth international conference of the Digital Research Association (DIGRA), 2011. Hilversum. DiGRA/Utrecht School of the Arts, 2011. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11312.49430.pdf%3E>. Acesso em: 6 abr. 2014.

GEE, J. P. Video Games and Embodiment **Games and Culture**, v. 3, n. 3-4, 2008. Disponível em: <<http://gac.sagepub.com/content/3/3-4/253.abstract%3E>. Acesso em: 15 out. 2011.

GOOD, B. J. **Medicine, rationality and experience**. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

Growth of gaming in 2007 far outpaces movies, music. **Ars Technica**, 2008. Disponível em: <<http://arstechnica.com/gaming/news/2008/01/growth-of-gaming-in-2007-far-outpaces-movies-music.ars>>. Acesso em: 07 jan. 2010.

KATO, P. M. et al. A Video Game Improves Behavioral Outcomes in Adolescents and Young Adults With Cancer - A Randomized Trial. **Pediatrics**, v. 122, n. 2, p. e305-317, 2008.

LIEBERMAN, D. A. Management of Chronic Pediatric Diseases with Interactive Health Games: Theory and Research Findings. **Journal of Ambulatory Care Management**, v. 24, n. 1, p. 26-38, 2001.

MICHAEL, D.; CHEN, S. **Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform**. Boston: Thomson Course Technology, 2006.

PAPASTERGIOU, M. Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: A literature review. **Computers & Education**, v. 53, n. 3, p. 603-622, 2009. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/B6VCJ-4W7HNWH-1/2/b4cad0a437eabb6158f7419b76e50de3%3E>. Acesso em: 07 jan. 2010.

PRENSKY, M. **Digital Game-Based Learning**. New York: McGraw-Hill 2004.

RAESSENS, J. Computer games as participatory media culture. In: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. (Eds.). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge, MA: The Mit Press, 2005. p.p. 373-389.

SANTOS, D. Casos de Aids entre jovens devem aumentar, diz Ministério da Saúde. **G1**, Brasília, 2010. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2010/12/casos-de-aids-entre-jovens-devem-aumentar-diz-ministerio-da-saude.html>>. Acesso em: 3 fev. 2012.

TURKAYA, S.; ADINOLF, S. Free to be me: a survey study on customization with World of Warcraft and City Of Heroes/Villains players. **Procedia Social and Behavioral Sciences**, p. 1840-1845, 2010.

VANNUCCHI, H.; PRADO, G. Discutindo o conceito de gameplay. **Revista Texto Digital**, v. 5, n. 2, 2009.

VASCONCELLOS, M. S. **Comunicação e Saúde em Jogo: Os video games como estratégia de promoção da saúde**. Orientador: ARAUJO, I. S. Rio de Janeiro: Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, Fundação Oswaldo Cruz, 2013. 275 p. Tese (Doutorado em Informação e Comunicação em Saúde).

WEILLER, T. A. **Game Design Inteligente: elementos de design de videogames, como funcionam e como utilizá-los dentro e fora de jogos**. Orientador: LITTO, P. D. F. M. São Paulo: Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, Universidade de São Paulo, 2012. Master's