

Recursos Comunicacionais e sentidos de saúde

Flávia Carvalho

Polo de Jogos e Saúde/Serviço de Multimeios/Icict/Fiocruz

Programa de Pós-Graduação em Informação e Comunicação em Saúde

flavia.carvalho@icict.fiocruz.br

flaviagc78@gmail.com

Política de Comunicação da Fiocruz

Desafios

Princípios

Objetivos

Diretrizes

<https://portal.fiocruz.br/pt-br/content/politica-de-comunicacao-da-fiocruz>



Comunicação e Saúde

Inesita Soares de Araujo

Janine Miranda Cardoso

Editora Fiocruz

<http://books.scielo.org/id/kwxbt>

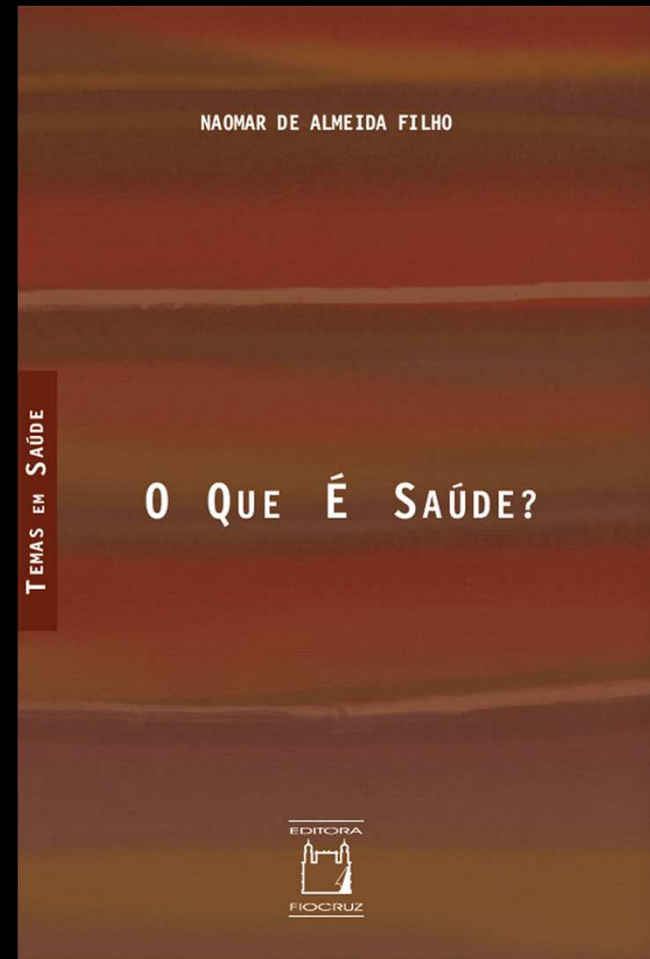


O que é saúde?

Naomar de Almeida Filho

Editora Fiocruz

<http://books.scielo.org/id/c4ww5>



A Saúde na Literatura Acadêmica sobre Jogos: uma análise das publicações do SBGames

Proceedings of SBGames
2016

<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157759.pdf>

A Saúde na Literatura Acadêmica sobre Jogos: uma análise das publicações do SBGames

Marcelo Simão de Vasconcellos^{1*} Flávia Garcia de Carvalho¹ Marcia Alves Marques Capella²
Cynthia Macedo Dias³ Inesita Soares de Araújo¹

Fundação Oswaldo Cruz, Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, Brasil¹
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Biociências, Brasil²
Fundação Oswaldo Cruz, Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio, Brasil³

RESUMO

Os jogos sobre saúde são um grupo importante dentro dos *serious games*, mas é um engano entendê-los de forma homogênea, como se todos traduzissem as mesmas concepções e apresentassem a mesma abordagem das questões de saúde. Jogos são espaços discursivos nos quais abordagens e percepções sobre a saúde circulam de forma concorrente ou articuladas sinergicamente, mas quase sempre de forma imperceptível, graças ao fenômeno da naturalização dos sentidos. Assim, múltiplas possibilidades de entendimento do que é saúde produzem efeitos de sentido à revelia dos jogadores. Alguns discursos sobre saúde são dominantes, como o conceito negativo de saúde (saúde como ausência de doença), a saúde como bem-estar, a metáfora mecanicista da saúde, a medicalização e a saudicização, aparecendo nos jogos com temas de saúde assim como nos textos científicos que se escrevem sobre os mesmos. Como a literatura científica cumpre um papel importante de consolidar a produção de conhecimento no campo dos Jogos Digitais, é relevante investigar os sentidos de saúde que aparecem em tais trabalhos, de forma a obter um panorama de como a saúde está sendo tratada no meio acadêmico que se dedica ao estudo dos jogos digitais no Brasil. Neste trabalho levantamos a produção dos papers relacionados à saúde dos últimos seis anos do SBGames com o objetivo de analisar quais sentidos de saúde emergem dos mesmos e qual sua correspondência com os sentidos previamente mencionados. A metodologia consistiu em análise qualitativa de material textual selecionado dos *proceedings* do SBGames baseada nos conceitos da Semiologia dos Discursos Sociais, buscando-se identificar quais sentidos da saúde aparecem nos mesmos e como se relacionam com os sentidos dominantes anteriormente mencionados e com o campo mais amplo da Saúde. Os resultados desta análise demonstraram que os trabalhos em questão apresentam as concepções de saúde dominantes. Concluímos apontando e problematizando as concepções de saúde que emergiram da análise e discutindo suas implicações no debate sobre o lugar que os jogos relacionados à saúde podem ocupar nas políticas e práticas de Comunicação e Saúde no Brasil.

Palavras-chave: jogos digitais, *serious games*, saúde, sentidos da saúde

1 INTRODUÇÃO

Os chamados "*serious games*" surgiram como uma evolução e ampliação do conceito de jogos educativos e *edutainment* [1]. Embora esse termo tenha surgido bem antes do uso dos computadores como entretenimento, foi com a popularização dos

mesmos que a expressão ganhou o sentido atual, tornando-se popular quando surgiu a "*Serious Games Initiative*" em 2002, uma comissão formada para encorajar o uso de jogos que remetessem a questões de políticas, treinamento e gerenciamento, rapidamente seguida por outras iniciativas temáticas como Games for Health e Games for Change [2][3]. Embora não haja um consenso a respeito dos limites do conceito, adotamos aqui a definição "provisória" de Jost Rasmussen que estabelece que *serious games* são jogos criados e usados para lidar com temas relevantes para a sociedade, objetivando efeitos para além do jogo, tanto no mundo "real" quanto na individualidade do jogador [4].

Hoje, os *serious games* são tanto uma efervescente área na indústria de jogos digitais quanto um promissor campo de pesquisas para os *Game Studies*. Tal crescimento está relacionado à popularização dos jogos digitais, assim como das suas lógicas de jogo que cada vez mais permeiam a sociedade, o que geraria uma "ludificação" da cultura [5]. Os *serious games* passaram a ser uma forma de comunicação e instrução largamente utilizada, tanto no setor educacional quanto no mercado de trabalho, existindo hoje uma demanda para a criação de *serious games* em diversas áreas do conhecimento. A medida que gerações que cresceram com os jogos digitais chegam à maioridade, seu uso tende a aumentar.

No campo da saúde várias iniciativas para desenvolvimento de *serious games* surgiram em diversas áreas, tanto na terapêutica (jogos digitais para recuperação de vítimas de acidentes vasculares, Alzheimer ou como auxílios no tratamento de fobias) quanto como forma de Promoção da Saúde [6] [7]. Os primeiros jogos digitais para a saúde foram lançados para o console *Super Nintendo Entertainment System* (SNES) ainda nos anos noventa, direcionados ao público infantil. Em *Captain N: The Magical Quest*, o jogador era educado sobre diabetes; em *Re-Mission: Experimental Surgeon* o tema era prevenção do fumo; *Bronkie the Bronchiasaurus* objetivava incentivar o autocuidado em crianças com asma e *Pucky and Marlon* tinha um objetivo similar, mas focando em crianças com diabetes [8] [9]. Estes jogos eram em sua maioria desenvolvidos através de projetos de pesquisa e vendidos por recomendação médica. Ensaios clínicos randomizados avaliaram seu sucesso em relação à saúde, mas não há muitas informações sobre como foram recebidos pelo público em geral [10].

O jogo *Re-Mission*, lançado em 2006, tornou-se um exemplo marcante do potencial dos *serious games* para a saúde. Desenvolvido para jovens pacientes de câncer, o jogo objetivava ampliar o seu conhecimento sobre o tratamento por que passavam. *Re-Mission* foi criado a partir de informações de saúde detalhadas obtidas com oncologistas, enfermeiros e pacientes de câncer. No jogo, o jogador controla um robô miniaturizado que combate as células cancerígenas no corpo humano usando armas inspiradas em tratamentos para a doença, como uma pistola de radiação, foguetes

*e-mail: vasconcellos@fiocruz.br

Conceituação de saúde

Saúde como ausência de doença

Também conhecida como

“conceituação negativa de saúde”

Conceituação de saúde

Definição da OMS em 1946 como

“um completo estado de bem-estar físico, mental e social e não meramente a ausência de doença”,

Também conhecida como

“saúde como bem-estar”

Conceituação de saúde

A saúde é um conceito plural, que varia segundo contextos e que não pode ser cientificamente determinado.

Exemplo da tuberculose

Vídeo: O que é tuberculose



Exemplo da tuberculose

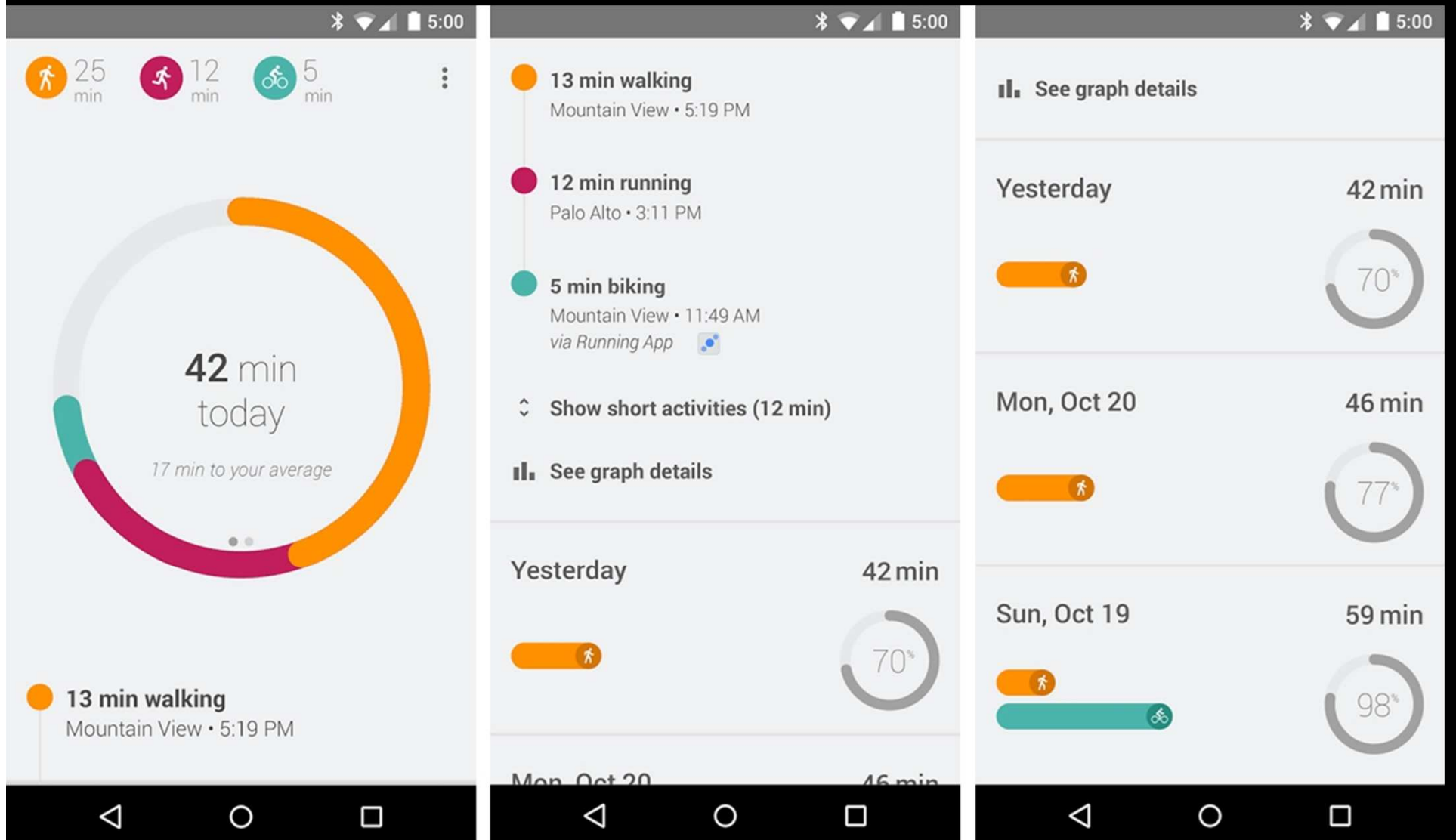
Vídeo: Herança social



O caráter relevante ou inovador de um recurso comunicacional não precisa estar no tema, mas pode estar na maneira como o tema é abordado

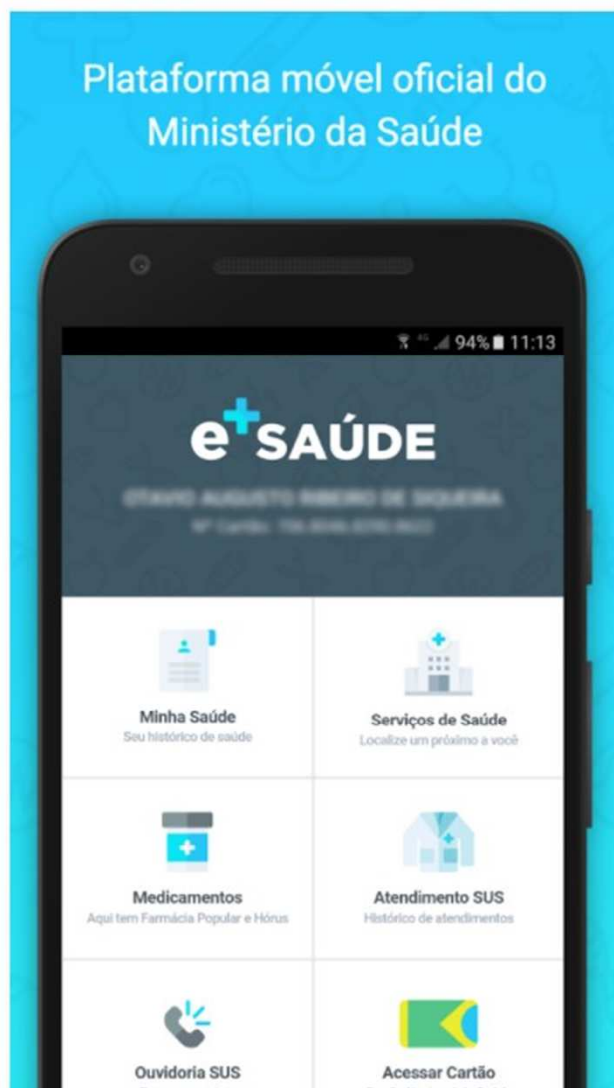


O problema da saúde como responsabilidade individual

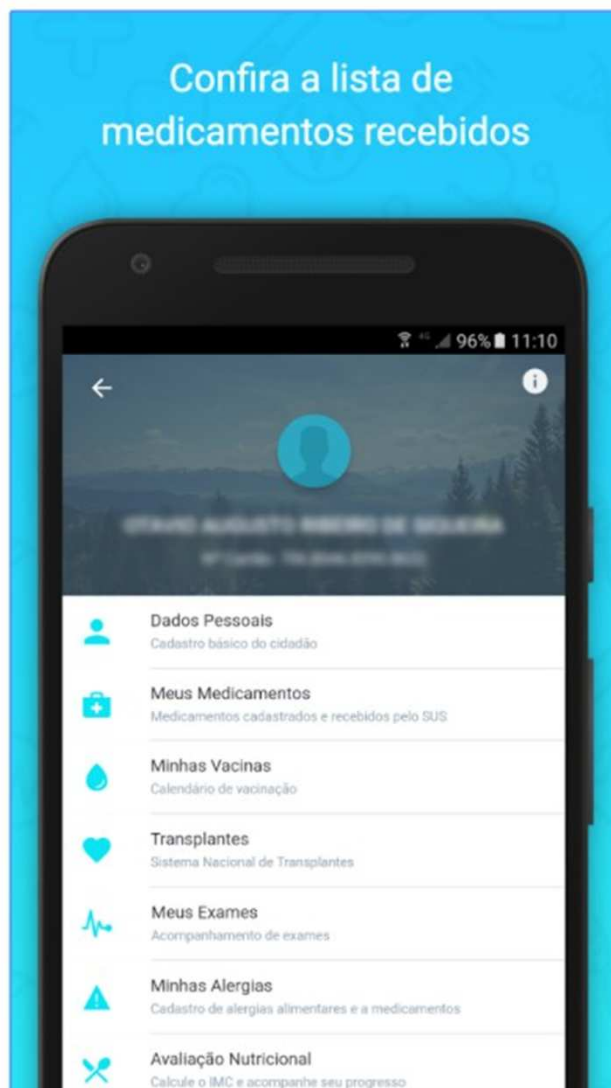


e-SAÚDE do DataSUS

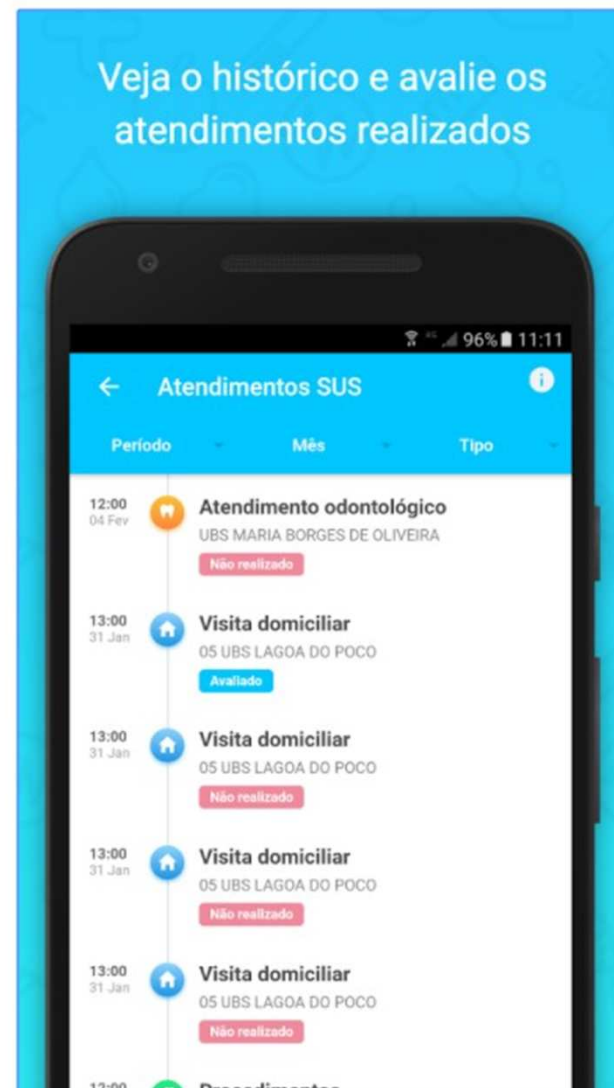
Plataforma móvel oficial do
Ministério da Saúde



Confira a lista de
medicamentos recebidos



Veja o histórico e avalie os
atendimentos realizados





Saúde



Mãe ou responsável
direto por criança
ou adolescente
internado tem livre
acesso à leitos.

ONDE SE APLICA: Hospitais e clínicas públicos e privados.

PUNIÇÃO: Procon pode aplicar multas nas instituições particulares.

+ Conheça a lei 1982/1992



Carteirada
do Bem

É mais que um aplicativo.
É poder ao alcance dos cidadãos



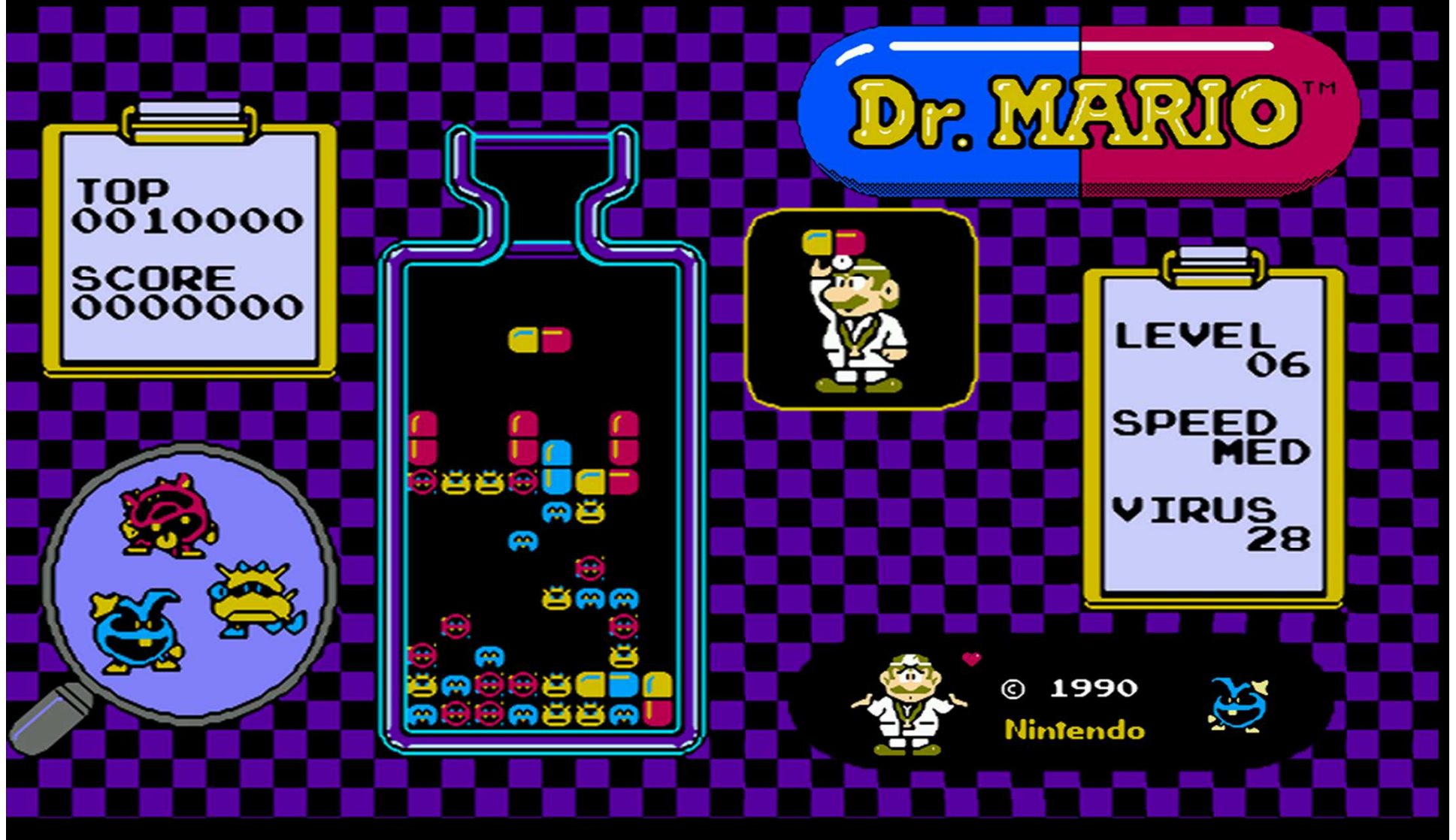
O problema da saúde como mercadoria altamente tecnologizada



O problema do espetáculo midiático do “caos da saúde”



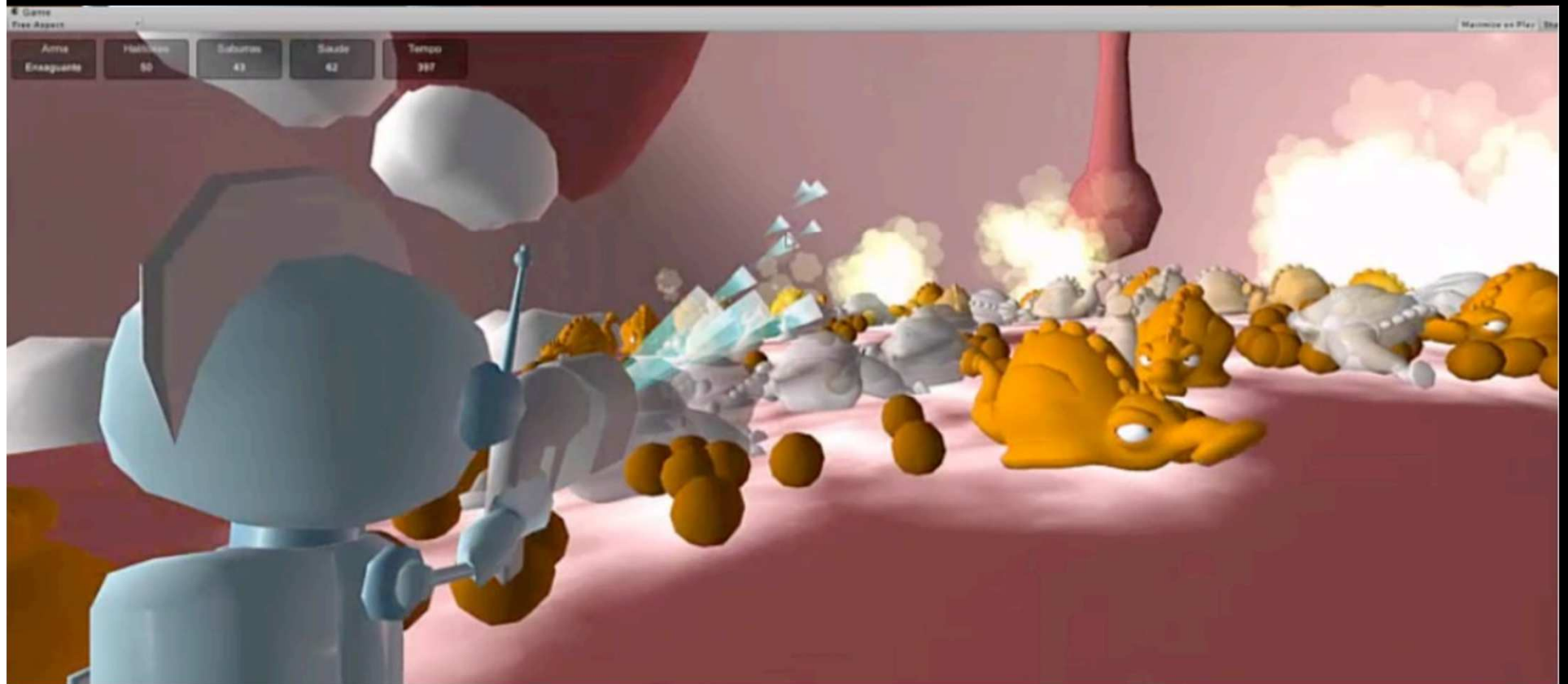
O problema da medicalização



O problema da saudicização



Combatendo a halitose

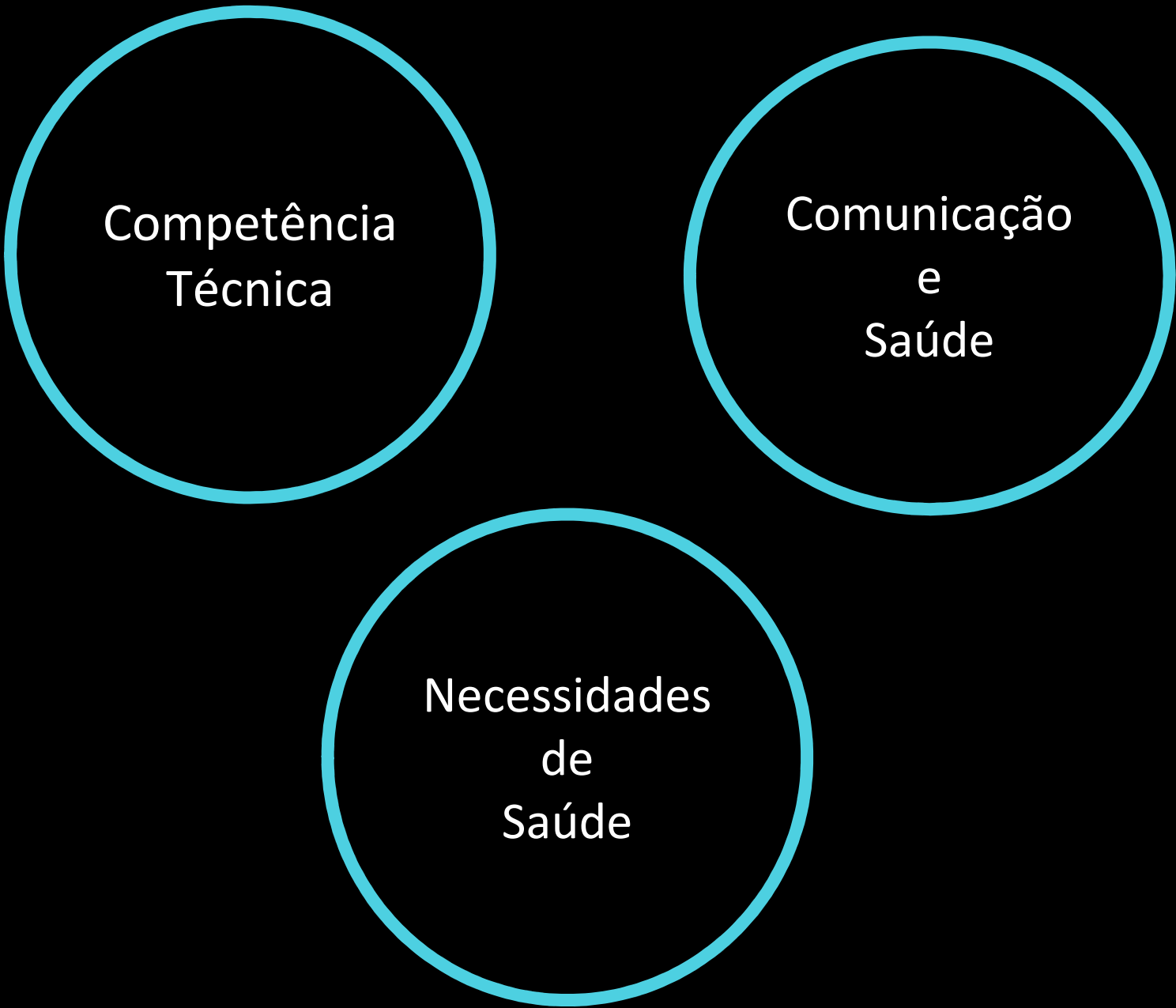


Atenção básica e violência contra a mulher



Caixa de Pandora

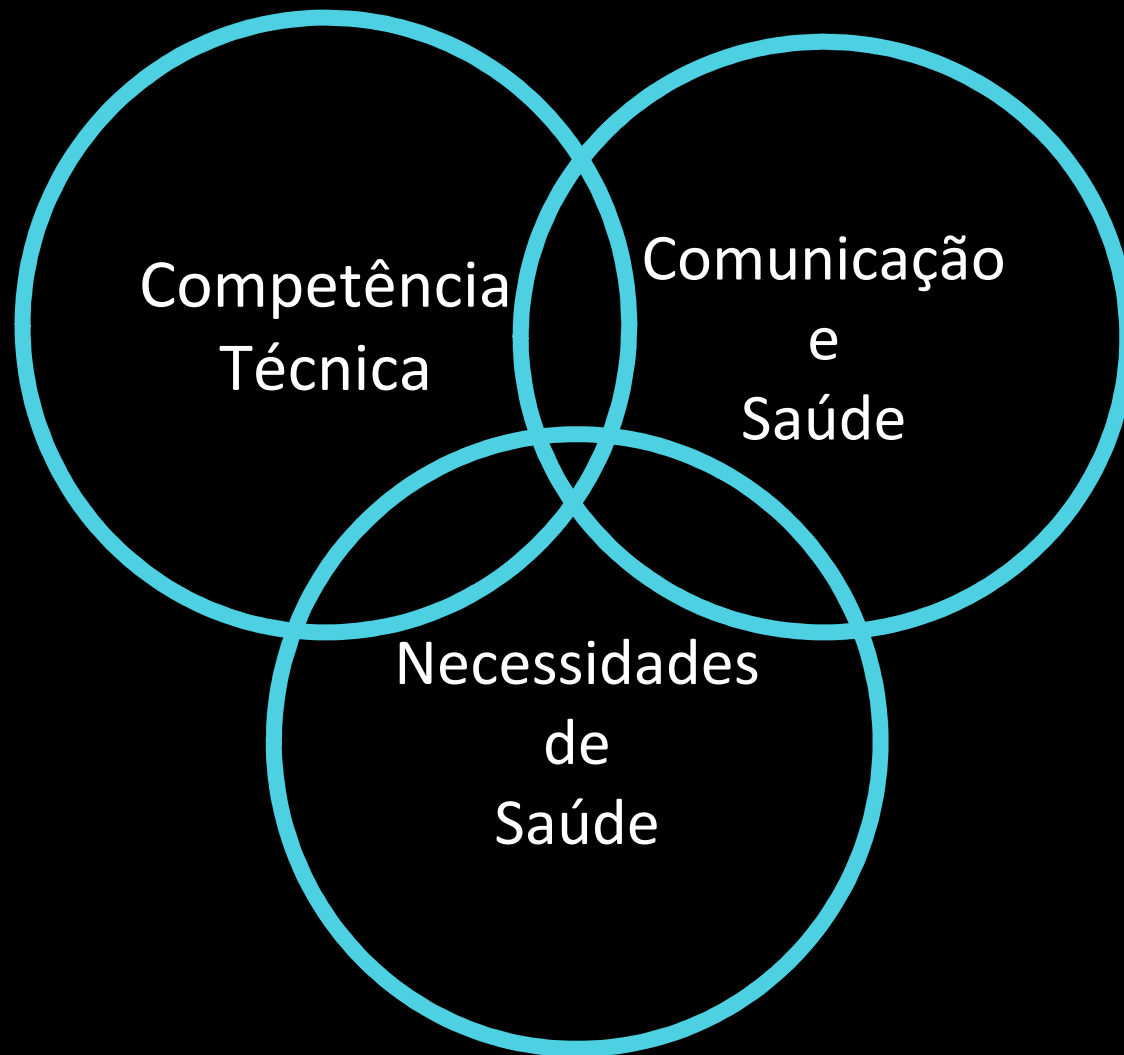
<http://www.de.ufpb.br/~labteve/projetos/pandora.html>



Competência
Técnica

Comunicação
e
Saúde

Necessidades
de
Saúde



Obrigada!

flavia.carvalho@icict.fiocruz.br