

# Sentidos da Saúde em jogos digitais

Flávia Garcia de Carvalho\*

Fundação Oswaldo Cruz, Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Informação e Comunicação em Saúde, Brasil

## RESUMO

A saúde é um tema plural e de interesse geral da população, sendo um conceito vulgar, no sentido de que está ao alcance de qualquer pessoa. Os sentidos de saúde emergem de diversas mídias, entre as quais destacamos os jogos digitais para o entretenimento. Jogos que, por sua vez, também podem ser entendidos como mídias complexas e capazes de produzir sentidos de maneiras bastante específicas, sendo ao mesmo tempo objetos e processos. Esta dissertação teve como objetivo analisar a produção de sentidos em novos espaços de comunicação, estudando jogos digitais como lugar de produção de sentidos de saúde. Para tanto, selecionamos dois jogos de sucesso de público e crítica - *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution* - e procedemos a uma pesquisa qualitativa. Ambos são do gênero de “tiro em primeira pessoa” e investidos de narrativas de ficção científica, ricas em questionamentos sobre a interferência da Ciência e da Tecnologia no corpo e na saúde. Para uma pesquisa centrada na produção de sentidos, optamos pela análise do dispositivo do jogo e de dispositivo de enunciação, através de sessões de jogo executadas pela analista, que simultaneamente esteve investida do lugar de jogadora. A metodologia foi criada especialmente para os objetivos dessa pesquisa e se baseou na produção de um dispositivo de análise composto por uma matriz conceitual, uma matriz analítica e a observação de marcas textuais. Concluímos que os sentidos de saúde podem emergir tanto de aspectos ficcionais quanto das regras e mecânicas de jogo, em um funcionamento entrelaçado e complementar. Entre os sentidos que emergiram, destacamos uma conceituação de saúde em intersecção com a Ciência e Tecnologia, apropriada como mercadoria e informada pela metáfora mecanicista, além de discursos medicalizantes e procedimentos produtores de iniquidade no acesso a bens e serviços de saúde. Os resultados motivam novos investimentos em pesquisa, nos âmbitos da circulação e consumo de sentidos.

**Palavras-chave:** Comunicação e Saúde, sentidos da saúde, video games, Jogos e Saúde, jogos digitais, Análise de Discursos

## 1 INTRODUÇÃO

O tema da saúde é plural e de interesse geral da população, não se restringindo ao campo da Medicina. No entanto, o termo saúde representa um problema conceitual até mesmo nas áreas especializadas da saúde que também têm dificuldade ou pouco interesse em problematizar o que se entende pelo termo. A ausência deste debate dá abertura a outros problemas que envolvem também políticas públicas em saúde. Enquanto isso, o tema da saúde está presente em diversas mídias, como as matérias e dicas de saúde em revistas semanais, nas notícias sobre epidemias em jornais, em

programas de VT sobre saúde e bem-estar, em filmes de diversos gêneros no cinema e também em jogos digitais de entretenimento.

Entretanto, no campo de pesquisas da saúde ainda prevalece uma abordagem de pesquisas que não levam em conta as especificidades dos jogos digitais, tratando-os como algo indefinido, que faz parte de grandes conjuntos chamados “novas mídias” ou de atividades que envolvem uso de telas de vídeo. Essas pesquisas não levam em consideração os potenciais comunicacionais dos jogos e limitam suas perguntas de pesquisas às possíveis relações entre jogos e hábitos pouco saudáveis.

Dessa forma, buscamos uma nova abordagem considerando os jogos digitais como lugar de produção simbólica sobre saúde, que disputa espaço com as demais produções sociais de sentidos.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este trabalho se baseou em três grandes eixos de referencial teórico. O primeiro deles, sobre os sentidos da saúde, contou com a contribuição de autores principalmente do campo da saúde coletiva. O segundo eixo é uma pesquisa no campo dos *Game Studies*, onde fazemos uma definição do que é jogo digital e destacamos alguns de seus aspectos importantes. O terceiro eixo reúne contribuições da Análise de Discursos, que mais do que uma metodologia, foi um aporte teórico que orientou a investigação.

### 2.1 Conceituação da Saúde

Os sentidos de saúde são múltiplos, polifônicos, historicamente e socialmente construídos de acordo com diversos contextos sociais e culturais. Não há uma definição correta para determinar o que é saúde, mas diversas definições criadas de acordo com contextos, interesses e objetivos específicos. Duas formas bem diferentes de definir saúde podem ser destacadas. A primeira, mais tradicional, surge da biomedicina e define a saúde como ausência de doença. Esta também é conhecida como “conceito negativo de saúde” criticada por representar um grande reducionismo. Outra conceituação muito mais abrangente surge da Organização Mundial de Saúde definindo saúde como “um completo estado de bem-estar físico, mental e social e não meramente a ausência de doença”[1]. Esta também recebe críticas por ser abrangente demais, criando assim novos problemas conceituais.

Na impossibilidade de determinar uma conceituação, Naomar de Almeida Filho [2] trata de cinco perspectivas para desenvolver a conceituação de saúde: saúde como **fenômeno**, saúde como **metáfora**, saúde como **medida**, saúde como **valor** e saúde como **práxis**. De posse dessas cinco dimensões, ampliamos o escopo de cada uma delas acrescentando a discussão de outros autores entre os quais destacamos Dina Czeresnia [3], [4], tratando da “categoria vida” e da noção de saúde como equilíbrio e de Madel Luz [5], que trata da racionalidade científica médica e da metáfora do corpo como uma máquina. Esses autores também consideram o poder simbólico das ideologias e percebem as conceituações de saúde como tentativas históricas de descrição da realidade. Dessa forma, suas discussões vão ao encontro das concepções da Semiologia dos

\*e-mail: flaviacarvalho@fiocruz.br

Discursos Sociais [6] e do Modelo de Comunicação como um Mercado Simbólico, considerando que os sentidos de saúde são bens simbólicos que são produzidos, circulam e são consumidos na forma de um mercado [7].

## 2.2 Os jogos digitais

Dentre diversas abordagens para pesquisas envolvendo jogos digitais, escolhemos estudar-los como mídia. Levamos em consideração que esta é somente uma abordagem que se aproxima dos jogos digitais como dispositivos tecnológicos que são “interiorizados pelos dispositivos naturais que nos habilitam a produzir discursos, a falar, dispositivos a que podemos dar o nome de dispositivos midiáticos de enunciação” [8].

O arcabouço teórico dos *Game Studies* também forneceu subsídios para a construção do projeto de pesquisa. Segundo autores deste campo, jogos possuem uma complexidade maior e novas características que extrapolam o conceito de mídia [9], que foi concebido antes do desenvolvimento dos jogos digitais. Há várias definições para jogo e no contexto deste estudo nos baseamos na definição de Jesper Juul “Jogo é um sistema baseado em regras com resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados correspondem a diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, se sente emocionalmente envolvido por este e as consequências desta atividade são negociáveis” [10].

Os *Game Studies* também contribuíram com suas formas de enquadramento teórico, que podem ser divididos em três grandes grupos. O primeiro enquadramento teórico agrupa “tecnologia” e “economia” e seria orientado ao jogo como produto tecnológico e rentável; o segundo agrupa “ansiedade”, “aprendizado”, “gênero” e “ideologia” e seria onde se concentram as abordagens sobre o efeito dos jogos sobre os jogadores ou a sociedade; e o terceiro grupo, onde se agrupam a “Narratologia” e a “Ludologia”, focaria na forma e na expressão do jogo digital, também sendo categorizado como pesquisas sobre jogos na área de humanidades [11]. Entre estes enquadramentos retóricos, nosso trabalho transita no terceiro grupo porque nos voltamos aos jogos na sua dimensão de aparato ideológico de construção de sentidos de onde, durante a análise, foram destacados sentidos da saúde.

Procurando levar em consideração a importância da abordagem da Narratologia, estudamos sobre o gênero literário de ficção científica e seu subgênero *cyberpunk*, compreendendo que a dimensão ficcional dos jogos são parte importante das condições de produção de sentidos de saúde. Foi relevante entender o que este tipo de gênero possui de especial e perceber suas potenciais conexões com as cinco perspectivas da conceituação da saúde utilizadas, que afloram durante a análise de dispositivo. Apesar de ser ficção, entendemos que a ficção científica não se trata de pura fantasia sobre o futuro, mas sim de construções metafóricas sobre as principais preocupações humanas da atualidade, sobretudo aquelas centradas nas questões sociais.

A partir da perspectiva da Ludologia, entendemos as particularidades do funcionamento dos jogos, que os destacam de qualquer outra mídia. Pelo conceito de retórica procedimental percebemos a expressividade dos jogos através de suas regras e procedimentos [12], como uma forma talvez mais persuasiva que a narrativa. Outra característica a destacar é o entendimento dos jogos como meio reais e meio ficcionais, pois se tratam de histórias de ficção, cujas regras e procedimentos fazem parte do mundo real [10].

Aproximando-nos da construção da metodologia, a construção do modelo de dispositivo do jogo foi baseada no Dispositivo do MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) de

Vasconcellos [13], que embora tenha sido criado especificamente para análises envolvendo os MMORPGs, se mostrou adaptável para outros gêneros de jogo. O modelo contém os diversos elementos que compõem um MMORPG e os divide em quatro grandes categorias chamadas **Textos**, **Sistemas**, **Infraestrutura** e **Meio Ambiente**, explicitando a estrutura do jogo em si e de outros elementos que o sustentam e lhe dão viabilidade.

## 3 METODOLOGIA

Para a análise do dispositivo dos jogos, nos apropriamos de alguns elementos teórico-metodológicos da Análise de Discursos, pela perspectiva da Semiologia dos Discursos Sociais [14], [15], que se apoia fundamentalmente numa teoria da produção social dos sentidos. A proposição central da perspectiva é a de que os sentidos são produzidos socialmente, opondo-se à ideia de que os símbolos têm um significado imanente. Por essa abordagem, estuda-se a prática discursiva, cuja materialidade apresenta-se nos textos [16]. O texto, entretanto, não se limita à escrita e os jogos podem ser considerados textos e serem passíveis de análise como discurso, mais que isto, como uma prática discursiva. Desta forma, não apenas a escrita encontrada no jogo, mas as imagens, trilha sonora, animações e até as regras foram encaradas como parte do texto total do jogo. Entendemos que a análise deveria ser comparativa, segundo um importante postulado de Eliseo Verón de que “um texto não pode ser analisado ‘em si mesmo’, mas apenas em relação a invariantes do sistema produtivo de sentido” [16]. A análise discursiva interessa-se essencialmente por diferenças entre discursos, que o autor chama de “desvios”. Para Pinto [6], esses desvios são as diferenças entre as condições de produção dos sentidos.

Partimos da premissa de que jogos constituem um gênero particular de discursos e apresentam uma linguagem própria, o que representou um desafio por exigir a proposição de um dispositivo de análise. Este foi formado pela combinação de uma matriz conceitual, uma matriz analítica e por marcas textuais.

### 3.1 Matriz conceitual

A matriz conceitual foi composta pela divisão da conceituação de saúde em cinco perspectivas. Lembrando que esta divisão visa proporcionar um posicionamento e não uma limitação para os sentidos de saúde que devem emergir da análise.



Figura 1: Matriz conceitual das perspectivas da conceituação de saúde

### 3.2 Matriz analítica

A construção da matriz analítica foi baseada no Dispositivo do MMORPG, considerando que este dispositivo além de descrever o jogo em si, representado pelas categorias **Textos** e **Sistemas**, também descreve as condições de produção dos sentidos,

representados principalmente pelas categorias **Infraestrutura** e **Meio Ambiente**. As condições de produção são elementos que não estão “dentro” do corpus, e que podem ser chamados de extradiscursivos, que o analista pode considerar, por hipótese, como tendo um papel importante nas propriedades dos discursos, que variam de acordo com a pergunta de pesquisa e com o gênero de discurso [16].



Figura 2: Matriz analítica do dispositivo do jogo

A matriz analítica foi a base para se chegar à explicitação, nos jogos, dos diferentes posicionamentos ideológicos, identificados por Verón [16] e Pinto [14] como dispositivo de enunciação; é este dispositivo que possibilita uma melhor compreensão sobre o funcionamento da enunciação.

### 3.3 Marcas textuais

A análise parte dos conjuntos textuais para as superfícies discursivas, considerando que “Uma superfície discursiva é uma rede de relações assumidas por marcas. Estas marcas são descritas como traços de operações discursivas” [16]. Como a matéria significativa dos jogos é bastante complexa, as marcas das quais nos referimos não se limitam às marcas linguísticas, mas envolvem unidades mais amplas e não homogêneas. Um exercício metodológico importante desta pesquisa foi a adaptação dos princípios teóricos e metodológicos da Análise de Discursos, criados originalmente para o trabalho com a linguagem verbal, para jogos que reúnem diversos tipos de linguagem operando simultaneamente. Nos jogos, percebemos a importância em se destacar a referência dêitica [6] que se manifesta principalmente na perspectiva da visão do jogador em relação ao seu avatar. Algumas marcas especialmente relacionadas com as características intertextuais e interdiscursivas das matérias significantes também pareceram importantes de serem observadas como a paráfrase, a paródia e a sinonímia; formas implícitas como o pressuposto e o subentendido [17]; e as formas do silêncio [18].

Como esta foi uma análise pela perspectiva da produção de sentidos, procedemos a análise jogando os dois jogos, levando em conta que uma análise é um tipo de recepção [16] e nos apropriando de princípios da autoetnografia e da participação observante. Desta maneira, o dispositivo de análise teve sua forma definida pela natureza do material analisado e pelo problema de pesquisa. Sua construção resultou no estabelecimento de um lugar a ser ocupado pelo analista, diferente do lugar de simples jogador.

## 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO

Os jogos em primeira pessoa se mostraram como uma modalidade de enunciação própria e também capazes de oscilar para outras modalidades, para potencializar seus aspectos narrativos. Em *Deus Ex: HR* ainda há a possibilidade de se trocar o sujeito da enunciação durante as sessões de jogo, através da mudança da visualização de primeira pessoa para terceira pessoa, criada para facilitar as reconfigurações de itinerário no jogo feitas pelo jogador. Os jogos se mostraram capazes ainda de flexibilizar o contrato de leitura que estabelecem com o jogador, possibilitando sua adesão através de escolhas entre três níveis de dificuldade que acarretam também diferentes tipos de itinerários de jogo.

O dispositivo de enunciação dos jogos também revelou diferentes possibilidades de produção de sentidos da saúde, como aqueles que emergiram a partir de diferentes sensações de imersão proporcionadas por diferentes modalidades de enunciação, que podem interferir na sensação de zelo que o jogador deve ter para preservar a saúde do avatar.

Outros sentidos que emergiram com força durante a análise, que também exemplificam a relação entre as categorias de “Textos” e “Sistemas”, foram aqueles relacionados à metáfora mecanicista que compara o corpo humano a uma máquina e que desencadeia em um sentido da saúde como a adoção de procedimentos e técnicas para a manutenção da mesma, alcançando até um discurso explícito sobre a evolução humana através do uso da ciência e tecnologia da saúde, para a inclusão de novos dispositivos que transformam pessoas em ciborgues. Enquanto pela categoria “Textos” a metáfora da saúde como o bom funcionamento de uma máquina era representada pelas ambientações, falas e representações do corpo, pela categoria “Sistemas” esse ideológico era reforçado pelas regras e procedimentos que o jogador deve adotar na forma de administração de recursos e insumos, comparáveis a peças, combustíveis e aditivos.

Embora a ciência e a tecnologia em suas intersecções com a saúde apareçam fortemente nos jogos na forma da pesquisa e desenvolvimento de intervenções de efeitos drásticos, em nenhum dos dois encontramos soluções voltadas para o cuidado de doenças mentais. Muito pelo contrário, nos dois jogos os problemas mentais aparecem causados pelos dispositivos tecnológicos. Ao mesmo tempo, a ausência de cuidados de saúde mental nos sugere mais uma face da separação corpo-mente própria da metáfora mecanicista. O corpo é como uma máquina que pode ter qualquer uma de suas “peças” substituídas ou aprimoradas, enquanto a mente permanece separada como algo que não pode ser aprimorado. Esta metáfora também é acompanhada de um entendimento da saúde como mercadoria. Em *Deus Ex: HR* o nível de saúde do avatar pode ser aumentado com a aquisição de itens nas clínicas do mundo do jogo. Em *BioShock*, a todo tempo os níveis de saúde devem ser reestabelecidos com itens comprados em máquinas de autoatendimento.

Nos dois jogos, a loucura causada por interferências tecnológicas também interfere nas regras do jogo e no itinerário do jogador. Os loucos atacam furiosamente sem possibilidade de negociação e como uma massa de inimigos e não como antagonistas individuais, o que pode induzir o jogador a exterminá-los.

O DNA aparece como questão chave para a interface entre saúde, ciência e tecnologia. Em *Deus Ex: HR* é revelado o segredo sobre o DNA especial do protagonista, que nesta história parece verossímil e factível. Em *BioShock* as grandes descobertas

envolvendo a manipulação do DNA acontecem no período do pós-guerra e parecem menos verossímeis, quase como se fossem mágicas. O DNA é como uma caixa de Pandora onde podem estar não só os fantasmas, mas também as respostas para todas as perguntas.

A indissociação entre saúde, ciência e tecnologia emerge em destaque na história na forma de ambientação, de insumos tecnologizados e também de campos profissionais com seus conflitos e disputas. Mas a salvação pelos procedimentos altamente tecnologizados continua esbarrando no problema da falta de acesso, mesmo quando seu funcionamento parece mágico.

Durante todo o percurso em ambos os jogos, a ambientação e os insumos para o avatar exibem ostensivamente produtos limitados ao uso por adultos, como medicamentos, cigarro, café e bebidas alcólicas. A representação desses produtos ainda participava das regras dos jogos, pelos seus efeitos sobre a saúde do avatar. A presença dessas drogas lícitas talvez devesse ser estudada em uma pesquisa com outro tipo de enfoque, que pudesse determinar se a indústria de bebidas alcólicas ou de tabaco exerceu algum tipo de influência direta na produção dos jogos, ou se essas representações são somente um aspecto cultural e fazem parte da formação de um sujeito falado adulto.

## 5 CONCLUSÃO

Observamos que os jogos produzem sentidos da saúde tanto na sua esfera ficcional, representada pela categoria “Textos”, quanto em sua esfera “real”, relativa aos elementos da categoria “Sistemas”, pertencente à mesma matriz, como regras e procedimentos. Os mundos ficcionais dos dois jogos contaram histórias sobre sociedades desiguais, onde prevalece a visão da saúde apropriada como mercadoria, através do uso de produtos e serviços tecnologizados. A enunciação enquadrada na categoria “Sistemas”, por sua vez, atuou de maneira conjunta com a enunciação própria da categoria “Textos”, potencializando a produção de sentidos pelo uso da retórica procedimental.

Nossa pesquisa apontou também para novas formas de apropriação metodológica de conceitos da Análise de Discursos. Conceitos com valor metodológico, originalmente criados para a análise de textos impressos, se mostraram produtivos, mas insuficientes em nossa tentativa de aplicação em um material tão complexo como os jogos digitais. Chamamos atenção especialmente para a noção de dispositivo de enunciação, que os jogos nos obrigaram a flexibilizar. A possibilidade de manejo do lugar ocupado pelo jogador, que poderia transitar entre sujeito da enunciação e sujeito falado; a influência do resultado sobre o jogo que cada lugar determinava; e a existência de duplo sujeito da enunciação, o que oferecia as regras e indicava as opções, ao lado do protagonista são exemplos que podemos citar do que chamamos de flexibilização conceitual. Outras noções como as marcas discursivas, a de discurso fundador e a produção de sentidos na perspectiva do silêncio e do silenciamento, apresentaram outros desafios, mas foram importantes na análise, ajudando a fazer aflorar sentidos da saúde.

A adoção de um modelo de dispositivo mostrou que o mesmo precisa ser adaptado de acordo com o gênero de jogo selecionado. O uso da matriz analítica do dispositivo do jogo foi estruturante para o mapeamento das formas de produção de sentidos da saúde específicas dos jogos digitais. Embora todas as categorias da matriz tenham sido utilizadas, damos destaque às categorias Textos e

Sistemas. Embora a categoria Sistemas possa ser considerada como a que possui os elementos que proporcionam formas de produção de sentidos exclusivas dos jogos, pois não possuem pontos em comum com outras mídias, estes elementos produzem sentidos de forma entrelaçada com os elementos da categoria Textos, que por sua vez possuem pontos em comum com outras mídias.

A análise revelou uma prolífica produção de sentidos da saúde em suas diversas perspectivas conceituais, sendo uma contribuição para a análise da produção de sentidos em jogos digitais como novos espaços de comunicação. Assim, o que pudemos perceber, ao longo de todo o trabalho, é que é válido o pressuposto dos jogos como produtores de sentidos de saúde que irão disputar lugar no imaginário e na prática social dos jovens e adultos e que esse universo não pode ser ignorado pelo campo da Saúde Coletiva.

## REFERÊNCIAS

- [1] WHO, “Constitution of the World Health Organization,” New York, 2006.
- [2] N. Almeida Filho, *O que é saúde?* Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2011.
- [3] D. Czeresnia, *Categoria vida: reflexões para uma nova biologia*. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2012.
- [4] D. Czeresnia, E. M. G. de S. Maciel, and R. A. M. Oviedo, *Os Sentidos da Saúde e da Doença*. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2013.
- [5] M. T. Luz, *Natural, racional, social: razão médica e racionalidade científica moderna*. Rio de Janeiro: Campus, 1988.
- [6] M. J. Pinto, *As marcas lingüísticas da enunciação: esboço de uma gramática enunciativa do português*. Rio de Janeiro: Numen, 1994.
- [7] I. S. Araujo, “Mercado simbólico: interlocução, luta, poder - um modelo de comunicação para políticas públicas,” Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2002.
- [8] A. D. Rodrigues, “Afinal o que é a mídia?,” *Centro Internacional de Semiótica e Comunicação*, 2015. [Online]. Available: <http://www.ciseco.org.br/index.php/artigos/279-afinal-o-que-e-a-midia>. [Accessed: 31-Jul-2017].
- [9] E. Aarseth, “Computer Game Studies, Year One,” *Game Stud.*, vol. 1, no. 1, 2001.
- [10] J. Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2011.
- [11] L. Konzack, “Rhetorics of Computer and Video Game Research,” in *The Players’ Realm: studies on the culture of video games and gaming*, J. P. Williams and J. H. Smith, Eds. North Carolina: McFarland & Company, 2007.
- [12] I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- [13] M. S. de Vasconcellos, “Comunicação e saúde em jogo: os video games como estratégia de promoção da saúde,” Fundação Oswaldo Cruz. Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, 2013.
- [14] M. J. Pinto, *Comunicação e discurso: introdução à análise de discursos*. São Paulo: Hackers Editores, 2002.
- [15] I. S. de Araujo, *A Reconversão do Olhar*. São Leopoldo: Unisinos, 2000.
- [16] E. Verón, *Fragmentos de um tecido*. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2004.
- [17] E. P. Orlandi, *Análise de Discurso: princípios e procedimentos*. Campinas: Pontes, 1999.
- [18] E. P. Orlandi, *As formas do silêncio: no movimento dos sentidos*. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.