

# Health é vida? Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento

Flávia Garcia de Carvalho  
Programa de Pós-Graduação em Informação e  
Comunicação em Saúde  
Fundação Oswaldo Cruz  
Rio de Janeiro, Brasil  
flavia.carvalho@fiocruz.br

Inesita Soares de Araujo  
Programa de Pós-Graduação em Informação e  
Comunicação em Saúde  
Fundação Oswaldo Cruz  
Rio de Janeiro, Brasil  
inesita.araujo@icict.fiocruz.br

Marcelo Simão de Vasconcellos  
Programa de Pós-Graduação em Divulgação de  
Ciência, Tecnologia e Saúde  
Fundação Oswaldo Cruz  
Rio de Janeiro, Brasil  
vasconcellos@fiocruz.br

Mata Haggis-Burridge  
Academy for Games & Media  
Breda University of Applied Sciences  
Breda, Netherlands  
haggis.m@ade-buas.nl

**Resumo** - A pesquisa trata do consumo de sentidos de saúde em jogos de entretenimento, com aporte teórico-metodológico da Semiologia dos Discursos Sociais e da Análise de Discursos. Destacamos o Modelo de Comunicação como Mercado Simbólico, com ênfase na noção de contextos e sua relação co-determinante com o conceito de lugar de interlocução. Foram delimitados três *corpus* de análise, produzidos por jogadores de *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution*: um *corpus* formado pelo resultado da análise textual dos dois jogos; um *corpus* conformado por um conjunto de vídeos de jogadores publicados no YouTube; e um *corpus* proveniente de entrevistas com jogadores. A partir dessa *corpora*, foram cartografadas redes de sentidos de quatro tipos: condições de consumo, dimensão ficcional, dimensão real e dimensões do envolvimento do jogador com o jogo. Entre as principais conclusões, estão: os jogadores traduzem os recursos chamados de “saúde” pelos jogos como “vida”, demonstrando uma diferença significativa para nossos objetivos entre o modo como a saúde é representada naqueles mundos virtuais e os conceitos que organizam seus sentidos para os jogadores; as redes de sentidos em que a saúde está inscrita entrelaçam discursos da vida física com a virtual, enquanto uma realimenta a outra, em fluxo contínuo. Isto pode ocorrer tanto em relação à ficção quanto às regras dos jogos. Como contribuição teórico-metodológica, a tese possibilitou a formulação e experimentação do Modelo de Análise do Consumo Simbólico.

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

## I. INTRODUÇÃO

Nesta pesquisa qualitativa sobre consumo simbólico, partimos da premissa de que os jogos digitais de entretenimento são produtos culturais relevantes, produtores de sentidos, aos quais atribuímos sentidos de saúde, que disputam lugar no imaginário e na prática social. A principal motivação do trabalho se deu pelo fato de que a saúde é um tema de grande interesse da população, cujos discursos são estudados em diversas mídias, porém não se conheciam estudos na intersecção entre a saúde e os jogos que tratassem da dimensão simbólica desses últimos.

A proposta representou um desafio teórico-metodológico, pois necessitava que as análises fossem apropriadas às especificidades dos jogos digitais, dentre as quais destacamos a característica de que jogos são ao mesmo tempo objetos e

processos, pois necessitam da participação ativa da figura do jogador para que ocorram as sessões de jogo [1]. O próprio tema da saúde se constitui como um desafio teórico, apontado como um problema dentro do próprio campo da saúde [2].

## II. TRABALHOS RELACIONADOS

Realizamos uma revisão da literatura com o objetivo de observar um “estado da arte” sobre pesquisas entrecruzando jogos, comunicação e saúde. Como resultado, vimos que entre o total de 65 publicações selecionadas pela revisão, somente 5 trabalhos de alguma maneira consideravam os jogos como produtos culturais com uma produção simbólica significativa [3]. Entretanto, nenhuma dessas pesquisas problematizava a conceituação de saúde ou reunia referencial teórico semelhante do campo da Comunicação ou dos Estudos de Jogos para estudar este tipo de consumo de sentidos pelos jogadores.

## III. A PLURALIDADE DOS SENTIDOS DE SAÚDE

Na pesquisa anterior de mestrado [4], nos dedicamos a realizar uma análise textual dos dispositivos dos jogos *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution* para fazer emergir diversas formas de se conceituar saúde. Os jogos foram selecionados por terem sido produzidos para grandes públicos, por terem obtido grande sucesso de público e de crítica, por guardarem semelhanças formais (necessárias para uma análise comparativa) e por serem ricamente investidos de narrativas em que a saúde é tema fundamental.

A pesquisa se iniciou com um levantamento sobre a definição de saúde, que revelou que no próprio campo da saúde as definições de saúde apresentavam problemas conceituais. Nossa opção foi adotar o trabalho de Almeida Filho [2], que, frente à impossibilidade de sustentar uma única definição de saúde, apresenta cinco diferentes perspectivas de conceituação: saúde como fenômeno, metáfora, medida, valor e *práxis*.

Nos dois jogos, destacamos a *saúde como fenômeno* equivalente ao que neles é considerado saúde propriamente dita e poderes, como habilidades diversas, resistência a ferimentos, capacidade de repor saúde ou poder, capacidade de infligir maior dano com um ataque etc. A *saúde como medida* foi destacada nos atributos do avatar mostrados na interface (com um indicador da quantidade de saúde e outro da quantidade de

poderes especiais) e no funcionamento da economia interna de saúde do jogo. A *saúde como metáfora* surgiu principalmente na representação do corpo humano como uma máquina, seja devido às limitações da representação da saúde desse corpo no funcionamento do jogo, ou por um alinhamento ideológico construído ao longo da história do desenvolvimento da racionalidade científica no ocidente. A *saúde como valor*, que poderia ser vista como um valor social, é apropriada como um valor monetário em trocas comerciais. Por fim, *a práxis da saúde* que vimos retratada nos jogos destaca uma saúde indissociável da tecnociência e cientistas preocupados com o próprio sucesso profissional, em detrimento do sofrimento humano [4].

Estes achados nos revelaram que jogos de entretenimento são capazes de colocar em circulação sentidos de saúde, os quais relacionamos a diversas dimensões da conceituação de saúde. Dando prosseguimento à esta pesquisa no doutorado, nos faltava saber como os jogadores consomem esses sentidos, considerando que sentidos são produzidos, circulam e são consumidos textualmente e em redes. Dessa forma, chegamos à principal questão da tese: em que redes de sentidos as pessoas inscrevem a saúde, quando estão jogando jogos digitais?

#### IV. ENTRANDO EM MUNDOS DE JOGOS DIGITAIS

Para atender às especificidades dos jogos digitais como mídia, recorremos ao referencial teórico dos Estudos de Jogos, um campo de conhecimento que se desenvolveu frente à “expansão do número de pessoas que jogam, a diversificação de seu perfil e o papel da indústria dos jogos no cenário cultural, político e econômico”[5]. Os principais fundamentos estavam no conceito de Juul [6] de que os jogos são feitos de mundos ficcionais e de regras reais, associado ao conceito de retórica procedimental de Bogost [7], segundo o qual as regras (e mecânicas) do jogo correspondem à forma de produção de sentido mais potente nessa mídia.

Estudar os sentidos de saúde em jogos pela perspectiva do consumo coloca em cena a experiência que os jogadores têm com os jogos, o que também mantém as especificidades dos jogos em discussão. Buscando um aporte que orientasse a construção de um modelo de análise que destacasse essa experiência, optamos pelo Modelo do Envolvimento do Jogador de Calleja [8], que apresenta o conceito de envolvimento como uma alternativa ao conceito de imersão e que pode ser dividido em seis diferentes dimensões: lúdica, cinestésica, espacial, narrativa, afetiva e compartilhada.

#### V. ABORDAGENS DA COMUNICAÇÃO

A relação do jogador com o jogo foi tratada como uma relação comunicacional. Uma das bases dessa perspectiva está no aporte do campo da Comunicação e Saúde, que percebe a comunicação como estruturante dos processos sociais de produção dos sentidos, portanto, fundamental para a compreensão dos processos simbólicos que afetam diretamente o campo da Saúde [9].

Sintetizando postulados e abordagens da Semiologia dos Discursos Sociais [10], nos apropriamos do Modelo da Comunicação como Mercado Simbólico de Araujo [11][12] como um modelo de produção social de sentidos que atribui centralidade à questão dos contextos. Para esta pesquisa, a principal contribuição do modelo está na definição de “comunicação como o ato de ativar o circuito produtivo dos sentidos sociais” [12] e na perspectiva do mercado simbólico como “um modo de compreender como se formam os sentidos sociais, portanto, como se formam as condições de percepção e ação das pessoas sobre o mundo” [12].

Um dos primeiros fundamentos deste modelo está na obra de Verón [13] que, em sua teoria do sentido, considera este como dependente de um sistema produtivo constituído por uma articulação entre produção, circulação e consumo. O modelo também está associado aos três postulados da Semiologia dos Discursos Sociais apresentados por Pinto[14]: a semiose infinita, a heterogeneidade enunciativa e a economia política do significante.

Do enquadramento do consumo de sentidos decorre o protagonismo dos jogadores como sujeitos da pesquisa. Não obstante a ideia de consumo representar um dos polos do processo produtivo da comunicação, aqui será considerado a resultante de um processo formado por sucessivos movimentos: recepção, reconhecimento, atribuição de sentidos e apropriação, cujo conjunto constitui o consumo simbólico conforme elaborado originalmente por Araujo [3].

#### VI. METODOLOGIA

O percurso metodológico desenvolvido e testado durante a pesquisa originou o Modelo de Análise do Consumo Simbólico (Fig. 1). No modelo, o dispositivo do jogo é compreendido como constituído por mundos ficcionais e regras reais. A articulação dos contextos do jogador codetermina as condições de consumo simbólico. Os contextos destacados foram: *intertextual*, a relação entre textos; *existencial*, a subjetividade do jogador; e *situacional*, o lugar de interlocução do jogador, de onde ganhou visibilidade o contexto *tecnológico*, fatores relacionados à tecnologia que influenciam a experiência do jogo.

Os sucessivos movimentos do processo de consumo simbólico pelos jogadores figuram em quatro movimentos analíticos: recepção, reconhecimento, atribuição de sentidos e apropriação.

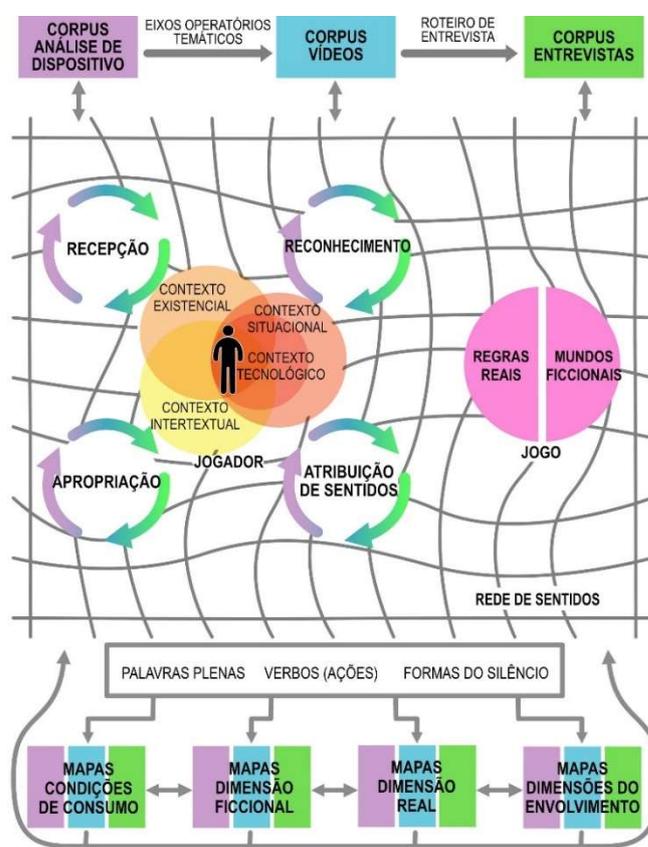


Fig. 1. Modelo de Análise do Consumo Simbólico

A *corpora* para análise foi constituída por 3 *corpus* de diferentes naturezas e sucessivamente potencializadores: *corpus* de texto de análise de dispositivo de jogo, do qual foram retirados eixos operatórios temáticos a serem aplicados na análise do *corpus* de vídeos do YouTube, que por sua vez subsidiou a criação do roteiro de entrevista para o *corpus* de entrevistas com participantes.

A *corpora* passou por esquemas de codificação para ser reduzida em elementos que compuseram quatro tipos de mapas: condições de consumo, dimensão ficcional, dimensão real e dimensões do envolvimento.

### VII. ANÁLISE

Cartografar redes de sentido como método de análise da *corpora* foi uma forma de dar materialidade visual ao consumo de sentidos, tornando-se um procedimento metodológico de aproximação importante na análise de discursos.

Nos três mapas das condições de consumo (exemplo na Fig. 2) foram destacados os contextos de cada jogador, o movimento de recepção e o movimento de reconhecimento para cada *corpus*. Pudemos visualizar as diferenças entre os contextos dos jogadores para observar sua relação com as diferenças nas formas de consumo simbólico. No movimento de recepção foram explicitados os motivos de escolha do jogo e a escolha do nível de dificuldade, que se revelou influenciador das formas do envolvimento. No movimento de reconhecimento foram explicitados os gêneros (separando os gêneros de jogo dos ficcionais) pelos quais cada jogador reconhece cada jogo.



Fig. 2. Um dos mapas de condições de consumo discursivo de interlocutores

A Fig. 3 mostra um exemplo de mapa referente à dimensão ficcional, que destaca palavras dos jogadores para formar uma rede de sentidos relacionados à saúde que emergiram de aspectos ficcionais como ambientação, narrativa e representações. Na comparação entre os mapas, percebemos que os jogadores que jogaram por diversão (e não com o objetivo de analisar o jogo) eram mais capazes que falar sobre a narrativa e outros aspectos ficcionais de BioShock do que de Deus Ex, os relacionando com questões de saúde, como bem estar social, escolhas individuais e a indissociabilidade entre saúde e tecnociência.

Na Fig. 4 mostramos um exemplo de mapa que representa as ações do jogador no mundo do jogo. Esta dimensão corresponde basicamente ao sistema do jogo, como as regras, mecânicas e as interfaces de mensagens do sistema e controles do jogador, sempre destacando os aspectos relacionados a efeitos de sentidos de saúde. Aqui observamos que as falas retiradas dos vídeos eram mais ricas em palavras relacionadas à saúde do avatar do que nos demais *corpus*, demonstrando a importância do cuidado com a saúde do avatar a cada momento do jogo. Nos vídeos, percebemos que os *youtubers* se referiam à *health* do jogo como "vida" e

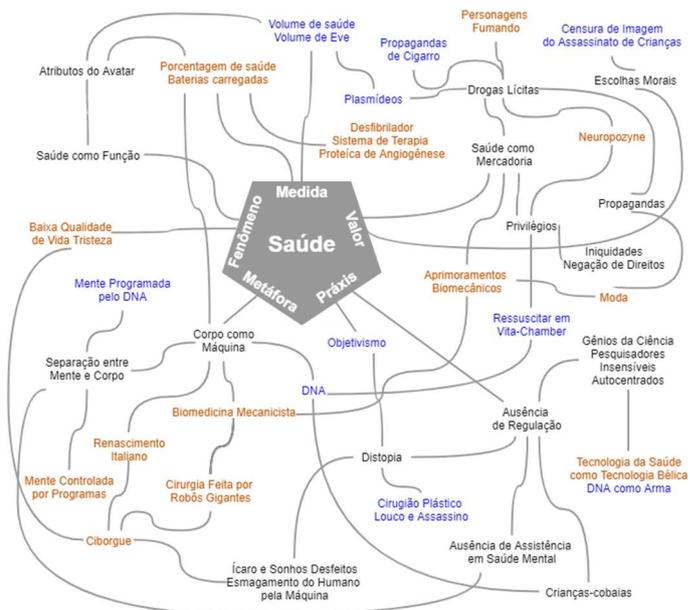


Fig. 3. Um dos mapas da dimensão ficcional dos jogos

não como "saúde". Esta observação se repetiu durante as entrevistas e tivemos a oportunidade de pedir aos entrevistados que explicassem o motivo da troca. Esses explicaram, por exemplo, que quando *health* acaba, o avatar morre, então o que acabou foi a vida, pois é possível continuar vivendo mesmo sem ter saúde, ou que a saúde não é algo que possa ter medida, como vemos na interface dos jogos, mas por outro lado é possível saber quando uma vida começou e acabou.

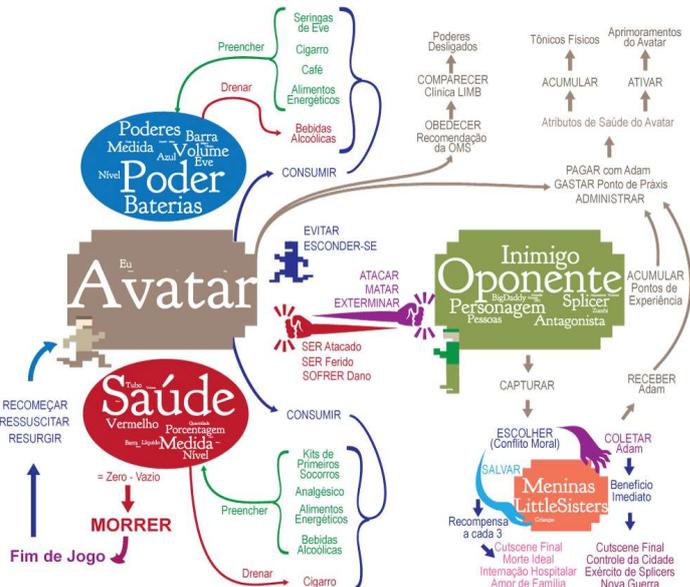


Fig. 4. Um dos mapas da dimensão real dos jogos

A Fig. 5 mostra um exemplo de mapa pela dimensão do envolvimento do jogador com o jogo, de acordo com o modelo de Calleja [8], retomando achados significantes que atravessam tanto as dimensões real quanto ficcional dos jogos. Nesses mapas percebemos que as diferenças relacionadas às dimensões do envolvimento do jogador com o jogo afetam as redes de sentido, incluindo aí os sentidos de saúde. Por exemplo, a rejeição ao consumo de cigarros no mundo do jogo está relacionada ao envolvimento afetivo, pois os jogadores são não-fumantes, e não necessariamente ao envolvimento lúdico, que seria baseado no fato do cigarro causar uma pequena redução na medida de saúde (ou vida) do avatar.

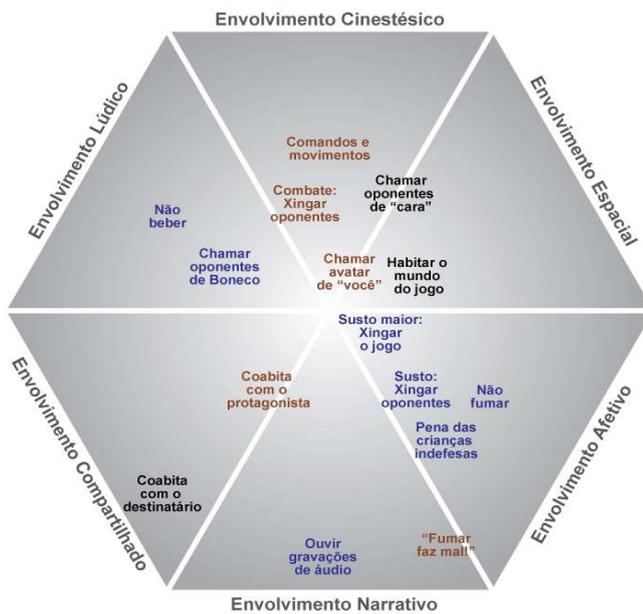


Fig. 5. Mapa de dimensões do envolvimento dos jogadores

### VIII. CONCLUSÃO

Entre as principais conclusões, estão: os jogadores traduzem os recursos chamados de “saúde” pelos jogos como “vida”, demonstrando uma diferença significativa para nossos objetivos entre o modo como a saúde é representada naqueles mundos virtuais e os conceitos que organizam seus sentidos para os jogadores; nos mundos virtuais dos jogos, as redes de sentidos em que a saúde está inscrita entrelaçam discursos da vida física com a virtual, enquanto uma realimenta a outra, em fluxo contínuo. Isto pode ocorrer tanto em relação à dimensão ficcional quanto às regras reais dos jogos. As diferentes maneiras com que os sentidos são consumidos também variam conforme os diferentes contextos e formas de envolvimento do jogador.

Contribuímos para o avanço na compreensão do ciclo produtivo dos sentidos da saúde, através do desenvolvimento de procedimentos metodológicos para analisar o consumo discursivo de jogadores, além do aprofundamento do conhecimento sobre o universo dos jogos digitais, em sua relação com o campo da saúde. Propomos, assim, que jogos digitais podem ser lugar relevante de produção de sentidos de saúde entre adultos e espaço fértil para outras questões de pesquisa e abordagens metodológicas.

### IX. PUBLICAÇÕES COMO SUBPRODUTO DA TESE

F. G. de Carvalho, I. S. Araujo, and M. S. de Vasconcellos, “Youtubers falam de saúde jogando: análise de vídeos produzidos por brasileiros,” *Rev. Midia e Cotid.*, vol. 13, no. 1, pp. 115–138, 2019.

F. G. Carvalho, I. S. Araujo, and M. S. Vasconcellos, “A saúde em jogos de entretenimento: análise da produção de sentido em dois jogos digitais,” *Rev. Midia e Cotid.*, vol. 12, no. 2, pp. 145–165, 2018.

F. G. de Carvalho, M. S. de Vasconcellos, I. S. de Araujo, and C. M. Dias, “Jogos e capitalismo: uma articulação visando a análise do contexto tecnológico dos jogadores,” in *Proceedings of SBGames 2017*, 2017, pp. 915–921.

F. G. De Carvalho and M. Haggis-burridge, “Custom researcher-made video game as research instrument: how One Night Away was made to elicit social discourses around health,” in *Proceedings of SBGames 2020*, 2020, pp. 919-926

F. G. Carvalho, I. S. Araujo, and M. S. Vasconcellos, “Saúde como mercadoria: uma problematização da representação da saúde em jogos digitais de entretenimento,” in *Anais do 12º Congresso Brasileiro de Saúde Coletiva*, 2018, p. 1.

J. O. Barreto, I. Rocha, G. C. Atella, F. G. Carvalho, and M. S. Vasconcellos, “A Linguagem Biológica de BioShock,” in *Proceedings of SBGames 2019*, 2019.

J. O. Barreto, G. C. Atella, F. G. Carvalho, M. S. Vasconcellos, and Y. Romano, “A ciência de BioShock Uma análise do dispositivo discursivo do jogo,” in *Proceedings of SBGames 2018*, 2018.

M. S. de Vasconcellos, F. G. Carvalho, and I. S. Araujo, “Interprocedurality: procedural intertextuality in digital games,” in *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, C. Duret and C.-M. Pons, Eds. Hershey: IGI Global, 2016.

M. S. Vasconcellos, F. G. Carvalho, and I. S. Araujo, “Games and Health Communication: Brazilian Players’ Point of View,” in *The Internet and Health in Brazil: Challenges and Trends*, A. P. Neto and M. B. Flynn, Eds. Springer, 2018.

### AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (Capes), Código de financiamento 001.

### REFERÊNCIAS

- [1] E. Aarseth, “Computer Game Studies, Year One,” *Game Stud.*, vol. 1, no. 1, 2001, Accessed: May 28, 2016. [Online]. Available: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- [2] N. Almeida Filho, *O que é saúde?* Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2011.
- [3] F. G. de Carvalho, “HEALTH É VIDA? Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento,” Fundação Oswaldo Cruz, 2020.
- [4] F. G. Carvalho, “Sentidos da saúde em jogos digitais,” Fundação Oswaldo Cruz, 2016.
- [5] S. D. Fragozo and M. Amaro, *Introdução aos estudos de jogos*. Salvador: EDUFBA, 2018.
- [6] J. Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- [7] I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- [8] G. Calleja, *In-game: from immersion to incorporation*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2011.
- [9] I. S. Araujo and J. M. Cardoso, *Comunicação e Saúde*. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2007.
- [10] I. S. Araujo, *A Reversão do Olhar*. São Leopoldo: Unisinos, 2000.
- [11] I. S. Araujo, “Mercado simbólico: interlocução, luta, poder - um modelo de comunicação para políticas públicas,” Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2002.
- [12] I. S. Araujo, “Mercado Simbólico: um modelo de comunicação para políticas públicas,” *Interface (Botucatu)*, vol. 8, no. 14, p. 14, 2004.
- [13] E. Verón, *La semiosis social: fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa, 1993.
- [14] M. J. Pinto, *As marcas lingüísticas da enunciação: esboço de uma gramática enunciativa do português*. Rio de Janeiro: Numen, 1994.