

SAÚDE COMO MERCADORIA: UMA PROBLEMATIZAÇÃO DA REPRESENTAÇÃO DA SAÚDE EM JOGOS DIGITAIS DE ENTRETENIMENTO

Flávia Garcia de Carvalho (Flávia Garcia de Carvalho) (/proceedings/100058/authors/334250)¹; Inesita Soares de Araujo (Inesita Soares de Araujo) (/proceedings/100058/authors/334251)²; Marcelo Simão de Vasconcellos (Marcelo Simão de Vasconcellos) (/proceedings/100058/authors/334252)²

#98798

2018/papers/saude-como-mercadoria--uma-problematizacao-da-representacao-da-saude-em-jogos-digita-ais-de-entret-enimento)

Apresentação/Introdução

O termo “saúde” representa um problema conceitual até mesmo em suas áreas especializadas. Por outro lado, é tema importante para a população e se manifesta em diversas mídias, incluindo jogos digitais de entretenimento. Dessa forma, partindo da problematização sobre a definição de saúde a partir de autores da Saúde Coletiva, analisamos a produção de sentidos de saúde em jogos de sucesso comercial.

Objetivos

Mapear a produção de sentidos em novos espaços de comunicação, estudando jogos digitais como lugar de produção de sentidos de saúde.

Metodologia

Nesta pesquisa qualitativa, usamos princípios da Análise de Discursos para uma análise comparativa, que não se limitou à linguagem verbal e incluiu as regras e procedimentos do jogo como superfície textual. Foi montada uma matriz de análise, composta por uma matriz teórica de cinco perspectivas da conceituação de saúde (fenômeno, medida, metáfora, valor e práxis) e por uma matriz analítica composta por elementos dos jogos a serem levados em consideração. A coleta de dados foi feita com a analista jogando dois jogos digitais, usando uma apropriação dos princípios da participação observante e da autoetnografia. Destacamos marcas textuais principais a serem observadas e as formas do silêncio.

Resultados

Os jogos proporcionam ambientes virtuais onde o jogador precisa zelar pela saúde do avatar, que controla para atuar neste ambiente e completar objetivos. Encontramos sentidos de saúde sendo produzidos a partir das linguagens verbal e visual, pelas regras e por procedimentos esperados do jogador. A saúde emerge como uma mercadoria indissociável da tecnociência, alvo de conflitos entre empresas pelo monopólio. Na história dos jogos, não se observam medidas governamentais para a proteção da população em relação a produtos que interferem drasticamente no corpo. As regras do jogo impelem o jogador a adquirir produtos de saúde do mundo do jogo ao máximo, como forma de progredir e vencer.

Conclusões/Considerações

A análise revelou uma produção de sentidos da saúde em suas diversas perspectivas conceituais, contribuindo para a pesquisa de jogos digitais como novos espaços de comunicação. Um sentido prevalente encontrado foi o da saúde como mercadoria e objeto de desejo. Assim, pudemos perceber que é válido o pressuposto dos jogos como parte de uma produção de sentidos de saúde que irão disputar lugar no imaginário e na prática social de jovens e adultos.

Tipo de Apresentação

Oral

Instituições

¹ PPGICS/Icict/Fiocruz ;

² Icict/Fiocruz

Eixo Temático

Comunicação e Saúde

Como citar este trabalho?