

Os sentidos da saúde em *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution*

Flávia G. Carvalho Marcelo S. de Vasconcellos Inesita S. de Araujo

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

Resumo

Este trabalho é parte de uma pesquisa em andamento sobre os sentidos da saúde em jogos digitais de entretenimento, em suas interfaces com os sentidos da saúde, ciência e tecnologia. Consideramos estes jogos um meio expressivo, lugar de construções simbólicas onde o mundo é representado, e, consequentemente, uma mídia capaz de mediar a produção de sentidos do mundo, portanto também da saúde, conceito plural e socialmente constituído. Dois jogos de ficção científica foram analisados, *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution*, utilizando-se o referencial teórico da semiologia dos discursos sociais e a metodologia de análise comparativa de discursos. Como material para análise, considerou-se que os jogos são compostos de três camadas em funcionamento simultâneo: estética, narrativa e procedimentalidade. Esta última, um diferencial dos jogos digitais, corresponde às regras e mecânicas de jogo, constituindo um desafio metodológico para uma análise plena da mídia.

Palavras-chave: jogo digital, análise de discursos, sentidos da saúde

Contato:

flavia.carvalho@icict.fiocruz.br
marcelo.vasconcellos@icict.fiocruz.br
inesita.araujo@icict.fiocruz.br

1. Introdução

Os jogos digitais são meio expressivo, local de construções simbólicas onde o mundo é também representado. Este trabalho é parte de uma pesquisa em andamento que consistirá, através da análise de discursos, na procura dos sentidos da saúde propostos no dispositivo de enunciação desses jogos.

Os sentidos da saúde já constituem um problema de pesquisa em si mesmo. Eles são múltiplos por serem produzidos de acordo com contextos. Não há uma ciência que possa determinar o que venha a ser saúde, mas somente contribuir com uma de suas perspectivas [Czeresnia et al. 2013]. Sabendo que não existirá uma única resposta que defina saúde, do campo da saúde coletiva surge um esforço por preencher essa lacuna epistemológica através do debate filosófico, teórico, metodológico e pragmático sobre saúde, doença, cuidado e correlatos.

Partindo do pressuposto de que a saúde é um tema de interesse da população como um todo e não um assunto restrito ao campo institucional da saúde, foram escolhidos jogos digitais de sucesso produzidos para o entretenimento, pela razão de que os mesmos carregam as construções simbólicas relacionadas à vida das

pessoas, não constituindo dispositivos construídos instrumentalmente para os fins do campo da saúde e suas práticas especializadas.

Os dois jogos selecionados para análise foram *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution*, ambos bem sucedidos comercialmente e ricos produtos culturais classificados no gênero literário da ficção científica e cuja temática toca nas questões da saúde relacionadas à ciência e tecnologia.

A partir da metodologia da análise comparativa de discursos, serão avaliados que discursos sobre saúde são predominantes na superfície textual dos jogos, revelando que sentidos da saúde estão propostos no dispositivo de enunciação. Devido às limitações de tempo e recursos disponíveis, este trabalho faz parte de um estudo que se limita a fazer uma análise de dispositivo, suprimindo a etapa de estudo de recepção por partes dos jogadores.

2. Trabalhos relacionados

A maioria das pesquisas a respeito de jogos digitais no Brasil se divide em dois grupos: o primeiro discute abordagens computacionais para aplicação em jogos, como inteligência artificial, gráficos tridimensionais e algoritmos; o segundo se enquadra nas áreas de educação e pedagogia, focando nos seus aspectos cognitivos [Vasconcellos 2013].

Esta pesquisa está situada em um grupo menos explorado de pesquisas sobre jogos digitais que consideram a inter-relação entre Comunicação e Saúde e aspectos culturais e sociais. O problema de pesquisa são os sentidos da saúde propostos no dispositivo de enunciação de jogos digitais, sabendo que os sentidos da saúde são múltiplos, construções simbólicas plurais estruturantes e estruturadas por diversos contextos.

Um estudo enfocando representações da deficiência física no jogo *Deus Ex: HR* foi encontrado [Carr 2013], mas fazia parte de uma pesquisa em andamento e não abarcava ainda a complexidade da produção social dos sentidos da saúde.

Usando especificamente o referencial teórico e metodológico da análise de discursos utilizado neste trabalho, foi possível encontrar somente o *paper Os Discursos de Passage: a análise do discurso aplicada a um jogo digital independente* [Vasconcellos e Araujo 2013]. Usar uma metodologia ainda pouco explorada no campo dos jogos digitais em dois jogos complexos é um dos desafios para esta pesquisa.

3. Os sentidos da saúde

Duas maneiras de conceituar saúde frequentemente citadas em trabalhos científicos são o modelo biomédico e a definição proposta pela OMS. O primeiro localiza-se nas perspectivas da semiologia médica e da clínica e é

conhecido como “conceito negativo de saúde”, pois se baseia na dupla tautologia da doença como ausência de saúde e saúde como ausência de doença [Camargo Jr. 2007]. As maiores críticas são feitas ao reducionismo biológico desta concepção, que desconsidera uma dimensão mais ampla da saúde como potência para lidar com a existência. Por outro lado, a definição proposta pela OMS em 1946 como “um estado de completo bem-estar físico, mental e social e não apenas ausência de doença ou enfermidade”, é questionável por expressar o ideal de uma existência livre de obstáculos naturais à vida de qualquer ser humano ou a ideia de bem-estar social como um projeto normativo que desconsidera singularidades [Czeresnia et al. 2013].

Madel T. Luz [1988] desenha uma história que começa no Renascimento para apresentar a racionalidade científica moderna como uma construção sócio-histórica de caráter hegemônico. Esta racionalidade, capaz de migrar para diversos campos disciplinares, é apontada como dominante na medicina, que tem o mecanicismo e o organicismo como traços constitutivos. Por consequência, a medicina moderna institui a doença e o corpo como objetos, mantendo como conceito predominante o conceito negativo de saúde como ausência de doença.

Em seu livro *O que é saúde?*, Naomar de Almeida Filho [2011] opta por não fazer uma história dos conceitos de saúde, mas por levantar a questão como um problema filosófico e científico. O autor destaca cinco dimensões do conceito de saúde, como fenômeno: função orgânica, definido negativamente como ausência de doenças ou incapacidade, ou positivamente como funcionalidades, capacidades, necessidades e demandas; metáfora: construção cultural, produção simbólica ou representação ideológica; medida: avaliação do estado de saúde, indicadores e análogos de risco; valor: procedimentos, serviços e atos apropriados como mercadoria; e práxis: atos sociais de cuidado e atenção a necessidades de saúde.

Ocorre que qualquer tentativa de definição será passível de críticas porque ‘saúde’ é um conceito plural. Não existe um conceito de saúde cientificamente fundamentado porque não é possível fazer uma descrição que possa ser generalizada e aplicada como um modelo. Os conceitos de doença mudaram no decorrer da história levando a transformações nas práticas individuais e coletivas e não é possível determinar uma definição precisa e neutra de saúde [Czeresnia et al. 2013].

Desta forma, não se pode chegar a um significado cristalizado para a saúde. Os conceitos de saúde são plurais, socialmente constituídos e portanto, em constante transformação. Como são também constituintes de realidades, são objetos de disputas e divergências.

Assim, a análise comparativa de *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution* deve procurar os discursos a respeito da saúde embutidos no dispositivo de enunciação desses jogos e deve revelar quais sentidos da saúde estão sendo priorizados.

4. Os jogos digitais e a mediação dos sentidos da saúde

Consideramos jogos digitais como uma mídia expressiva e capaz de mediar a produção de sentidos. Para este trabalho, nos concentramos prioritariamente nos sentidos da saúde.

Segundo Bogost [2007], jogos digitais representam o funcionamento de sistemas reais e imaginários, abrindo um novo domínio no campo da retórica, que ele chama de retórica procedimental, definida como a arte da persuasão através das representações baseadas em regras e interações. Mais do que na linguagem verbal ou na estética do jogo, o coração da retórica procedimental está baseado no funcionamento do computador: computadores rodam processos, executam cálculos e manipulações simbólicas baseadas em regras. Para o autor, os jogos digitais seriam a forma mais prevalente de expressão cultural computacional.

Apesar do reconhecido sucesso comercial, Bogost afirma que o campo dos jogos digitais ainda requer um grande esforço pelo reconhecimento desses jogos como artefatos culturais expressivos. Ele considera que o campo ainda não recebeu a devida atenção de pesquisadores e atribui esta marginalização acadêmica a uma visão desses jogos como objetos triviais e sem nenhuma função social. Dessa forma, enfatiza que neles o mundo também é representado, constituindo locais de construções simbólicas e que existe uma urgência em se entender como estas construções se configuram e em se perceber, com uma visão crítica, a representação de nosso mundo na forma de jogos digitais [Bogost 2007].

Escolhemos os jogos comerciais produzidos para o entretenimento. A razão dessa escolha foi a grande abrangência e circulação desse tipo de material. Estes jogos são dispositivos complexos capazes de propor sentidos da saúde relacionados à vida cotidiana das pessoas e não a questões restritas a um campo profissional ou a um determinado problema de saúde. Não foi feita a opção pelos jogos produzidos especificamente para a saúde, como materiais educativos ou apoio a tratamentos terapêuticos, porque esse tipo de material é produzido para grupos limitados e com fins muito específicos. Entre os jogos produzidos para os fins da saúde, ainda não existem jogos de grande abrangência na sociedade [Vasconcellos 2013].

A saúde está relacionada à vida, fazendo parte de um campo de interesse comum a toda a população. O interesse pelos assuntos da saúde, maneiras de se viver melhor, formas de se curar de doenças e tantas outras esferas onde a pluralidade dos sentidos da saúde podem se manifestar, tem forte presença nas narrativas populares, na arte, no cinema, na imprensa diária, nos meios televisivos e, seguindo a mesma lógica, também em diversos jogos comerciais para o entretenimento [Vasconcellos 2013].

5. A análise de discursos

A Semiologia dos Discursos Sociais é uma abordagem teórica que propicia perceber como o processo de imprimir sentidos às coisas do mundo e da vida ocorre socialmente e não no plano exclusivamente individual.

Associada ao pós-estruturalismo, essa abordagem rompeu com a visão de significado imanente ao código e rejeitou a noção do sujeito unificado coerente. A noção de significado é substituída pela de sentido, fruto de cadeias interpretantes onde um objeto significativo pode ser ressemantizado ou até receber sentidos contraditórios, dependendo do contexto em que está inserido. O sujeito, como emissor de um enunciado, passa a ser visto como plural porque pode manifestar uma multiplicidade de vozes derivadas de outros sujeitos, consciente ou inconscientemente [Pinto 1994].

A Análise de Discursos é uma prática analítica que trabalha a partir da ideia de que esse processo social de atribuição de sentidos aos objetos, à vida e às relações sociais, ocorre por meio de discursos. O que é produzido, o que circula e o que produz efeitos de sentido em uma sociedade são sempre discursos. A noção de discurso não designa apenas a matéria linguística, mas qualquer conjunto significativo considerado como lugar de investimento de sentido, qualquer que sejam as matérias significantes em questão [Verón 2004].

Além de expressarem a visão social de mundo, os discursos também condicionam a visão de mundo, ou seja, produzem o real. Por isso, são também espaços de confronto, fazendo parte da disputa permanente de sentido entre atores sociais [Araujo 2000].

O objeto empírico da análise de discursos é o texto, que designa aqueles objetos concretos que são tirados do fluxo da circulação de sentido e que se toma como ponto de partida para produzir o conceito de discurso [Verón 2004]. Dessa forma, essa prática analítica toma os textos como lugar onde a disputa pelos sentidos assume materialidade. Como os termos “discurso” e “texto” por vezes se confundem ou são dados como equivalentes, optamos aqui pela diferenciação feita por Eni Orlandi [2006] que separa discurso como conceito teórico metodológico e texto como conceito analítico correspondente.

Jogos digitais serão considerados textos, entendidos como objetos empíricos para análise. Assim, o jogo em seu conjunto é um texto, como “o conjunto de todos os elementos que o constituem, incluindo suas regras, que formam as chamadas mecânicas de jogo, definindo o que acontece a partir da intervenção do jogador.” [Vasconcellos e Araujo 2013].

Jogos digitais são então um tipo específico de texto, composto de conjuntos de enunciados, onde o dispositivo de enunciação funciona por três camadas atuando simultaneamente, separadas somente para organizar melhor os resultados. A primeira camada, seria a estética, entendida como tudo que há de sensorial no jogo, como gráficos e efeitos sonoros. A segunda camada equivaleria à narrativa, a história de fundo que está sendo contada durante o jogo. A terceira camada corresponde à procedimentalidade, que seria o principal diferencial do gênero jogo digital em relação às outras mídias e onde opera a retórica procedimental, que se expressa nas regras, procedimentos, caminhos a serem percorridos propostos pelo jogo. Esta camada faz com que a análise de um jogo como “texto” se constitua em um desafio metodológico para uma análise plena da

mídia, frente à escassez de estudos que usem o mesmo referencial teórico-metodológico.

Um princípio base da análise de discursos é a abordagem comparativa, por isso foram selecionados dois jogos para a análise. A análise de discursos se interessa por diferenças entre discursos porque um texto não pode ser analisado em si mesmo, mas apenas em relação a invariantes do sistema produtivo de sentido [Verón 2004].

Estes foram alguns princípios para se realizar uma análise de discursos em busca dos sentidos da saúde propostos no dispositivo dos jogos digitais, em uma abordagem que se concentra no estudo de dispositivo.

6. Análise Preliminar dos jogos

Segue um breve esboço de análise dos jogos *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution*. Este trabalho trata especificamente da análise do dispositivo de enunciação dos jogos selecionados, não se estendendo à análise da recepção por parte do jogador.

BioShock [2007] mistura ficção científica e horror, contando uma história que se passa no ano de 1960. É um jogo de tiro em primeira pessoa, em que o jogador desempenha o papel de Jack, que, após seu avião cair no meio do Oceano Atlântico, encontra *Rapture*, uma cidade subaquática fictícia. Essa cidade foi desenhada e construída durante a década de 40 por Andrew Ryan, um magnata de negócios russo-americano com ideais objetivistas, que pretendia criar uma utopia para a elite da sociedade, de modo a florescer fora do controle governamental ou da influência pouco racional das religiões. É um lugar cujo principal avanço tecnológico foi a descoberta do ADAM, um plasmídeo produzido por lesmas marinhas que permite aqueles que o usam alterar o seu DNA, dando-lhes poderes sobre-humanos, mas que também traz efeitos colaterais graves, como deformidades e loucura.

Deus Ex: HR [2011] tem um enredo inspirado na literatura *cyberpunk* e se passa no ano de 2027, momento em que avanços tecnológicos permitem que várias partes do corpo sejam substituídas ou aprimoradas por dispositivos não mais chamados “próteses”, mas sim “melhorias” (*augmentations*). É um jogo de tiro em primeira pessoa em que o jogador controla Adam Jensen, o chefe de segurança das Indústrias *Sarif*, uma multinacional de biotecnologia que desenvolve e comercializa melhorias biomecânicas. Durante um violento ataque à companhia, Adam é mortalmente ferido e, para salvar sua vida, praticamente todos os tipos de melhorias disponíveis são implantadas em seu corpo sem o seu consentimento. Voltando à atividade, o protagonista inicia uma busca pelos responsáveis pelo ataque e se vê envolvido nas questões de um movimento para uma política global para o aprimoramento humano.

Ambos os jogos investiram em gráficos realistas. Nas imagens de horror de *BioShock*, os ambientes de trabalho de cirurgiões e cientistas são especialmente assustadores, de aparência suja e mostrando resquícios da crueldade, da tortura e do sadismo desses profissionais que perderam sua sanidade. Em contraste perturbador, ao longo de todos os ambientes estão à vista cartazes e objetos de propaganda com imagens

felizes ao estilo da década de 1950. Para *Deus Ex: HR* foi criada uma direção de arte chamada *Cyber-Renaissance*, que invoca elementos estéticos da Renascença italiana para remeter à sua nascente racionalidade científica. Esses elementos são combinados às imagens associadas à alta tecnologia que domina o futuro.

As duas narrativas contam histórias que envolvem alto desenvolvimento tecnológico associado a baixo padrão de vida, tema recorrente no subgênero literário *cyberpunk*. As novas tecnologias ganham o mercado como objetos de consumo e desejo, para em seguida ficarem evidentes as disputas pelo seu controle e a consequente crise social que proporcionam. Finalmente, as novas pesquisas se voltam para a criação de armas e para o controle da população. A pesquisa em saúde se converte, assim, em pesquisa para a indústria bélica, priorizando não mais a melhoria da qualidade de vida, mas a alteração de pessoas para a formação de exércitos.

Nos dois jogos o jogador “encarna” personagens prontos. Apesar disso, os procedimentos propostos pelos jogos abrem possibilidades para diferentes maneiras de jogar. Entre os dois, *Deus Ex: HR* é o que mais disponibiliza opções de personalização para o jogador, como a possibilidade de completar todo o jogo sem prosseguir com a implantação de novos dispositivos artificiais no corpo de Adam. Pelo contrário, caso o jogador invista em usar todas as melhorias disponíveis ele é sabotado por uma pane geral nas mesmas, sugerindo uma certa desconfiança na tecnologia.

Os dois protagonistas podem morrer depois de sofrerem um ataque. Em *Deus Ex: HR*, três tiros são suficientes para matar Adam. A seguir o jogador volta no tempo para recomeçar a sessão de jogo, tendo a oportunidade de repensar sua estratégia. Em *BioShock*, ao morrer, Jack é sempre salvo por uma *Vita-Chamber* mais próxima. Essas câmaras são capazes de usar o plasmídeo para ressuscitar uma pessoa que foi violentamente morta, materializando o desejo humano de saúde e imortalidade. No entanto, essas câmaras são habilitadas para funcionar somente para algumas poucas pessoas de confiança do idealizador da cidade, nos lembrando que grandes avanços da saúde costumam ser privilégios de minorias.

Os dois jogos parecem preocupar-se em desmascarar o interesse da ciência e a aplicação da tecnologia em saúde como neutros ou parte de um avanço linear e naturalizado, revelando disputas de interesse e consequências perigosas e desvinculadas do bem estar social.

7. Conclusão

Este estudo envolve dois produtos culturais ficcionais para revelar sentidos da saúde propostos em jogos digitais. A análise preliminar foi útil para levantar um conjunto de problemas a serem investigados no decorrer da pesquisa. Um deles pode ser apontado como as possíveis implicações metodológicas da figura do analista-jogador e o tratamento de imagens em movimento na tela como texto. Analisar jogos com enredos tão complexos e que tocam em questões sobre o corpo e a vida explicitam a necessidade de uma maior

exploração de estudos sobre a maneira que jogos digitais refletem contextos históricos e culturais de onde emergem. Os pontos de convergência dos dois jogos tratados aqui indicam a relação dos mesmos com o gênero de ficção científica e seus temas recorrentes que envolvem identidade, corpo, ciência e tecnologia para a saúde e contextos sociais.

Uma contribuição importante dessa análise é enfatizar o caráter interdisciplinar do estudo dos jogos digitais e uma melhor percepção da mídia como produto cultural expressivo, que carrega discursos e reflete ideologias a respeito de sentidos sobre a saúde e a vida.

Jogos citados

BioShock, released 2007, Dev. Irrational Games, Publ. 2K Games

Deus Ex: Human Revolution, released 2011, Dev. Eidos Montreal, Publ. Square Enix

Referências

- ALMEIDA FILHO, N. 2011. O que é saúde? Rio de Janeiro: Editora Fiocruz.
- ARAUJO, I. S. 2000. A Reconversão do Olhar. São Leopoldo: Unisinos.
- BOGOST, I. 2007. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: The MIT Press.
- CARR, D. 2013. Bodies, augmentation and disability in Dead Space and Deus Ex: Human Revolutions. In: *Context Matters! 7th Vienna Games Conference (FROG 2013) - Exploring and Reframing Games and Play in Context*. Vienna: New Academic Press.
- CZERESNIA, D.; MACIEL, E. M. G. S.; OVIEDO, R. A. M. 2013. Os sentidos da saúde e da doença. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz.
- LUZ, M. T. 1988. Natural, racional, social: razão médica e racionalidade científica moderna. Rio de Janeiro: Campus.
- ORLANDI, E. 2006. A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso. 4ª ed. São Paulo: Pontes Editores.
- PINTO, M. J. 1994. As marcas linguísticas da enunciação: esboço de uma gramática enunciativa do português. Rio de Janeiro: Numen.
- PINTO, M. J. 1999. Comunicação e discurso: introdução à análise de discursos. São Paulo: Hacker.
- VASCONCELLOS, M. S. 2013. *Comunicação e Saúde em Jogo: Os video games como estratégia de promoção da saúde*. PhD thesis, Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, Fundação Oswaldo Cruz.
- VASCONCELLOS, M. S.; ARAUJO, I. S., 2013. Os Discursos de Passage: a análise do discurso aplicada a um jogo digital independente. In: *Proceedings do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2013), 16-18 Outubro 2013*. São Paulo. Disponível em: http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-12_full.pdf [Acesso em 5 de Julho de 2014]
- VERÓN, E. 1980. A Produção do Sentido. São Paulo: Cultrix / USP.
- VERÓN, E. 2004. Fragmentos de um tecido. São Leopoldo: Ed. Unisinos.