



## **ANÁLISE DE JOGOS SOBRE DROGAS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS**

Heitor Martins Pasquim<sup>1</sup>

Sheila Aparecida Ferreira Lachtim<sup>2</sup>

Cassia Baldini Soares<sup>3</sup>

### **RESUMO**

*Objetivo: Analisar jogos sobre drogas para dispositivos móveis. Método: Trata-se de análise crítica, que se referencia na perspectiva da saúde coletiva. A análise evidenciou a proposta educativa dos jogos, através da identificação da unidade dialética objeto/ sujeito. Resultados: Identificou-se três unidades: droga como inimiga/sujeito como vítima; comportamento arriscado/população vulnerável; e consumo consciente/população em geral. Conclusão: Os jogos reiteram posições proibicionistas e liberais criticadas no campo da saúde e, particularmente, no campo da saúde coletiva.*

**PALAVRAS-CHAVE:** *Usuários de Drogas; Educação em saúde; Redução de dano.*

### **1 INTRODUÇÃO**

O avanço da tecnologia e o barateamento dos dispositivos móveis (SORJ, 2003) possibilitaram produzir e acessar enorme quantidade e diversidade de Apps, de tal forma que eles já não constituem novidade, sendo acessados cada vez mais amplamente. Nesse sentido, pode-se dizer que os Apps fazem parte das opções contemporâneas de lazer e constituem recursos de automonitoramento, especialmente entre jovens, ainda que isso possa variar nas diferentes classes sociais.

O objeto da presente investigação é o jogo educativo em forma de aplicativo, que aborda centralmente a questão das drogas (álcool, tabaco e/ou drogas ilícitas). Pergunta-se: Eles têm potencial para serem utilizados como material de apoio educativo com a finalidade de promoção da crítica sobre o consumo problemático de drogas na atualidade?

### **2 MÉTODO**

Este estudo é uma revisão crítica, elaborada a partir do campo da saúde coletiva (LAURELL, 1989; SOARES, CAMPOS, YONEKURA, 2013; SOARES et al, 2011).

Os jogos foram selecionados a partir de levantamento em loja virtual, compondo-se a amostra por Apps gratuitos no Brasil<sup>4</sup>, em função da facilidade de acesso dos

1 Universidade de São Paulo, hpasquim@gmail.com

2 Universidade de São Paulo, shamf@usp.br

3 Universidade de São Paulo, cassiaso@usp.br

4 A disponibilização de aplicativos em lojas comerciais difere entre países em função de diferentes

autores. Foi utilizada a loja online Google Play Store que domina o mercado.

Para proceder à análise dos jogos, eles foram experimentados, em todos os níveis, registrando-se as informações e impressões em uma planilha. A análise evidenciou a proposta educativa dos jogos, através da identificação do objeto, o que se deseja transformar através do processo educativo, e do sujeito, para quem o jogo se dirige (Santos, Soares, Campos, 2010).

### 3 RESULTADOS

O levantamento, em julho de 2016, identificou 223 Apps. Entre eles haviam alguns jogos educativos sobre drogas, mas também Apps que não tinham qualquer intenção educativa ou que apesar de estarem dentro da subcategoria “jogos” não eram jogos. Por conta deste critério alguns Apps foram excluídos da análise. Finalmente, foram selecionados 17 jogos educativos sobre drogas para análise.

| Nome do App (País)                                 |
|--|
| i. (China)   |
| ii.Pure Rush (Austrália)                           |
| iii.BADS (Alemanha)                                |
| iv.Aversion (Singapura)                            |
| v.Nelzon (Singapura)                               |
| vi.Fight For Future 2.0 (Malásia)                  |
| vii.TrânsitoConsciente (Brasil)                    |
| viii.Os Desafios de Darinho (Brasil)               |
| ix.¿Qué pasa si te pasas? (México)                 |
| x.Getting High? (Canadá)                           |
| xi.Alejate de las adicciones (México)              |
| xii.Escaleras y toboganes (Chile)                  |
| xiii.Lungs vs Cigarettes (Nãoidentificado)         |
| xiv.L'isoladeifumosi (Itália)                      |
| xv.Koala kaland! (Hungria)                         |
| xvi.Don't Touch The Drugs (Nãoidentificado)        |
| xvii.Weed Green Rush: legalize it! (Coréia do Sul) |

Quadro 1. Jogos selecionados.

Nestes jogos, as mensagens educativas estão quase sempre relacionadas aos riscos e efeitos do uso de drogas no organismo. As informações pragmáticas podem ser identificadas, sem que contribuam para entendimentos mais complexos, sendo que algumas afirmações não apresentam qualquer referência. Não é incomum encontrar informações exageradamente negativas que pretendem aparentemente amedrontar para prevenir.

Os jogos não apresentam situações que exijam dos jogadores atitudes criativas ou que estimulem o pensamento crítico. Um único jogo possibilita respostas abertas

liberações nacionais.

x. Eles também não explicitam os fundamentos teóricos, os objetivos educativos e os conteúdos que os compõem.

A categoria objeto/sujeito está representada nos jogos por meio de três unidades dialéticas, encontradas pelo processo de análise: droga como inimiga/sujeito como vítima <sup>xiii, xi, viii, iv, i</sup>; comportamento arriscado/população vulnerável <sup>xvi, xv, xiv, xii, ix, vii, vi, v, iii, ii</sup>; e consumo consciente/população em geral <sup>x, xvii</sup>.

Quando a categoria de análise objeto/sujeito está representada pela unidade droga como inimiga/sujeito como vítima, os jogos atribuem características humanas às drogas, conferindo a elas personagens inimigos. Assim, o jogador deve fugir ou lutar contra as drogas para se salvar. A antropomorfização nestes jogos é um recurso utilizado para transmitir mensagens e valores da guerra às drogas. As habilidades conferidas à representação virtual das drogas nos jogos privilegiam aspectos farmacológicos associados aos possíveis danos do seu consumo. Neste caso, os jogadores assumem o papel de vítima das drogas.

Essa unidade entre objeto e sujeito assenta-se na concepção unicausal de saúde, que aborda a dependência química como decorrência do uso de drogas. É condizente com a vertente da saúde pública tradicional, que localiza a droga como agente etiológico. Contra a droga, as mensagens educativas são transmitidas de maneira vertical. O que se quer, portanto, é o disciplinamento que tem como fim único a abstinência (SOARES, 2007; ARRUDA, SOARES, ADORNO, 2013).

A categoria que representa a unidade entre comportamento arriscado e população vulnerável está apoiada na epidemiologia do risco. O público alvo são grupos considerados propensos a dependência química, principalmente jovens. Qualquer contato com as drogas está associado a riscos para o indivíduo e para a sociedade. Portanto, as mensagens privilegiam informações contra a experimentação de drogas e anunciam a necessidade de gestão do comportamento.

Essa categoria está ancorada na moderna saúde pública, que considera o fenômeno do uso de drogas multifatorial, e fragmenta as relações sociais em variáveis, a fim de evidenciar os fatores de risco e de proteção. Podem acionar estratégias preventivas focadas na redução pragmática de riscos de populações expostas (SOARES, 2007; ARRUDA, SOARES, ADORNO, 2013).

Para Pasquim e Soares (2015) a associação entre a epidemiologia do risco e a ideologia proibicionista tem produzido um lazer viciado na área de drogas. Resultados similares à revisão integrativa realizada por Pasquim, Soares, Santoro (2016) que identificou o uso de linguagem alarmista e de generalizações fetichizadas; ausência de múltiplas possibilidades de resposta, ignorando a diversidade de uso nos diferentes grupos sociais; desconhecimento das condições de produção, circulação e consumo da mercadoria droga no regime de acumulação capitalista.

Já a categoria representada pela unidade consumo consciente e população em geral anuncia que nem todo uso de drogas é problemático e que o sujeito é um indivíduo livre e autônomo. Pode ainda reconhecer que a criminalização das drogas produz violência e sofrimento. Neste caso, a ação educativa visa transmitir informações que auxiliem a população a tomar as melhores decisões, podendo sugerir mudanças comportamentais e legislativas.

Partindo da perspectiva da saúde coletiva, as mensagens liberais encontradas nestes jogos também expressam representações ilusórias sobre drogas. São ilusórias

porque restringem as explicações dos problemas associados às drogas à esfera do consumo e da escolha individual. Porém, sabe-se que mesmo que cada indivíduo lide com as agruras e os valores sociais a depender de seus recursos e suas formas particulares de interpretar as restrições sociais e os constrangimentos estruturais, o consumo problemático de drogas tem determinação social, pois está associado as soluções aliviadoras do mal-estar na atualidade(SOARES, 2007).

Os jogos expressam posições sociais aparentemente antagônicas, por um lado, tendência conservadora a retroalimentar o fracasso da guerra às drogas e do proibicionismo, e por outro, posição liberal, que reitera o potencial mercadológico da droga e a retórica de livre escolha do consumidor. Entretanto, todos eles cumprem o papel restrito de transmitir informações sem produzir questionamentos, estimulando a rapidez de respostas pré-programadas que não extrapolam a automação e a memorização.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Não foi observada posição crítica, incentivando a reflexão sobre o consumo problemático de drogas na atualidade. Nesse sentido, apesar da potencialidade educativa que a ferramenta virtual oferece, a finalidade dos jogos analisados reitera posições sobre drogas amplamente criticadas no campo da saúde e particularmente no campo da saúde coletiva.

Os Apps analisados não parecem adequados para a promoção da crítica sobre a questão das drogas, porém podem ser estrategicamente utilizados para trazer informações úteis ou para motivar o confronto de ideias, em processos educativos emancipatórios.

#### **ANÁLISIS DE JUEGOS SOBRE LAS DROGAS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES**

*RESUMEN: Objetivo: Análisis de los problemas relacionados con los dispositivos móviles. Método: Trata-se de análisis crítico, que se referencia en la perspectiva de la salud colectiva. El análisis puso de relieve la propuesta educativa de los juegos mediante la identificación de la unidad dialéctica objeto / sujeto. Resultados: Identificou-se tres unidades: droga como enemigo / sujeito como vítima; comportamiento arriesgado / población vulnerable; y consumo consciente / população en general. Conclusión: Juegos reiteran posiciones prohibicionistas y liberales criticadas en el campo de la salud y en particular en el campo de la salud colectiva.*

*PALABRAS CLAVE: Consumidores de Drogas; Educación en Salud; Reducción del Daño.*

#### **ANALYSIS OF GAMES ON DRUGS FOR MOBILE DEVICES**

*ABSTRACT: Objective: To analyze games on drugs for mobile devices. Method: This is a critical analysis based on principles of collective health. The analysis evidenced the educational proposal of the games, through the identification of the dialectical unit object / subject. Results: Three units were identified: drug as enemy / subject as victim; risky behavior / vulnerable population; and conscious consumption / population in general. Conclusion: The games reiterate prohibitionist and liberal positions criticized in the field of health and particularly in the field of collective health.*

*KEYWORDS: Drug Users; Health Education; Harm Reduction.*

#### **REFERÊNCIAS**

ARRUDA, MSB; SOARES, CB; ADORNO, RCF. Revisão bibliográfica: o consumo de crack nos últimos 20 anos. **Sau. &Transf. Soc.** 2013; 4(2):157-66.

LAURELL, AC. Social analysis of Collective Health in Latin America. **Social Science Medicine**. 1989, 28(11):1183-91.

PASQUIM, HM; SOARES, CB; SANTORO, R. Drugeducation games for youth. **Social Medicine**. 2016a, 10(2):61-9.

PASQUIM, HM; SOARES, CB. Lazer, Saúde Coletiva e Consumo de Drogas. **Licere**. v. 18, n. 2, p. 305-328, 2015.

SANTOS, VE; SOARES, CB; CAMPOS, CMS. Harmreduction: analysis of the concepts that guide practices in Brazil. **Physis**. 2010; 20(3): 995-1015.

Soares CB. **Consumo contemporâneo de drogas e juventude**: a construção do objeto na perspectiva da saúde coletiva. Tese de Livre-docência EEUSP. 195 p., 2007.

SOARES, CB; CAMPOS, CMS; YONEKURA, T. Marxism as a theoretical and methodological framework in collective health: implications for systematic review and synthesis of evidence. **Rev. esc. enferm. USP [Online]**. 2013 [cited 2017 jan. 3]; 47(6):1403-09. Available from: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0080-62342013000601403&lng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342013000601403&lng=pt).

SORJ, B. **Brasil@povo.com**: a luta contra a desigualdade na sociedade da informação. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.