

PROJETO PULA-CARRAPATO: O JOGO DIGITAL COMO FORMA DE DIÁLOGO PARA A PREVENÇÃO EM SAÚDE DE UM PÚBLICO INFANTOJUVENIL

CLAUDIO MANUEL RODRIGUES (CLAUDIO MANUEL RODRIGUES) (/proceedings/100058/authors/334253)¹ ; GILBERTO SALLES GAZETA (GILBERTO SALLES GAZETA) (/proceedings/100058/authors/334254)¹ ; FELIPE MACHADO FORTES (FELIPE MACHADO FORTES) (/proceedings/100058/authors/334255)²

'papers/projeto-pula-carrapato--o-jogo-digital-como-forma-de-dialogo-para-a-prevencao-em-saude-de-um-publico-infantojuvenil)

Período de Realização

A elaboração do Game Design Document (GDD) Pula-Carrapato v.1 ocorreu entre maio e novembro de 2017.

Objeto da Experiência

Desenvolvimento de jogo digital com mote em Comunicação e Saúde, de código fonte aberto, para distribuição gratuita à cargo da Fundação Oswaldo Cruz.

Objetivos

Propor abordagem fora do tradicional arcabouço comunicacional, enfrentando desafio de produzir um jogo atrativo para ampla faixa etária, com distintos níveis de entendimento e, principalmente, sem a adequada noção de prevenção para a Febre Maculosa em distintos cenários epidemiológicos.

Metodologia

Para dialogar com um público infantojuvenil procuramos oferecer como enredo uma insólita viagem de simpático personagem, um carrapato em busca de completar seu ciclo de vida, que interage com seus possíveis hospedeiros animais em distintos cenários ecoepidemiológicos e, eventualmente, provoca a Febre Maculosa em desavisados seres humanos, melhor expressa através de um minigame que relaciona precocidade de diagnóstico à oportunidade de tratamento para um melhor desfecho para a doença.

Resultados

Seguindo uma lógica peculiar aos newsgames, procuramos representar no GDD Pula-Carrapato aspectos reais da ecologia dos carrapatos de uma forma lúdica e oferecer informações a respeito de comportamento de risco e possíveis formas de prevenção através de regras e da mecânica de jogo para que o jovem público alvo possa debater entre si e, talvez, se observar como verdadeiro tomador de decisão, tendo por objetivo a mudança de comportamento frente à prevenção de doenças transmitidas por carrapatos.

Análise Crítica

Inovar na forma de abordar aspectos epidemiológicos relacionados à Febre Maculosa, agregando o aspecto lúdico dos games aos objetivos comunicacionais relacionados ao processo de construção do entendimento de prevenção em saúde, foi desafiador. Ao dispor de regras de jogo baseadas na Ecologia de Comunidades, em que o ciclo de vida de um carrapato pôde ser emulado, acreditamos possibilitar ao jogador uma vivência mais holística da Saúde que o da acepção tradicional da Saúde-Doença.

Conclusões e/ou Recomendações

Respondendo à chamada para Recursos Comunicacionais realizada pela Fundação Oswaldo Cruz em 2017, fomos contemplados com o

financiamento para desenvolver o jogo completo. Acreditamos estar em consonância com as tecnologias inovadoras em saúde, seja pelo uso de ferramentas comunicacionais digitais seja pela desafiadora abordagem lúdica para prevenção às doenças transmitidas por carrapatos, objetivando melhor diálogo com o público jovem.

Tipo de Apresentação

Comunicação Oral Curta

Instituições

¹ FIOCRUZ ;

² UERJ

Eixo Temático

Comunicação e Saúde

Como citar este trabalho?