

Revista Mídia e Cotidiano  
Artigo Seção Temática  
Volume 13, Número 1, abril de 2019  
Submetido em: 20/01/2019  
Aprovado em: 18/03/2019

**YOUTUBERS FALAM DE SAÚDE JOGANDO:  
ANÁLISE DE VÍDEOS PRODUZIDOS POR BRASILEIROS**

***YOUTUBERS TALK ABOUT HEALTH WHILE THEY PLAY:  
AN ANALYSIS OF VIDEOS PRODUCED BY BRAZILIANS***

Flávia Garcia de CARVALHO<sup>1</sup>, Inesita Soares de ARAUJO<sup>2</sup>,  
Marcelo Simão de VASCONCELLOS<sup>3</sup>

**Resumo**

Após constatar, em pesquisa anterior, que os dispositivos discursivos de dois jogos de sucesso de público e crítica - *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution* - colocam em circulação sentidos sobre saúde, ciência e tecnologia, neste texto avançamos na compreensão desse processo semiológico, incorporando a perspectiva analítica do consumo simbólico. Examinamos vídeos produzidos por *youtubers* brasileiros que gravaram suas sequências de jogo, considerando os jogos supracitados. Concluímos que esses *youtubers*, no processo simultâneo de consumir/produzir sentidos na sua prática de jogadores, entrelaçam sentidos produzidos no mundo físico com aqueles produzidos pelos mundos ficcionais dos jogos e por suas regras e procedimentos.

**Palavras-chave:** comunicação e saúde, jogos e saúde, jogos digitais, análise de discursos.

**Abstract**

In our previous research, we observed that the discursive devices of two popular games - *BioShock* and *Deus Ex: Human Revolution* – help circulate different meanings of health, science and technology. In this article, we propose an understanding of this as a semiological process, incorporating the analytical perspective of symbolic consumption.

<sup>1</sup> Flávia Garcia de Carvalho é doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Informação e Comunicação em Saúde (PPGICS) do Ict/Fiocruz e integrante dos grupos de pesquisa "Jogos e Saúde" e "Comunicação e Saúde". E-mail: flaviagc78@gmail.com.

<sup>2</sup> Inesita Soares de Araujo é Mestre e Doutora em Comunicação e Cultura (UFRJ), pesquisadora sênior da Fundação Oswaldo Cruz (Laboratório de Pesquisa em Comunicação e Saúde) e docente do Programa de Pós-Graduação do em Informação e Comunicação em Saúde (ICICT/Fiocruz). E-mail: inesitaaraujo@gmail.com.

<sup>3</sup> Marcelo Simão de Vasconcellos é professor do Programa de Pós-Graduação em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde da Fundação Oswaldo Cruz, professor de Jogos Digitais na Universidade Estácio de Sá e líder do Grupo de Pesquisa Jogos e Saúde. E-mail: marcelodevasconcellos@gmail.com.

We analyzed videos by Brazilian youtubers, who recorded their commented live sequences from these games. We concluded that these youtubers were able to produce new meanings of health, interweaving senses produced in the physical world with those produced by the fictional worlds in the games and by its rules and procedures.

**Keywords:** health communication, video games, digital games, discourse analysis.

## Introdução

Jogos digitais são mídias expressivas, capazes de fazer representações do mundo (HAGGIS, 2016). Mesmo as produções voltadas ao entretenimento podem tratar de diversos temas socialmente relevantes, incluindo a saúde. Por outro lado, são raros os estudos a partir do campo da saúde que consideram o valor simbólico e cultural dos jogos digitais (CARVALHO; ARAUJO; VASCONCELLOS, 2018).

O presente estudo se desenvolve no interior do campo da Comunicação e Saúde, um campo que se forma na interface de dois outros, o da Comunicação e o da Saúde, em uma perspectiva que se opõe à redução da comunicação a mero instrumento a serviço dos objetivos da Saúde, percebendo a Comunicação como estruturante dos processos sociais de produção dos sentidos e fundamental para a compreensão dos processos simbólicos que afetam diretamente o campo da Saúde (ARAUJO; CARDOSO, 2007).

Operamos com o conceito da comunicação pela lente do modelo da Comunicação como um Mercado Simbólico (ARAUJO, 2004), que considera que a “[...] comunicação opera ao modo de um mercado, onde os sentidos sociais – bens simbólicos – são produzidos, circulam e são consumidos” (ARAUJO, 2004, p. 167).

O texto que ora apresentamos corresponde a um fragmento de uma pesquisa de doutorado em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Informação e Comunicação em Saúde (PPGICS) da Fundação Oswaldo Cruz, que dá sequência a uma investigação no âmbito da produção (CARVALHO, 2016) e avança na compreensão do âmbito do consumo (ou apropriação). A produção, a circulação e o consumo, além de movimentos do circuito de produção de sentidos, também nomeiam perspectivas de análise posicionadas segundo objetivos analíticos.

Na pesquisa supracitada, estudamos os jogos digitais de entretenimento, analisando o modo como constituem e ofertam sentidos de saúde, ciência e tecnologia. Apresentamos uma análise pela perspectiva da produção de sentidos, pois o objetivo era compreender de que modo jogos digitais poderiam constituir a realidade, fazendo circular visões, modelos e discursos sobre saúde (CARVALHO; ARAUJO; VASCONCELLOS, 2018). Nesse movimento, foi feita “[...] uma análise dos dispositivos de enunciação, que

inclui não só o texto propriamente dito, mas também a forma, sempre relacionados com suas condições de produção” (ARAÚJO, 2006, p. 49).

Fizemos uma análise comparativa de dois jogos comerciais de entretenimento: *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution*. Ambos são classificados como jogos de tiro em primeira pessoa para um jogador, com gráficos em 3D, investidos de uma história de fundo estruturada com princípio, meio e fim. Foram selecionados devido ao sucesso de público e de crítica, por fazerem parte de gêneros ficcionais derivados do *cyberpunk*, cujas histórias de fundo envolvem uma invasão visceral da tecnologia no corpo humano, e por serem formalmente compatíveis com uma análise comparativa. Estes dois jogos também foram mantidos para formarem o *corpus* desta pesquisa por permanecerem em circulação mesmo após anos dos respectivos lançamentos.

*BioShock* (BS) foi lançado em 2007, produzido pela *Irrational Games*, um estúdio de desenvolvimento de jogos fundado no estado de Massachusetts, Estados Unidos (IRRATIONAL-GAMES; 2K-MARIN, 2007). A história se passa em 1960 em uma cidade submarina fictícia, construída à parte do mundo na superfície, onde seu funcionamento social em crise é uma crítica aos ideais objetivistas<sup>4</sup>, que se popularizavam no nosso mundo físico, e onde sua maior descoberta científica é um plasmídeo que causa alterações radicais no DNA. O jogo se passa em um momento distópico em que a cidade está em guerra civil pelo seu controle. Os ambientes são assustadoramente escuros, sujos e marcados pela destruição. O jogador controla Jack, um protagonista misterioso sobre o qual nada se sabe e cujo rosto nunca pode ser visto devido à visão invariavelmente em primeira pessoa (CARVALHO, 2016).

BS não é uma obra isolada e faz parte de uma franquia de sucesso que se mantém “viva” até a presente data, com o lançamento de *BioShock 2* em 2010, *BioShock Infinite* em 2013, de dois episódios de expansão<sup>5</sup> no final de 2013 e da coleção completa remasterizada em 2016, comemorando dez anos de sucesso da franquia.

---

<sup>4</sup> Objetivismo é uma filosofia fundada pela autora e filósofa russa-americana Ayn Rand, que os norte-americanos identificam com o capitalismo.

<sup>5</sup> Uma expansão é um tipo de conteúdo baixável que complementa um jogo original.

*Deus Ex: Human Revolution* (DEHR) foi lançado em 2011, desenvolvido pela Eidos, fundada em Montreal (EIDOS, 2011). Sua história é ambientada no futuro próximo de 2027, quando melhorias mecânicas e digitais podem ser largamente implantadas no corpo a ponto de apagar o termo “prótese”, passando a ser itens de consumo chamados “aprimoramentos”. O jogador controla Adam Jensen, o chefe de segurança das Indústrias *Sarif*, uma multinacional de biotecnologia que desenvolve e comercializa aprimoramentos biomecânicos, que se envolve em uma complexa trama de espionagem repleta de reviravoltas.

DEHR também é parte de uma franquia de sucesso, iniciada com o jogo *Deus Ex* lançado em 2000, seguido de *Deus Ex: Invisible War* em 2003, *Deus Ex: Human Revolution* em 2011, que teve um episódio extra lançado no mesmo ano, de uma versão aprimorada e editada chamada *Deus Ex: Human Revolution - Director's Cut* em 2013, *Deus Ex: The Fall* também em 2013 e *Deus Ex: Mankind Divided* em 2016.

Os resultados da análise de dispositivo nos mostraram que os jogos produzem sentidos de saúde tanto na sua esfera ficcional quanto em sua esfera “real”, relativa às regras e procedimentos, em uma dinâmica complementar (CARVALHO; ARAUJO; VASCONCELLOS, 2018). Isto foi possível por termos considerado os jogos como texto, mas incluindo suas características mais específicas, que não se limitam à linguagem verbal, como a complementariedade entre mundos ficcionais e regras reais (JUUL, 2011) e a produção de sentidos própria da retórica procedimental (BOGOST, 2007).

Concluimos que jogos de entretenimento também são fortes produtores de sentidos de saúde, circulando em um mercado simbólico habitado por outras mídias, cujos sentidos irão disputar lugar no imaginário e na prática social dos jovens e adultos (CARVALHO; ARAUJO; VASCONCELLOS, 2018).

Pensando ainda nas especificidades dos jogos, com a conclusão da primeira pesquisa ainda restaram questões importantes, como o funcionamento simultâneo como objeto e processo. Na pesquisa anterior, a análise foi feita considerando somente um dos possíveis caminhos e priorizou estudar os jogos pela perspectiva do objeto, que dá prioridade à codificação, ao software e ao hardware que dão materialidade ao jogo. Embora seja parte importante, representa uma visão parcial de jogo, pois o código

gravado apresenta um potencial que é atualizado enquanto a pessoa joga (CALLEJA, 2011).

Nos jogos, o que chamamos de texto também é fruto das interações do jogador, que pode tomar caminhos múltiplos, fazendo emergir diferentes e incontáveis experiências (JENKINS, 2013). Jogos precisam de interferência do jogador para ocorrerem enquanto processo, de um modo muito mais intrínseco do que, por exemplo, a mídia impressa ou televisiva. Deste modo, a experiência de jogar um jogo pode ser considerada como uma forma importante de participação (VASCONCELLOS, 2013). Além de serem participativos, a prática de jogar permite a formação de uma cultura específica, que podemos entender como eminentemente participatória (RAESSENS, 2005).

Na pesquisa atual, mantendo os mesmos pressupostos teóricos e as questões sobre a produção dos sentidos da saúde no universo dos jogos digitais, avançamos para o polo analítico do consumo, para investigarmos que sentidos podem ser produzidos quando os jogos entram em uma rede intertextual, no espaço da prática social. Para tanto, a nova análise deve considerar os jogos como processo e cultura participatória. Este artigo apresenta uma análise preliminar para auxiliar uma pesquisa com o objetivo específico de identificar, delimitar e articular os modos de apropriação de sentidos pelas pessoas que jogam, tendo a noção de contexto como principal eixo operatório.

Em 2017, a Google publicou os resultados de um levantamento apontando que entre os cinco canais do YouTube com o maior número de inscritos no mundo, dois eram relacionados a jogos digitais e que 48% dos participantes de sua pesquisa, que assistem esse tipo de vídeo, responderam que passam mais tempo assistindo vídeos sobre jogos do que jogando (PETROVA, 2017). Outro sinal da popularização desta prática foi o lançamento do YouTube Gaming<sup>6</sup>, que chegou ao Brasil em 2016, uma plataforma que replica vídeos e canais sobre jogos em uma interface dedicada ao assunto (PAYÃO, 2016).

No Brasil, o YouTube é o meio preferido para se assistir conteúdos em vídeo (MARINHO, 2018) e seus produtores de conteúdos são comumente chamados *youtubers*.

---

<sup>6</sup> <https://gaming.youtube.com>

Frente a essa aparente relevância da produção, circulação e consumo desses vídeos como prática social, optamos pela análise de vídeos de gravações de sessões dos dois jogos anteriormente analisados, em que *youtubers* brasileiros são protagonistas e, dentre estes, aqueles que apresentam um elevado quantitativo de inscritos.

### **Abordagem Analítica**

A abordagem analítica foi estruturada a partir do estabelecimento de uma categorização conceitual de saúde e de uma matriz de contextos de consumo.

Categorização conceitual de saúde:

Na pesquisa anterior, consideramos as cinco diferentes perspectivas conceituais de saúde propostas por Almeida Filho (2011): saúde como fenômeno, como metáfora, como medida, como *práxis* e como valor. Procuramos com estas abarcar uma diversidade de sentidos de saúde potencialmente presentes nos jogos estudados, para possibilitar que os mesmos emergissem em sua pluralidade, em vez de limitar e circunscrever alguns sentidos instrumentalmente estabelecidos a serem “perseguidos” na análise, como apontam Carvalho, Araujo e Vasconcellos (2018).

Como resultado, destacamos os sentidos abaixo, a serem observados na análise dos vídeos:

- Atributos do avatar: saúde, poder, resistência, dor e aprimoramentos (que seriam aperfeiçoamentos do corpo virtual tanto em termos de narrativa quanto de regras)
  - Medidas de saúde
  - Medidas de poder
  - O DNA como solução para todas as coisas
  - Efeitos na saúde proporcionados por drogas, cigarro, café e bebidas alcóolicas
  - Metáfora mecanicista da saúde (o corpo como uma máquina e saúde como o perfeito funcionamento de suas “peças”)
  - Desumanização da loucura (loucos como inimigos desumanizados)

- Separação entre mente e corpo
  - Saúde como mercadoria
  - Indissociação entre saúde, ciência e tecnologia
  - Práticas dos cientistas na área da saúde humana
  - Escolhas que os jogos propõem aos jogadores e que esbarram em questões morais
  - Críticas às injustiças que tocam a saúde
- Estes sentidos nos apontam a preeminência de alguns aspectos para estes jogadores.

#### Matriz de Contextos de Consumo:

Em estudos de consumo simbólico é necessário destacar como aqueles textos se articulam com os contextos, uma vez que estes são co-determinantes daqueles. Nossa matriz de contextos de consumo, articulando duas outras propostas de estudos anteriores (ARAÚJO, 2002; VASCONCELLOS, 2013), destacou quatro principais contextos, adaptando-os aos dos youtubers.

- **Contexto intertextual**, que considera que “[...] cada pessoa tem sua rede textual particular, formada pelo acervo que acumulou ao longo da vida, o que faz com que um mesmo texto adquira múltiplos sentidos” (ARAÚJO, 2009, p. 45). Cada *youtuber* tem uma rede intertextual particular, que engloba o conhecimento de outros jogos ou até de outros produtos culturais. Esta rede não se limita aos aspectos narrativos ou visuais e deve englobar também o conhecimento da relação com outras regras e mecânicas de jogo, incluindo sua relação com as regras de outros jogos, chamada de “interprocedimentalidade”;
- **Contexto existencial**, diz respeito à subjetividade do interlocutor, sua identidade, história de vida, idade, gênero e definirá a rede intertextual e a articulação dos demais contextos. Este contexto é definido pelas preferências do interlocutor, as maneiras com que ele encara o jogo, seus motivos para jogar, sua maneira de lidar com as regras e possibilidades de jogo.

- **Contexto situacional**, que trata do lugar de interlocução ocupado pelo interlocutor, que pode variar conforme este desenvolve suas relações comunicativas. Uma pessoa pode ocupar diversas posições sociais e assumir essas identidades para determinar a legitimidade de seu discurso, a partir do qual desenvolve estratégias enunciativas. O interlocutor, por exemplo, pode usar jargões específicos da cultura em torno dos jogos para exibir uma posição como jogador experiente ou se colocar como game designer, para reivindicar uma legitimidade ainda maior em seus discursos

- **Contexto tecnológico**, que surge do cerne do contexto situacional e “designa todos os fatores relacionados à tecnologia que influenciam a experiência do jogo. Aí estão incluídos competência tecnológica, limitações de conexão, capacidades técnicas do equipamento utilizado, periféricos para interação” (VASCONCELLOS, 2013, p. 180). Este contexto ganhou destaque nos estudos de mídia devido à importância que os dispositivos tecnológicos apresentam nas mediações. Os jogadores podem usar dispositivos diferentes, como PCs ou consoles, com diferentes configurações; podem ou não usar *mods*<sup>7</sup> com diversas finalidades; ou podem exibir diferentes níveis de investimento nesses aparatos tecnológicos, que influenciam a experiência de jogo

### **Contribuições da perspectiva da análise de discursos**

Para a análise dos vídeos, nos apropriamos de princípios da Análise de Discursos, entendida como a atividade de descrever, explicar e avaliar criticamente os processos de produção, circulação e consumo dos sentidos constituintes dos produtos culturais em uma sociedade (PINTO, 2002). O enfoque privilegiado por Pinto (2002), aponta para uma análise que é crítica; ciente da opacidade do texto e da presença de forças que o moldam; não focada na interpretação de conteúdo, mas dos modos de produção dos sentidos; que vê a ideologia indissociável do discurso; que trabalha comparativamente e não usa técnicas estatísticas na comparação; que trabalha sem recorrer a traduções.

---

<sup>7</sup> *Mods* são modificações feitas em jogos digitais comerciais pelos próprios jogadores através de pequenos programas e arquivos de inicialização de jogo.

Uma prática que podemos chamar de “tradução” seria a transcrição das falas dos *youtubers* para a análise dos textos obtidos. Evitamos este método e analisamos os vídeos diretamente, produzindo anotações para destacar comentários relevantes e comparações com outros vídeos. Pelo nosso referencial da Análise de Discursos, a análise não deve se limitar à linguagem verbal, mas deve estar atenta a todos os elementos e relações que a acompanham (VERÓN, 2004).

Destacamos as seguintes relações de jogadores com o dispositivo do jogo:

- Referência dêitica (PINTO, 2002) que se manifesta principalmente na perspectiva da visão do jogador em relação ao seu avatar, observando a troca da fala em primeira e terceira pessoa dos *youtubers*, de acordo com a visão em primeira ou terceira pessoa proporcionada pelos jogos.
- Relação pragmática (PINTO, 2002) que pode ser estabelecida entre cada *youtuber* e seus seguidores.
- Identificação dos gêneros dos jogos e contrato de leitura
- Mundo ficcional x regras reais e diferença entre protagonista da narrativa apresentada no jogo e avatar (objeto que incorpora a presença do jogador no ambiente virtual do jogo).

Sentidos de Saúde, contextos de consumo e tipos de relação com o dispositivo do jogo, operados à luz de princípios da Análise Social de Discursos, conformam então o dispositivo analítico dos vídeos dos *youtubers*, buscando abranger diversas dimensões dessa prática, por uma perspectiva semiológica.

### **Formação do corpus**

Usamos vídeos disponibilizados por três canais para BS – *Alanzoka*, *Funkyblackcat*, *Lucky Salamander* – e três para e DEHR – *Gabrielprimeiro*, *Parzival Player* e *Level+*. Por meio do sistema de busca do YouTube, selecionamos resultados com os vídeos de brasileiros com o maior número de visualizações e que fossem formalmente semelhantes, para proporcionar um *corpus* compatível com uma análise comparativa.

*Alanzoka* é um canal criado em 2011, que conta com 5.031.686 inscritos e 831.741.289 visualizações. Seus vídeos sobre BS foram publicados em 2015, chegando a 466.752 visualizações. A descrição do vídeo afirma que os vídeos foram feitos porque BS foi um jogo “MUITO” pedido pelos inscritos.

*Funkyblackcat* também foi criado em 2011, contando com 2.673.761 inscritos e 586.313.972 visualizações. Se auto-intitula irreverente e informal, postando vídeos somente quando estiver inspirado e disposto a fazer um comentário divertido. Publicou vídeos sobre BS em 2012, chegando a 222.160 visualizações.

*Lucky Salamander* foi criado em 2011 e conta com 1.645.990 inscritos e 332.885.213 visualizações. Nas informações sobre o canal, está declarado que os jogos são gravados do começo ao fim em vídeos longos. Os vídeos sobre BS foram publicados em 2016, chegando a 109.502 visualizações.

*Gabrielprimeiro* é o canal mais antigo, criado em 2009, contando com 162.183 inscritos e 25.808.198 visualizações. Também foi o primeiro brasileiro a publicar um vídeo jogando DEHR em 2011, recebendo 64.759 visualizações.

*Parzival Player* foi criado em 2012, possui somente 3.764 inscritos mas conta com 1.188.206 visualizações. O objetivo descrito do canal é dar um motivo para se jogar e mostrar os melhores jogos. Seus vídeos sobre DEHR foram publicados também em 2012, recebendo 9.797 visualizações.

*Level+* também foi criado em 2012, possui 1.729 inscritos e 180.476 visualizações. A proposta do canal é publicar este e outros tipos de vídeos toda quarta-feira. Os vídeos sobre DEHR foram produzidos em 2014 e receberam 46.923 visualizações.

Cada canal tem um total diferente de horas de sessão de jogo gravadas e nem todos concretizaram a proposta inicial de gravar até o final dos jogos. Para estabelecer um conjunto de textos para análise de maneira equilibrada, usamos a sequência de vídeos de cada canal até chegar a um certo ponto de cada jogo. Em BS esse ponto foi o primeiro momento em que o jogador deve escolher matar ou salvar uma *Little Sister*, um marco explícito das escolhas morais propostas pelo jogo, enquanto em DEHR o ponto final foi marcado pelo final da primeira missão.

### Análise dos vídeos

Amparados pelo dispositivo de análise apresentado, analisamos os vídeos sobre os dois jogos e seus respectivos canais do YouTube.

#### Contextos dos *youtubers*:

As pistas para os contextos das pessoas que gravaram jogando foram observadas nos textos da página “sobre” em cada canal no YouTube e também nas próprias falas desses *youtubers* registradas nos vídeos.

Entre as poucas informações sobre o contexto existencial desses sujeitos do enunciado, pudemos perceber que são todos homens jovens brasileiros. *Alanzoka* conta que o que gosta mesmo é de se assustar jogando jogos de terror, *Funkyblackcat* afirma que tem um estilo irreverente e informal e que grava vídeos para fazer comentários divertidos e interessantes, *Lucky Salamander* caracteriza seu canal como bem simples e que grava jogando do começo ao fim de cada jogo, *Parzival Player* somente apresenta seu canal como um lugar surpreendente para conhecer os melhores jogos e ter motivo para jogar, *Gabrielprimeiro* é o que mais escreve sobre si: conta sobre sua própria personalidade e como começou o canal. *Level+* não fornece nenhuma informação pessoal.

O que sabemos sobre o contexto situacional começa pelo fato de que são todos *youtubers*. Por todos falarem de forma descontraída e, por vezes, até se desculparem quando se dirigem aos seguidores, nos parece que a relação pragmática, segundo pensada por Pinto (2002), é predominantemente uma relação de compartilhamento entre iguais, pois mesmo quando o *youtuber* está “ensinando” como superar algum desafio, ele o faz em um tom como quem está apenas compartilhando uma dica, um caminho interessante entre outras possibilidades proporcionadas pelos jogos. É possível que, no contexto da emergência de *influencers*, outras motivações componham esse modo de relação com os seguidores desses *youtubers*. Tal inferência, porém, demandaria um aprofundamento da pesquisa com outra metodologia<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> A pesquisa de tese inclui entrevistas com jogadores que, sem compor este artigo, nos dão contido alguns elementos adicionais para pensar essa relação como predominantemente de compartilhamento.

Os dois jogos disponibilizam três níveis de dificuldade à escolha do jogador. Quase todos optaram pelo nível intermediário, que chamaram de “médio” ou de “normal”, mesmo que no jogo esteja nomeado de forma diferente. Somente o *Parzival Player* opta em DEHR pelo nível que seria o mais fácil, mas se justifica dizendo que outras pessoas avisaram que o “médio” é muito difícil e que o “difícil” é impossível. Pede ainda que o sujeito falado não o julgue por isso, demonstrando estar ciente da percepção, corrente entre vários grupos de jogadores, de que escolher opções fáceis pode levantar questionamentos sobre sua competência pelos seus destinatários.

Sobre o contexto tecnológico, quase todos jogam usando um PC, somente o canal *Gabrielprimeiro* usa Xbox. Em *Funkyblackcat* o locutor indica que o uso de PC é preferencial nesse gênero de jogo pois “FPS<sup>9</sup> é sempre melhor em PC”<sup>10</sup>. Nenhum dos dois jogos é comercializado com dublagens ou legendas em português, mas os três canais que gravaram vídeos de BS usaram *mods* que acrescentam legendas em português. Entre os canais que gravaram vídeos de DEHR, somente o *Parzival Player* usou um *mod* para acrescentar legendas em português usando o PC. Consoles como o Xbox não permitem o uso desses *mods* e *Gabrielprimeiro* reclama que os produtores de jogos se esquecem do Brasil e raramente lançam jogos com legendas ou dublagens em português.

Pistas sobre o contexto intertextual são dadas durante as falas na forma de citações a outras obras. Os vídeos foram gravados em anos diferentes, o que também altera o contexto intertextual de cada um, tanto em relação à data de lançamento do jogo, quanto em relação a acontecimentos históricos vividos em cada ano. *Alanzoka* os gravou em 2015, *Funkyblackcat* em 2012, *Lucky Salamander* em 2016, *Level+* em 2014, *Parzival Player* em 2013 e *Gabrielprimeiro* em 2011.

Os *youtubers* citam outros jogos, como *Half-Life*, *Resident Evil*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Metal Gear* e *Dark Souls*, quando notam as semelhanças entre as mecânicas e regras destes jogos com aquele que estão jogando, percebendo experiencialmente o fenômeno de migração de influências chamado de *interprocedimentalidade*

---

<sup>9</sup> FPS é uma sigla para a expressão em inglês *first-person shooter*, usada para designar jogos de tiro com visão em primeira pessoa.

<sup>10</sup> Esta opinião, muito difundida entre os jogadores que usam PC, se deve ao controle mais fino que o mouse pode proporcionar em jogos que exigem uma mira precisa para se atirar em alvos.

(VASCONCELLOS; CARVALHO; ARAUJO, 2016). Quando as semelhanças eram quanto aos aspectos ficcionais, foi mais comum citarem obras que não são jogos, como o filme *Robocop*, ou elementos de universos ficcionais transmidiáticos, como as franquias *Star Wars* e *X-Men*. Somente uma exceção foi a comparação entre BS e o jogo *Fallout* por causa do estilo visual *retrô* de algumas ilustrações.

A exceção foram os vídeos do canal *Alanzoka*, que, embora demonstre por sua produção no canal que é um jogador experiente, não cita nenhum outro jogo ou obra, se limitando a gravar suas reações imediatas, como sustos e dúvidas, se atendo ao jogo sem fazer comentários mais analíticos ou comparativos.

Relação com o dispositivo do jogo:

Enquanto jogavam, nas suas falas, os *youtubers* reproduziam a modalidade enunciativa de cada jogo. Em BS, em que a visão dos acontecimentos ocorre sempre em primeira pessoa, eles narravam suas ações também constantemente em primeira pessoa e referiam-se aos fenômenos no avatar, incluindo aqueles próprios da dimensão ficcional, usando o dêitico “eu”. O nome do protagonista nunca era lembrado.

Em DEHR, onde a visão se alterna entre primeira e terceira pessoa, eles também alternaram o dêitico entre “eu” e “ele”. Enquanto o protagonista aparece em terceira pessoa nas cenas os comentários usam a terceira pessoa e lembram o nome do protagonista, como em “Esse é o Adam, nosso camarada”, mas também misturam comentários em primeira pessoa, como “Aquele ali é meu chefe” ou “O que é isso na minha testa?”. Enquanto estão no controle do avatar e jogando em primeira pessoa, os comentários foram sempre usando o dêitico “eu”. Um dos jogadores confirma que as trocas para cenas em terceira pessoa tomam emprestada a modalidade enunciativa do cinema, quando exclama “Mudou a câmera do nada, parece filme!”. Estes episódios demonstram como os elementos de interface (incluindo a perspectiva do jogo) alteram a sensação da presença do jogador dentro do mundo do jogo e condicionam sua percepção do jogo.

Cada *youtuber* faz comentários sobre gêneros somente no início do primeiro vídeo de cada série, mostrando como eles reconhecem os jogos como parte desses grupos

classificatórios. Cada jogo foi classificado de forma um pouco diferente nos vídeos de cada canal e a forma com que cada locutor classificou seu jogo variou de acordo com seus contextos de consumo.

Sobre BS, *Alanzoka* reconhece o jogo como um gênero de terror, já tendo indicado na apresentação geral do canal como seu gênero de maior interesse porque gosta de levar sustos. *Funkyblackcat* conta que decidiu gravar vídeos com BS após assistir um vídeo sobre *cyberpunk* e reconhecer o jogo como “muito *steampunk*”. Ele atribui a este subgênero a classificação dupla de gênero ficcional e de jogo, pois reconhece o *steampunk* também como um conjunto de mecânicas de jogo específicas, que imitam o funcionamento de máquinas analógicas. Mais tarde, também indica que se trata de um FPS e depois aponta que é mais um “terror de sobrevivência”. *Lucky Salamander* indica que gosta do jogo porque a história “dá um nó na cabeça”, mas só o classifica como FPS.

Sobre DEHR, *Gabrielprimeiro* afirma que é um ótimo jogo porque mistura FPS, RPG e jogo de estratégia, enquanto no canal *Level+*, o locutor se limita a indicar que o jogo é em primeira pessoa, só mudando para terceira pessoa no modo “cover” (um recurso para o avatar se esconder ao mesmo tempo que o jogador pode observar o entorno). *Parzival Player* não usa nomenclaturas padronizadas indicadas anteriormente e aponta que, como jogo, é “campanha solo” (por não ser um jogo online para múltiplos jogadores) e, como ficção, é “coisa de futuro”.

Essas falas nos confirmam que devido à complexidade dos jogos, que nos relembra Aarseth (2001) apontando que jogos são conjuntos de mídias, delimitá-los dentro de classificações de gênero é uma tarefa problemática. As classificações podem ser feitas por outros pontos de vista além de “como jogo” e “como ficção” que identificamos anteriormente e a recepção dos jogos pode deslizar entre essas classificações. Já percebemos que definir o que é um jogo digital não produz um resultado definitivo e que cada definição pode variar de acordo com seu objetivo (STENROS, 2017), essa movimentação de sentidos se repetirá também na classificação por gênero, que pode ser ainda mais fluida.

Nos vídeos de todos os canais os jogadores demonstraram que consideravam a dimensão ficcional importante. Embora os jogos permitam que o jogador pule suas

*cutsscenes* ou avance sem prestar atenção em diálogos, todos tentavam prestar atenção e reclamavam quando não conseguiam entender a narração ou quando, sem querer, interrompiam uma das cenas.

### **Sentidos de saúde em jogo**

Os jogos em pauta abordam uma série de temas relevantes relacionados à saúde, como apresentados na categorização conceitual de saúde no tópico sobre a abordagem analítica. Os *youtubers* foram capazes de comentar espontaneamente sobre alguns desses temas e de fornecerem pistas de novos sentidos de saúde produzidos a partir do seu consumo discursivo.

#### Uso virtual de drogas lícitas:

Jogando BS, somente *Funkyblackcat* comentou sobre os cigarros disponíveis pelo ambiente passíveis de serem fumados, repetindo que ele não deve fumar. Sobre as bebidas alcóolicas, ele não fez nenhuma objeção, falando “Bebi aqui. Fumar não vou, eu não fumo”. Nas regras do jogo, beber aumenta o nível de saúde e diminui o nível de poder, enquanto fumar aumenta o nível de poder e diminui o nível de saúde. Mesmo estando com bastante “quantidade de saúde” acumulada, e com pouca “quantidade de poder”, *Funkyblackcat* não tomava essas regras como algo puramente matemático e simplesmente preferia evitar fumar dentro do jogo. Isso sugere que a ideia de que fumar e/ou perder saúde é arraigada demais como algo a ser evitado para ser sobreposto por lógicas objetivas das regras dentro do jogo.

*Alanzoka* pareceu não notar os cigarros, mas comentou muito sobre as bebidas alcóolicas. Reclamava que havia bebido sem querer – “fiquei bêbado” – e que isso era ruim porque perdia quantidades de poder.

Em DEHR, diferente de BS, o uso de cigarro não está presente nas regras do jogo e só aparece na dimensão ficcional. O início do jogo começa com uma cena com um personagem fumando e *Parzival Player* foi o que se manifestou com um “Fumar faz mal pra saúde, heim!?”. A primeira cena de BS também se inicia com um personagem fumando, mas nenhum dos locutores se manifestou quanto a isso.

### Chamando “saúde” de “vida”

Em BS, a barra vermelha tem o nome de “saúde” e pode ser recarregada com a obtenção de alimentos e acúmulo de “kits médicos”. No entanto, nos vídeos dos três canais, os locutores sempre chamavam essas “quantidades de saúde” de “vida”. O termo “saúde” só era usado quando eles liam textos com o termo dentro do jogo, quando falavam espontaneamente, sempre optavam pelo termo “vida”.

Em DEHR, essa prática de administração de saúde do avatar é mais discreta. A saúde não pode ser armazenada em grandes quantidades, não há “kits médicos” para recuperá-la e o avatar morre rápido ao se ferir, obrigando o jogador a evitar confrontos. Na maioria das vezes o avatar morre ao ser ferido sem haver tempo suficiente do jogador notar a redução da medida de saúde. Nos vídeos analisados, o único a observar essa medida foi *Parzival Player*, que também opta por chamar de “vida” e se pergunta “Tô com quanto de vida? 74! Tá bom, não estou tão ruim de vida.”

Esta recorrente troca do termo “saúde”, usado no dispositivo do jogo, pelo termo “vida”, usado pelos *youtubers*, nos indicam que chamar de “vida” as chances que o jogador continua tendo de se manter no jogo ao ser atacado é uma prática bastante difundida para os jogadores que falam português no Brasil, provavelmente remanescente dos primeiros jogos digitais que empregavam explicitamente esta medida.

### Saúde como mercadoria

*Alanzoka* conta que é possível “comprar vidas” nas máquinas de auto atendimento. Ele reifica a vida (ou a saúde, como chamada no jogo) e a coloca como mercadoria. Mas, naquele momento, não compra vidas porque está “com a vida cheia”. Além de objeto, a vida é algo que pode ser armazenado até um certo limite.

*Funkyblackcat* conta que a cidade de BS é extremamente capitalista, porque para tudo no jogo é preciso pagar, mas não aponta isso como o problema que causou o caos social encontrado e sim como uma qualidade da cidade antes da decadência, quando fala “mas a cidade era perfeita, todo mundo podia se dar bem”. Ele entendia como um lugar de muitas oportunidades e igualdade. Ao ver uma máquina de kits médicos ele mais uma

vez afirma que “para pegar um kit médico você tem que pagar, para tudo nessa cidade aqui você tem que pagar”.

Antes de jogar para gravar o vídeo, o locutor já havia jogado o jogo inteiro antes. Suas enunciações são diferentes das de *Alanzoka*, pois não se configuram como primeiras impressões. Ele atribui sentidos a partir de uma visão mais global do jogo e continua:

Isso aqui são melhorias cosméticas do doutor. Isso aqui provavelmente é uma coisa que se origina do Adam, essas propagandas todas. Porque, assim que foi descoberto o Adam, a cidade inteira ficou coberta de propagandas para o uso do Adam como produto. Porque, sabe como é que é, esse lugar é muito capitalista. Tudo eles transformam em produto para se comercializar.

Assistindo a *cutscene* da cirurgia de emergência do protagonista em DEHR, *Gabrielprimeiro* trata das próteses não como aprimoramentos, como passará a ser tratado no resto do jogo, mas como forma de salvar vidas. Apesar delas tornarem o personagem mais poderoso, ele pondera que ser ferido e quase morrer é uma condição muito triste, chegando a questionar se alguém com braços mecânicos poderá ter sensibilidade para fazer “um carinho no rosto de uma pessoa”. Enquanto isso, *Parzival Player* atribui sentidos bem diferentes ao evento, repetindo várias vezes que as próteses são uma moda, se referindo com empolgação principalmente às mais visíveis, que são os braços.

### **Desumanização de inimigos**

Em BS os inimigos representam pessoas desumanizadas devido aos seus profundos estados de loucura. *Alanzoka* leva sustos constantemente e xinga esses personagens de louco(a), maluco(a) ou grita palavrões, especialmente contra as personagens femininas. *Funkyblackcat* nomeia o primeiro vídeo como “Manicômio submarino” e afirma que a cidade sucumbiu ao caos porque as pessoas enlouqueceram usando o *Adam*, uma droga amplamente usada no mundo do jogo. Os inimigos, que sempre chegam gritando e atacando, eram chamados de “bonecos”, demonstrando a desumanização desses personagens. Ao mesmo tempo, as *Little Sisters*, que mesmo alteradas continuavam parecendo meninhas indefesas, não eram chamadas de

“bonecas” e despertavam a compaixão de todos. *Alanzoka*, ao notar o aspecto frágil da primeira *Little Sister*, exclama “tadinha!” e diz que é muito fraco por não escolher matá-la. *Funkyblackcat* decide matar somente uma delas para mostrar como é a cena, pois não quer realmente optar por matar. *Lucky Salamander* é o que faz menos comentários em geral, mas antes de matar uma das meninas ele avisa que a cena é perturbadora.

Em DEHR os inimigos não são desumanizados, eles representam guardas treinados que na maioria das vezes estão apenas vigiando o ambiente. Jogando, as pessoas podem escolher entre entrar em confronto com esses guardas ou usar estratégias furtivas e passar despercebidas pelo ambiente. *Gabrielprimeiro* conta que pretende evitar entrar em confronto, mas que deve passar a atirar nos inimigos quando perder a paciência. Ele aponta que tem pena dos personagens inocentes mortos em ataques terroristas. Nos vídeos de *Level+*, o locutor brinca chamando os inimigos de “tiozinho”. *Parzival Player* entra no jogo de maneira menos cautelosa e atira em todos os inimigos sem usar estratégias. No meio do confronto ele atira contra os guardas e grita “Morre, viciado em crack! Morre!”. É relevante ressaltar que o ano da gravação do vídeo de *Parzival Player* sobre DEHR é 2012, momento em que a cobertura midiática sobre o problema do crack e da ocupação de espaços apelidados de “cracolândias” era intensa e ainda muito enquadrada como uma questão de segurança pública e de intervenção policial, em detrimento do enquadramento como uma questão de saúde pública (LOPES, 2013).

### **Drogas e poderes mágicos**

O termo “droga” não foi encontrado nos jogos, mas foi usado pelos *youtubers*. Jogando BS, *Alanzoka* chama seringas cheias de plasmídeos nomeados de Eve de “drogas”. “Peguei uma droga muito boa, são os *plasmids*. Beleza, isso aí vai me deixar louco! Vou virar um mago!” Esta sentença reúne mais de uma enunciação importante. Ele afirma que os plasmídeos são drogas, termo que pode ser sinônimo de “remédio” mas que está carregada de sentidos como ilegalidade, intoxicação, vício, dependência, entre outros. Depois afirma que esses plasmídeos enlouquecem quem os usa. Por último indica que, além de enlouquecer, esses plasmídeos conferem poderes mágicos a quem os usa.

*Funkyblackcat* e *Lucky Salamander* associam o uso de uma seringa à contaminação ou ao perigo. Na cena em que o personagem usa uma seringa pela primeira vez, *Funkyblackcat* grita “Pára cara! Tem Aids isso aí! Tu tá louco?!” e *Lucky Salamander* ironiza “É claro que você iria chegar num lugar desses e usar essa seringa em você, né?”. O gesto para se usar a seringa é agressivo e ela parece enorme, de tamanho comparável ao de uma garrafa de meio litro.

*Funkyblackcat* explica que o Eve deve ser usado para repor energia ou *mana*<sup>11</sup>. Os poderes são um recurso conhecido por outros jogos tipo RPG normalmente representados por uma barra azul chamada *mana*, usado como se fosse uma carga de poderes mágicos a serem usados durante o jogo. *Lucky Salamander* também demonstra que o funcionamento do Eve é similar ao funcionamento das magias de RPGs, quando percebe que tem pouco Eve e pondera “Eu tenho que parar de usar minhas magias”. Em vez de tratar desses poderes nos termos propostos pelo jogo, ele acessa sua interprocedimentalidade (Autor) de uso de poderes especiais nas mecânicas de jogo.

Em DEHR, o uso de substâncias não é tão aparente quanto em BS, mas é evocado pelo jogador do canal *Level+*. Ele associa a aparência alterada de um personagem de uma *cutscene* ao uso de drogas. Quando o seu próprio avatar fica com a visão turva pelo consumo de uma bebida alcóolica, se admira “Nossa! Tomei umas drogas aqui!”.

### **Achados provisórios**

Como resultados destes procedimentos, apresentamos achados provisórios que devem compor o estudo sobre o consumo de sentidos de saúde em jogos de entretenimento. Estes achados devem consolidar a metodologia para as próximas etapas da pesquisa.

#### Percepção do uso de drogas lícitas:

Analisando o dispositivo do jogo BS, mais atentamente as mecânicas de jogo, podemos dizer que perder saúde até morrer não traz consequências tão drásticas para o

---

<sup>11</sup> O termo *mana* é usado em diversos jogos para designar o montante de poderes mágicos ou de energia vital de um personagem.

fluxo do jogo. Depois que o avatar morre ele é “revivido” em um momento um pouco anterior e o jogador não precisa recomeçar todo o jogo. Enquanto isso, aquela “barra” vermelha de saúde pode ser “recarregada” com facilidade, com a coleta de kits de primeiros socorros que são tão numerosos pelo ambiente que frequentemente o jogador fica impedido de coletá-los por ter atingido o limite máximo de estocagem do item.

A “barra” azul de Eve, que representa os poderes especiais, pode ser objetivamente vista como tão fundamental quanto a “barra” de saúde, pois esses poderes são necessários para uma série de ações dentro do jogo. Não ter Eve pode inclusive impedir que o jogador avance em alguns desafios. Entretanto, o fenômeno de perder saúde no jogo, que todos os locutores chamaram de “vida”, é tratado como algo a ser evitado a todo custo. Uma pista disso está na administração do consumo de bebidas alcóolicas e cigarros no mundo do jogo. Enquanto as bebidas alcóolicas aumentam o nível de saúde e diminuem o nível de Eve, os cigarros aumentam o nível de Eve e diminuem o nível de saúde. Mesmo para o jogador que estava com muita saúde acumulada e pouco Eve para usar, consumir cigarros pareceu inconcebível.

A forma com que os *youtubers* falaram em evitar o consumo de cigarro e álcool parece uma construção arraigada no mundo real e transposta para os mundos dos jogos. Embora o consumo dessas substâncias sempre tenha um custo-benefício equilibrado no mundo do jogo, para os *youtubers* isso representava sempre um dano a ser evitado. Em suas falas, eles não comentaram qualquer benefício, mas somente as perdas envolvidas no uso dessas substâncias. Representações do cigarro também surgem em *cutscenes*, ou seja, em sequências de aspecto unicamente ficcional. Mesmo sem nenhuma representação de síndromes ou doenças decorrentes do fumo e sem relação com a saúde do avatar, houve um comentário desaprovando o hábito de fumar.

### **Drogas e desumanização de inimigos**

No vídeo de *Parzival Player* sobre DEUR, quando o jogador atira contra os inimigos gritando “Morre, viciado em crack!”, ele parece querer desumanizá-los. No mundo do jogo, não havia surgido nenhuma menção ao uso de drogas ilícitas. No nosso mundo físico, considerar os usuários de crack como seres completamente insanos e

incapazes de raciocinar é uma forma de justificar a suspensão de seus direitos humanos em intervenções autoritárias e violentas. Ao mesmo tempo, se está enunciando que usuários de crack merecem morrer. Essas enunciações novamente indicam que o jogador levou para sua expressão dentro do jogo valores do mundo físico, incorporando esses sentidos da droga como ameaça a ser combatida de forma bélica na prática bélica do jogo, mesmo que o jogo não trate do tema do “combate às drogas”.

Apesar do mundo de BS ser repleto de inimigos enlouquecidos pelo uso de uma substância, *Funkyblackcat* não cria esta relação explícita entre inimigos e usuários de crack. Entretanto, esses personagens são fortemente desumanizados por terem enlouquecido com o uso de “drogas”, sendo chamados de loucos, maníacos, lunáticos e na maioria das vezes até de “bonecos”, a designação mais objetificante encontrada nas falas.

Reiteramos que esta análise de consumo dos vídeos é apenas uma etapa de uma pesquisa mais ampla, que exige procedimentos complementares para resultados mais aprofundados e completos. A análise aqui apresentada tem limites, um dos quais o de não poder apontar como os *youtubers* fazem circular em seus discursos e práticas no mundo real os sentidos de saúde que foram produzidos durante os jogos. Entretanto, foi possível perceber que eles incorporam, na sua relação com os jogos analisados, sentidos apropriados em outros jogos, como, por exemplo, o uso insistente do sentido “vida” atribuído em situações que se referiam a “saúde”; também foi possível observar que eles reproduzem discursos apropriados do mundo real em suas práticas no mundo do jogo, como pelas falas sobre uso de drogas lícitas e ilícitas.

Percebemos também que, apesar dos vídeos não terem sido gravados especialmente para uma pesquisa do campo da saúde, os *youtubers* fizeram muitos comentários que tocaram em questões de saúde enquanto demonstravam os dois jogos em seus vídeos. Jogando, os *youtubers* produziram sentidos de saúde simultaneamente ao consumo dos jogos, de forma intertextual com outros produtos culturais, o que nos instiga a prosseguir nas pesquisas que procuram evidenciar como a saúde vai sendo simbolicamente constituída no mundo do entretenimento, muito além das abordagens intencionalmente educativas que as instituições de saúde fazem circular.

## Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), bolsa do Programa de Doutorado-sanduíche no Exterior (PDSE). Processo nº 88881.187875/2018-01.

## Referências

- AARSETH, E. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, Jogos digitais são, aomesmo tempo, objetos e processos. Não podem ser simplesmente lidos, ouvidos ou assistidos,mas sempre devem ser jogados, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 28 maio 2016.
- ALMEIDA FILHO, N. *O que é saúde?* Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2011. Disponível em: <[https://www.amazon.com.br/que-saúde-Naomar-Almeida-Filho-ebook/dp/B00P6OJ0QA/ref=sr\\_1\\_1?ie=UTF8&qid=1464471857&sr=8-1&keywords=o+que+é+saúde](https://www.amazon.com.br/que-saúde-Naomar-Almeida-Filho-ebook/dp/B00P6OJ0QA/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1464471857&sr=8-1&keywords=o+que+é+saúde)>.
- ARAUJO, I. S. DE. *Contextos, mediações e produção de sentidos: uma abordagem conceitual e metodológica em comunicação e saúde. Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde.* [S.l.: s.n.]. Disponível em: <<http://www.reciis.icict.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/755>>. Acesso em: 29 maio 2016. , 6 maio 2009
- ARAUJO, I. S. Materiais educativos e produção de sentidos na intervenção social. In: MONTEIRO, S.; VARGAS, E. (Org.). *Educação, comunicação e tecnologia educacional: interfaces com o campo da saúde.* Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2006. p. 49–70.
- ARAUJO, I. S. *Mercado simbólico: interlocução, luta, poder - um modelo de comunicação para políticas públicas.* 2002. 353 f. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2002.
- ARAUJO, I. S. Mercado Simbólico: um modelo de comunicação para políticas públicas. *Interface (Botucatu)*, v. 8, n. 14, p. 14, 2004.
- ARAUJO, I. S.; CARDOSO, J. M. *Comunicação e Saúde.* Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2007.
- BOGOST, I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* Cambridge: MIT Press, 2007. Disponível em: <[http://bogost.com/books/persuasive\\_games/](http://bogost.com/books/persuasive_games/)>. Acesso em: 16 maio 2016.
- CALLEJA, G. *In-game: from immersion to incorporation.* Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2011.
- CARVALHO, F. G. *Sentidos da saúde em jogos digitais.* 2016. 202 f. Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, 2016. Disponível em: <<https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/24167>>.
- CARVALHO, F. G.; ARAUJO, I. S.; VASCONCELLOS, M. S. A saúde em jogos de entretenimento: análise da produção de sentido em dois jogos digitais. *Revista Mídia e Cotidiano*, v. 12, n. 2, p. 145–165, 2018.
- EIDOS. *Deus Ex: Human Revolution.* . Montreal: Square Enix. Disponível em: <<https://eidomontreal.com/en/games/deus-ex-human-revolution>>. , 2011
- HAGGIS, M. *Video games and the value of entertainment.* Breda: NHTV Breda University of

- Applied Sciences, 2016. Disponível em: <<http://proxy1.dom1.nhtv.nl/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat01829a&AN=buas.405398697&site=eds-live>>. Acesso em: 11 fev. 2019.
- IRRATIONAL-GAMES; 2K-MARIN. *BioShock*. . Novato: 2K Games. Disponível em: <<https://www.2k.com/games/bioshock>>. , 2007
- JENKINS, H. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUI, N.; HARRIGAN, P. (Org.). . *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press, 2013. .
- JUUL, J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2011.
- LOPES, E. P. O tratamento ao usuário de crack nas páginas policiais dos jornais brasileiros. *Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde*, v. 7, n. 3, 2013. Disponível em: <<https://www.reciis.icict.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/580>>. Acesso em: 20 set. 2018.
- MARINHO, M. H. Pesquisa Video Viewers: como os brasileiros estão consumindo vídeos em 2018. *Think with Google*, 2018. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/tendencias-de-consumo/pesquisa-video-viewers-como-os-brasileiros-estao-consumindo-videos-em-2018/>>.
- PAYÃO, F. *Finalmente, YouTube Gaming chega ao Brasil - TecMundo*. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/youtube/109112-finalmente-youtube-gaming-chega-brasil.htm>>. Acesso em: 5 set. 2018.
- PETROVA, E. AND N. G. *4 Reasons People Watch Gaming Content on YouTube*. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/consumer-insights/statistics-youtube-gaming-content/>>. Acesso em: 23 dez. 2018.
- PINTO, M. J. *Comunicação e discurso: introdução à análise de discursos*. São Paulo: Hackers Editores, 2002.
- RAESSENS, J. Computer games as participatory media culture. In: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, J. (Org.). . *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: The Mit Press, 2005. Disponível em: <[http://www.let.uu.nl/~Joost.Raessens/personal/Publicaties/raessens\\_c24.pdf](http://www.let.uu.nl/~Joost.Raessens/personal/Publicaties/raessens_c24.pdf)>. Acesso em: 10 dez. 2017.
- STENROS, J. The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture*, v. 12, n. 6, p. 499–520, 2017.
- VASCONCELLOS, M. S. DE. *Comunicação e saúde em jogo: os video games como estratégia de promoção da saúde*. 2013. 289 f. Fundação Oswaldo Cruz. Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, 2013.
- VASCONCELLOS, M. S. DE; CARVALHO, F. G.; ARAUJO, I. S. DE. Interproceduralidad: procedural intertextuality in digital games. In: DURET, C.; PONS, C.-M. (Org.). . *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. Hershey: IGI Global, 2016. p. 235–252. Disponível em: <<http://services.igi-global.com/resolvedoi/resolve.aspx?doi=10.4018/978-1-5225-0477-1>>.
- VERÓN, E. *Fragments de um tecido*. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2004.