

Fórum de Divulgação e Discussão dos Projetos de Pesquisa em Andamento

Programa de Indução à Pesquisa e
Desenvolvimento Tecnológico do Icict
(PIPDT/ICICT), Edição 2011

SUB-PROJETO 5

Jogo digital para Comunicação em Saúde

Coordenação

Marcelo Simão de Vasconcellos (SCV)

Flávia de Carvalho (SCV)

Equipe técnica

Mauro Campello (SCV)

Patrícia Castro Ferreira (SCV)

Paulo Marques (CTIC)

Raphael Albuquerque (Bolsista)

Arthur Protasio (Colaborador)

Juan Leon (Colaborador)

Estado atual

Pesquisa

Reunião com ONG

Reunião com Marcio Villard, coordenador de projetos da ONG PelaVida



Os jovens e os discursos sobre Aids: da centralidade dos contextos para a apropriação de sentidos

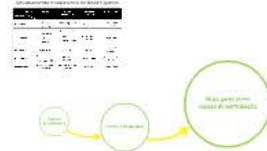
Problemas

- Baixo nível de comunicação em saúde
- Falta em agendas clínicas
- Discursão entre a comunicação e a vida (gênero, amigos, família, relações sociais, etc.)

Contribuições

- Descentralização pelos adolescentes: dos riscos
- Comunicação em saúde entre estudantes e famílias
- Crença de que AIDS seria um risco para "os outros"

Contribuição dos Game Studies



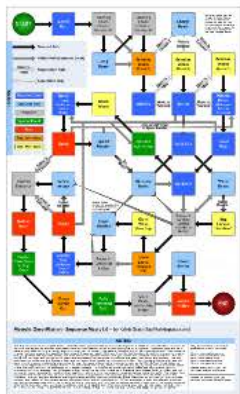
Encontros com pesquisadores

- Karolien Poets
- Jan van Looy
- Ann DeSmet
- Luc Geurts
- Joost Raessens
- Alex Gekker
- Pamela Kato
- Ben Swayter

Desenvolvimento



Game Design



Arte

Personagens



Pesquisa

Reunião com ONG

Reunião com Marcio Villard, coordenador de projetos da ONG PelaVidda



Os jovens e os discursos sobre Aids: da centralidade dos contextos para a apropriação de sentidos



Problemas

- Estilo neutro da comunicação em saúde
- Foco em aspectos clínicos
- Desconexão entre a comunicação e a vida (amores, amigos, família, relações sociais, etc.)

Consequências

- Desconsideração pelos adolescentes dos riscos
- Comunicação em saúde como exageros e ficções
- Crença de que AIDS seria um risco para "os outros"

Encontros com pesquisadores



- Karolien Poels
- Jan van Looy
- Ann DeSmet
- Luc Geurts

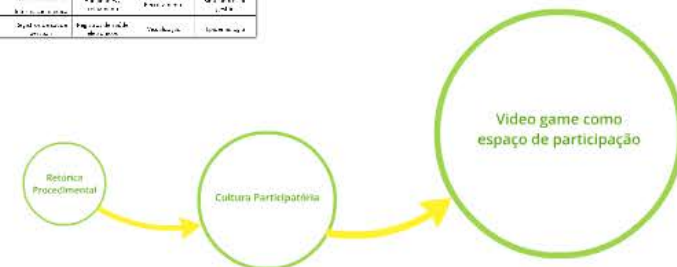


- Joost Raessens
- Alex Gekker
- Pamela Kato
- Ben Swayer

Contribuição dos Game Studies

Levantamento e taxonomia de health games

Projeto	Objetivo	Plataforma	Idade / Público	Classificação
Amor e Aids	Conscientização	PC	15-25 anos	Classificação de jogos de estratégia
Amor e Aids	Conscientização	PC	15-25 anos	Classificação de jogos de estratégia
Amor e Aids	Conscientização	PC	15-25 anos	Classificação de jogos de estratégia
Amor e Aids	Conscientização	PC	15-25 anos	Classificação de jogos de estratégia
Amor e Aids	Conscientização	PC	15-25 anos	Classificação de jogos de estratégia



Os jovens e os discursos sobre Aids: da centralidade dos contextos para a apropriação de sentidos

Problemas

- Estilo neutro da comunicação em saúde
- Foco em aspectos clínicos
- Desconexão entre a comunicação e a vida (amores, amigos, família, relações sociais, etc.)

Consequências

- Desconsideração pelos adolescentes dos riscos
- Comunicação em saúde como exageros e ficções
- Crença de que AIDS seria um risco para "os outros"



Artigo original

Os jovens e os discursos sobre aids: da centralidade dos contextos para a apropriação de sentidos

DOI: 10.3395/reciis.v13i2.281p



Janine Cardoso
Laboratório de Pesquisa em Comunicação e Saúde, Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde - Fiocruz, Rio de Janeiro, Brasil
janine@icict.fiocruz.br



Kátia Lerner
Laboratório de Pesquisa em Comunicação e Saúde, Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde - Fiocruz, Rio de Janeiro, Brasil
kater@icict.fiocruz.br

Resumo

O presente trabalho resulta de uma pesquisa etnográfica em escolas públicas de dois bairros da periferia da cidade de Rio de Janeiro (RJ). Objetiva analisar os sentidos e a apropriação da aids, tendo como eixos centrais os discursos, os usos sociais e os contextos em prática, os modos de produção que lhes são próprios. Análise de dados e interpretação foram guiadas pela abordagem da Sociologia da Comunicação Social, desafiando as metodologias tradicionais (pesquisas quantitativas, etnográficas que utilizam apenas entrevistas e dados de grupos focais) e os modelos tradicionais (relações sociais) que também se manifestam no conteúdo da produção da aids, tal como representações de gênero, de geração e de gênero.

Palavras-chave

aids, saúde pública, comunicação educacional

Introdução

Esta comunicação se propõe a discutir parte dos resultados de pesquisa "Formação da saúde e prevenção de HIV/AIDS no Município de Rio de Janeiro: uma etnografia de análise para públicos, públicos e comunicação", financiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e pelo Conselho Nacional de Saúde (CNS), sob a coordenação de Kátia Lerner e Janine Cardoso.

Esta pesquisa etnográfica de análise para públicos, públicos e comunicação se desenvolveu em um contexto de produção de conhecimento que privilegia a análise de contextos e a produção de sentidos, em oposição à abordagem tradicional da comunicação em saúde, que privilegia a análise de conteúdos e a produção de mensagens.

Reunião com ONG

Reunião com Marcio Villard, coordenador de projetos da ONG PelaVidda



Encontros com pesquisadores



- Karolien Poels
- Jan van Looy
- Ann DeSmet
- Luc Geurts

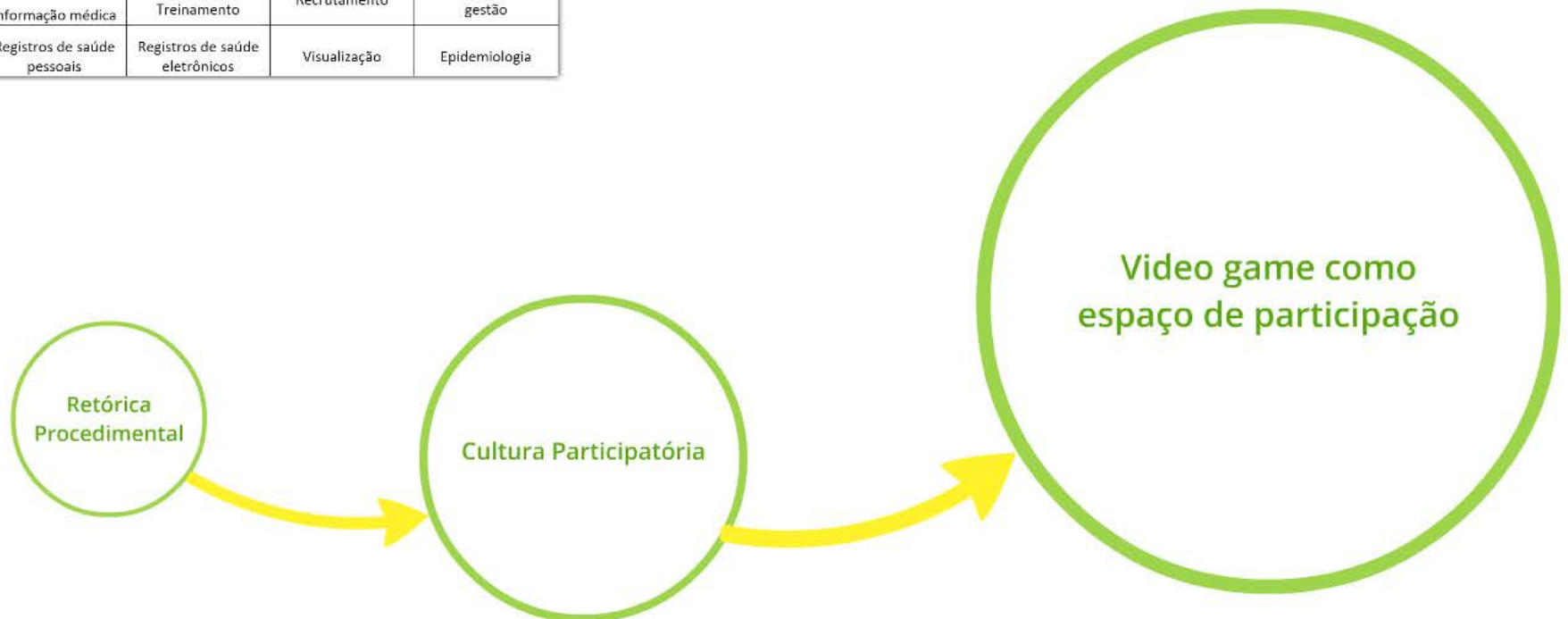


- Joost Raessens
- Alex Gekker
- Pamela Kato
- Ben Swayer

Contribuição dos Game Studies

Levantamento e taxonomia de health games

Campos / Aplicação	Pessoal	Prática profissional	Pesquisa / Academia	Saúde Pública
Preventiva	Exergaming Estresse	Comunicação com o paciente	Coleta de dados	Mensagens de Saúde Pública
Terapêutica	Reabilitação Gerenciamento de doença	Distração de dor Ciberpsicologia Gerenciamento de doença	Seres humanos virtuais	Socorristas
Avaliação	Autoavaliação	Mensuração	Indução	Interface / Visualização
Educacional	Primeiros socorros Informação médica	Habilidades / Treinamento	Recrutamento	Simuladores de gestão
Informacional	Registros de saúde pessoais	Registros de saúde eletrônicos	Visualização	Epidemiologia



Levantamento e taxonomia de health games

Campos Aplicação	Pessoal	Prática profissional	Pesquisa / Academia	Saúde Pública
Preventiva	<i>Exergaming</i> Estresse	Comunicação com o paciente	Coleta de dados	Mensagens de Saúde Pública
Terapêutica	Reabilitação Gerenciamento de doença	Distração de dor Ciberpsicologia Gerenciamento de doença	Seres humanos virtuais	Socorristas
Avaliação	Autoavaliação	Mensuração	Indução	Interface / Visualização
Educacional	Primeiros socorros Informação médica	Habilidades / Treinamento	Recrutamento	Simuladores de gestão
Informacional	Registros de saúde pessoais	Registros de saúde eletrônicos	Visualização	Epidemiologia

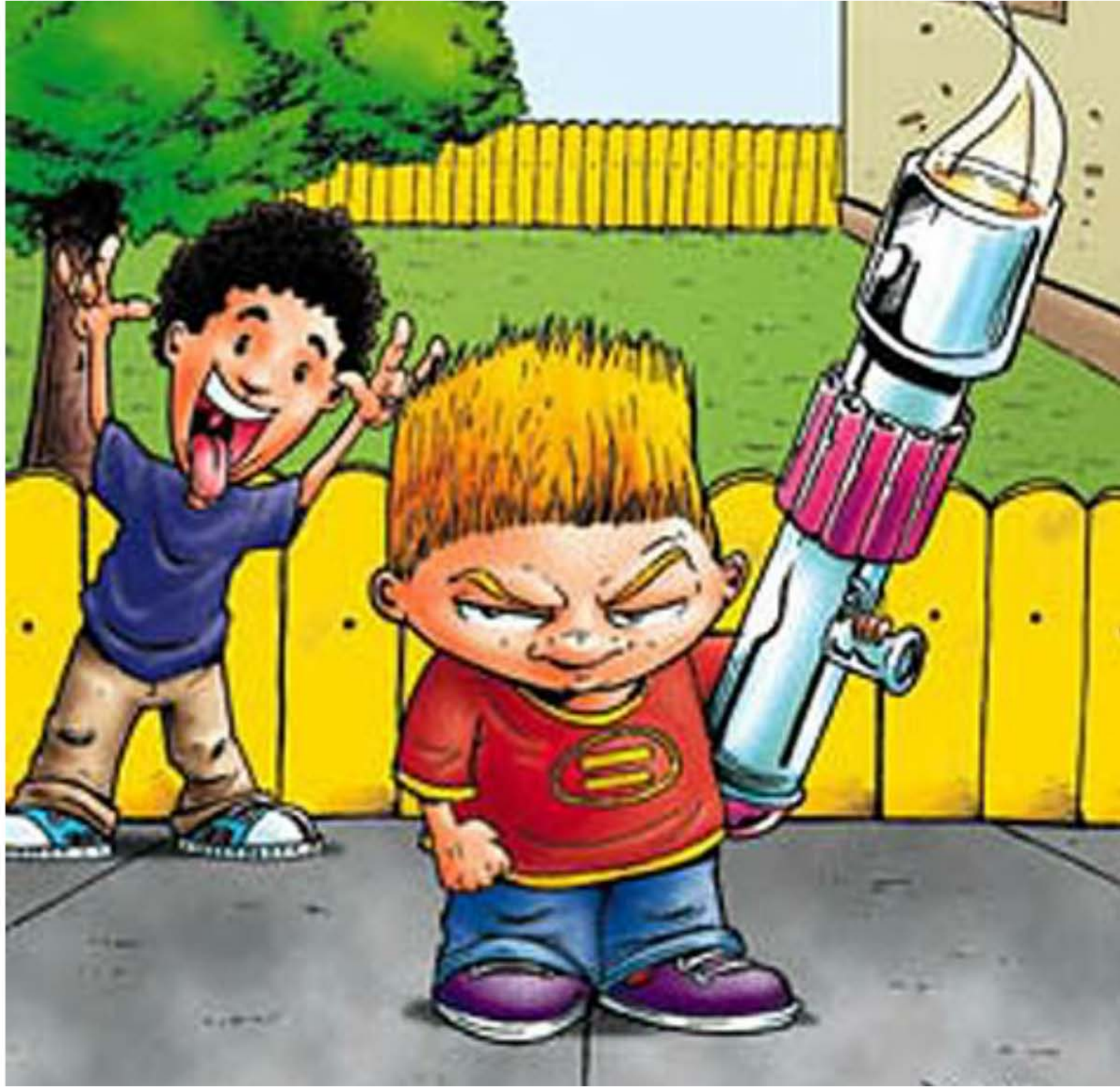
Arte

Personagens



Personagens









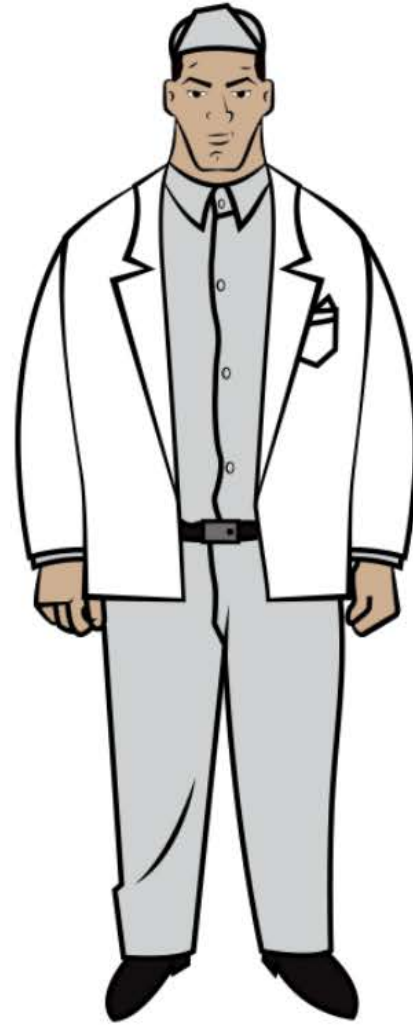
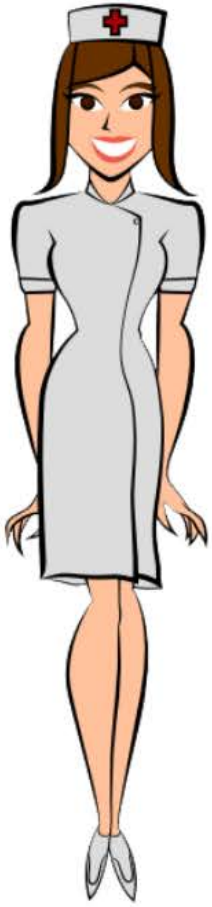












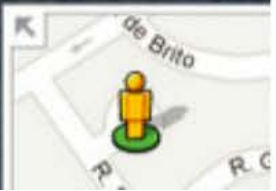


Rua Enéas Campelo, Rio de Janeiro, Brasil
O endereço é aproximado



« Foto







The Mechanics (Most Recent Entries First):

#168-PROCEDURAL GENERATION
MULTI-LAYOUT CARDS

#167-PROCEDURAL GENERATION
INTERIOR DESIGN REGIONS

#166-PROCEDURAL GENERATION
VIEW-TILE RULESETS

#165-PROCEDURAL GENERATION
BLUEPRINTS

#164-PROCEDURAL GENERATION
BORDER GUARDS

#163-PROCEDURAL GENERATION
ROOM LAYOUT SETS

#162-PROCEDURAL GENERATION
PUZZLE TREE BUILDING
-GLUE-

#161-PROCEDURAL GENERATION
KEYWORD SETS

#160-PROCEDURAL GENERATION
PUZZLE TREE BUILDING
-ZONES-

#159-PROCEDURAL GENERATION
PUZZLE TREE BUILDING

#158-PROCEDURAL GENERATION
PUZZLE TREE

#157-PROCEDURAL GENERATION
SMART CARD LAYOUT

#156-DUB RPG

#155-SCARV MOVIE

#154-CHAMELEON

These commands are very common:
 EXAMINE it PUSH it
 TAKE it PULL it
 DROP it TURN it
 OPEN it FEEL it
 PUT it IN something
 PUT it ON something
When in doubt, examine more.

#153-INTERACTION FICTION

#152-PICTOGRAPH LANGUAGE

#151-PARTIAL TURNS

#150-JOUST CUBE ARENA AGAIN

#149-BLIND MAN'S MAP

#148-NODAL CITY WARS

#147-NODAL CITY BUILDER

#146-LAYERED CLASS CHANGE

#145-LINEAR CARD WORLD 5/5
SHIP-TO-SHIP COMBAT

#144-LINEAR CARD WORLD 4/5
SLASHER MOVIE

#143-LINEAR CARD WORLD 3/5
MURDER TRAIN

#142-LINEAR CARD WORLD 2/5
TIMELINES

#141-LINEAR CARD WORLD 1/5
LONG ROAD

#140-VAMPIRE

#139-BRANCHING DEATHMATCH

#138-VIRTUAL STARSHIP

#137-STYLISH LOOT GAME

#136-THREE'S TACTICS

#135-TESELLATION TACTICS

#134-RPG CARD BATTLE

#133-NEGATIVE SPACE
TACTICS

#132-CARDCRAFT

#131-COMPOSITION ARMY 3.0

#130-COMIC BUILD ADVENTURE

#129-TIME-BASED EXP

#128-FALLING TOWER

#107-LINEAR COMPOSITION
UPGRADE SYSTEM

Desenvolvimento





Inspector

RobotArm **Static**

Tag: Untagged Layer: Default

Model: Select Revert Open

Transform

Position
X: -2.51401 Y: -3.376257 Z: -49.51083

Rotation
X: 0 Y: 157.4707 Z: 0

Scale
X: 1 Y: 1 Z: 1

Poly Surface 479 (Mesh Filter)

Mesh: polySurface479

Mesh Renderer

Cast Shadows: **Receive Shadows**:

Materials
Use Light Probes:

Animation
Animation: None (Animation Clip)
Animations: **Play Automatically**:
Animate Physics: **Culling Type**: Always Animate

robot_Arm_Diffuse
Shader: AngryBots/ReflectiveBackgroundArbitraryB Edit...

Base

Tiling	Offset
x: 1	0
y: 1	0

Normal

Tiling	Offset
x: 1	0
y: 1	0

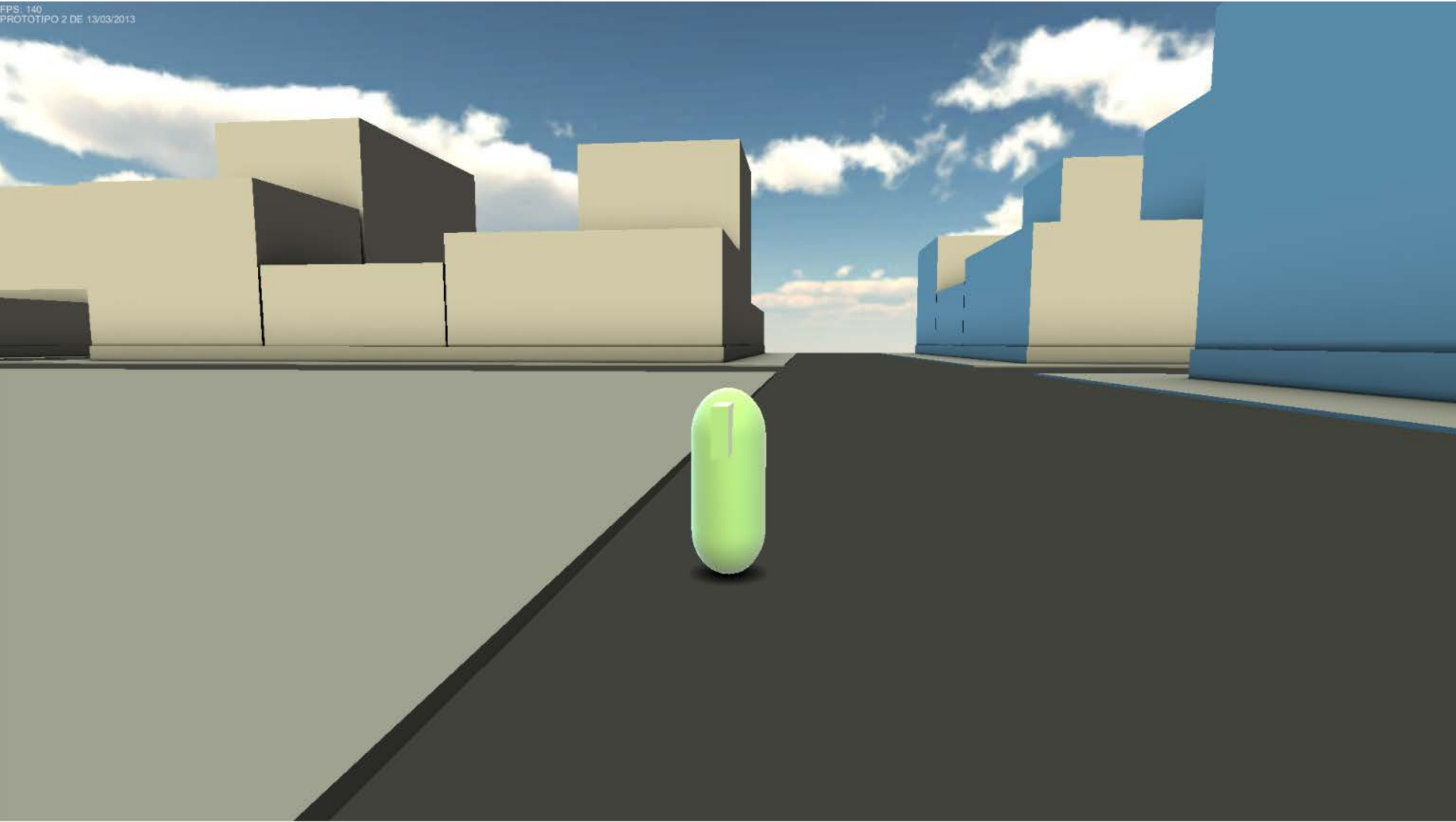
Cube

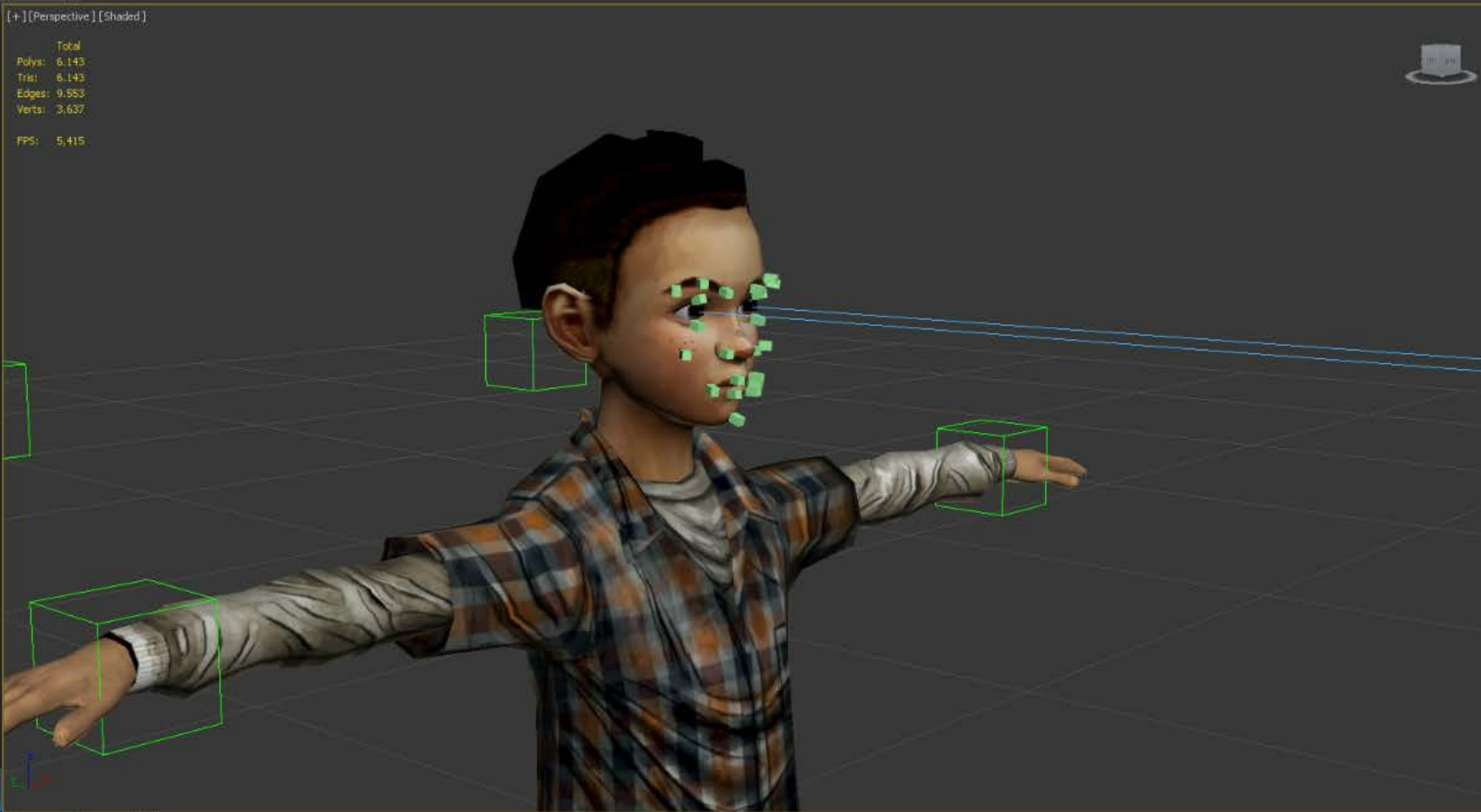
Tiling	Offset
x: 1	0
y: 1	0

OneMinusReflectivity

- Hierarchy**
- ComputerTerminals
 - Crates
 - Decals
 - DoorFrames
 - Generators
 - Hoses
 - LayOut
 - LightCards
 - Lights(prefabs)
 - Pipes
 - Plants
 - Railing
 - RobotArm

- Project**
- AngryBots
 - AngryBots
 - Animations
 - Editor
 - Explosions
 - Fonts
 - Gizmos
 - Materials
 - Objects
 - PhysicMaterials
 - Prefabs
 - Resources
 - Scenes





[+][Perspective][Shaded]
Total
Polys: 6,143
Tris: 6,143
Edges: 9,553
Verts: 3,637
FPS: 5,415

Hide by Category

- Geometry: All
- Shapes: None
- Lights: Invert
- Cameras
- Helpers
- Space Warps
- Particle Systems
- Bone Objects

CAT Bone Add
Bone Remove
IK Chain Object
Point None

Hide

- Hide Selected
- Hide Unselected
- Hide by Name...
- Hide by Hit
- Unhide All
- Unhide by Name...
- Hide Frozen Objects

Freeze

Display Properties

- Display as Box
- Back-face Cull
- Edges Only
- Vertex Ticks
- Trajectory
- See-through
- Ignore Extents
- Show Frozen in Gray
- Never Degrade
- Vertex Colors: SHADES

Link Display



FPS: 52
ID: 1399837045
NOME: Marcelo Simão de Vasconcellos
SEXO: male
NASCIMENTO: 10/14/1971
EMAIL: marcelodevasconcellos@gmail.com



ALPHA BUILD 01
56 PESSOAS



Criado por Raphael Albuquerque
postagem

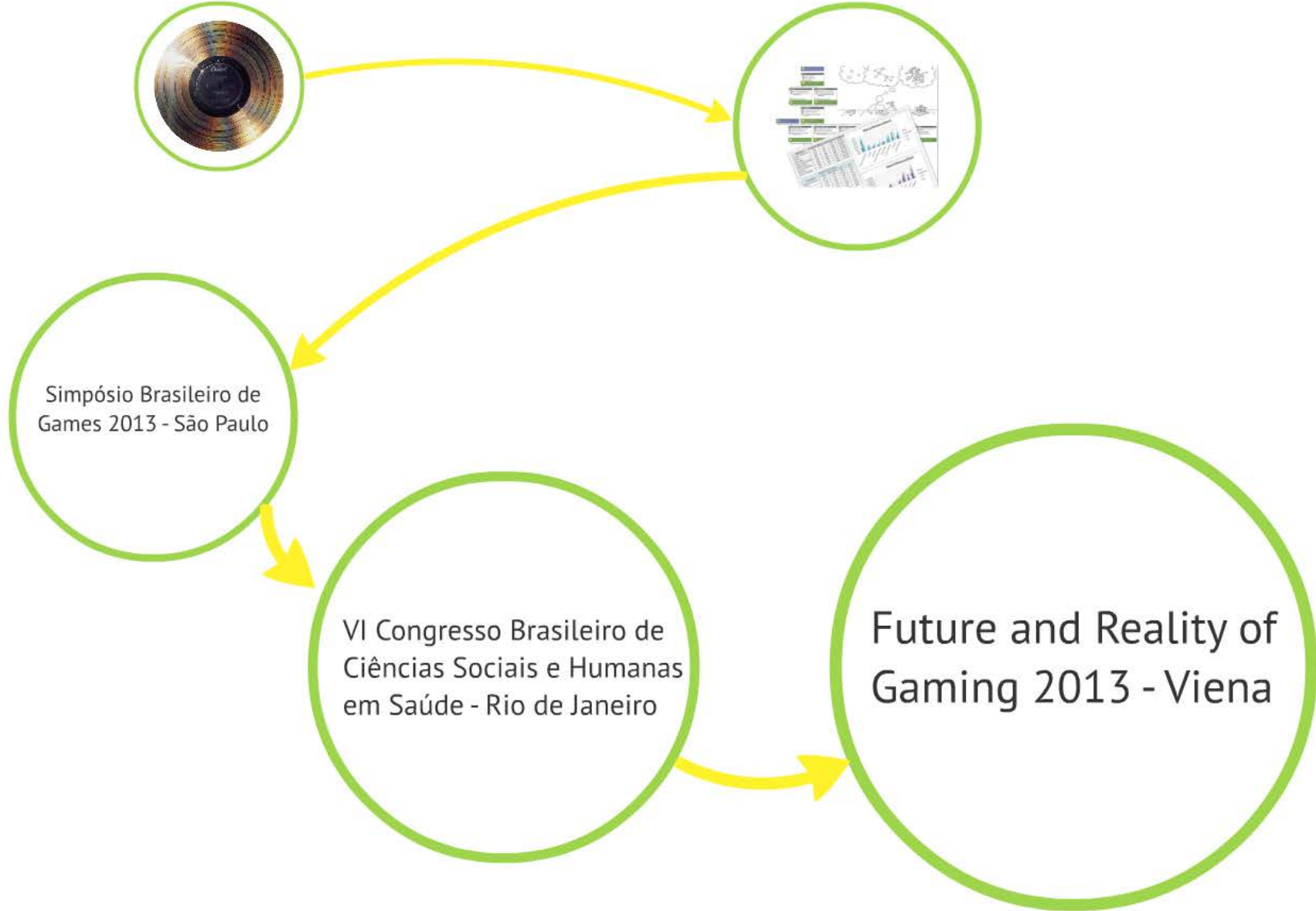
Próximos passos



Simpósio Brasileiro de Games 2013 - São Paulo

VI Congresso Brasileiro de Ciências Sociais e Humanas em Saúde - Rio de Janeiro

Future and Reality of Gaming 2013 - Viena



Obrigado

Contato

Coordenação

Renato Maia de Moraes (RDM)
RDM@cs.feeq.ufrj.br

Equipe Técnica

Miriam Cordeiro (DC)
Patrícia Castro Ferreira (DC)
Rafael Miranda (CHC)
Rafael Albuquerque (B&SI)
Névia Prestes (C&I)
Luiz Cesar (C&I)

Estado atual

Pesquisa

Trabalho com GRG
Mestrado em M&E em Comunicação
de Jogos, UFRJ (2014-2015)

7th VIDA

Encontros com pesquisadores

Abraão, Neri,
Lopes, Lima,
Lima, Castro,
Ribeiro

Experimentos em jogos online para
investigar os conceitos de "a"
e "b" em jogos online

Experimentos em jogos online para
investigar os conceitos de "a"
e "b" em jogos online

Contribuição dos Game Studies

Experimentos em jogos online para
investigar os conceitos de "a"
e "b" em jogos online

Game Design



Desenvolvimento



Arte

Personagens



Próximos passos

