

## “Games for Health” – Jogos que fazem bem ao corpo e à mente

Luis Levy

Nos anos 80, era comum ver vídeo games serem condenados por pais zelosos. Jogos eram responsabilizados por estimular o sedentarismo, tornar crianças e adolescentes mais violentos e limitar seu desenvolvimento social.

Em suma, vídeo games eram para nerds e desajustados (!)

2011 chegou e hoje os jogos são reconhecidos como a mais recente mídia dominante, logo atrás da televisão e do cinema. Agora os jogos ensinam – são chamados “*serious games*” – e podem ajudar jovens e a adultos a viver a vida de forma saudável.

“*Games for health*” é um sub-gênero dos “*serious games*” (games “sérios”). Se os jogos educativos não escondem que o objetivo é educar, “*serious games*” são mais discretos – você aprende *sem perceber que está aprendendo*. Por exemplo, é muito comum achar adolescentes que entendem o básico sobre voar aviões por causa de simuladores como [Flight Simulator](#).

É a diferença entre [Math Blaster](#) (educacional) e [Darfur is Dying](#).

Games for health focam na saúde mental e na saúde do corpo. Lembra do [Wii Fit](#), aquele jogo do Nintendo Wii que usa uma prancha criada especialmente para o game? É considerado parte dos jogos para saúde porque ajuda (e ajudou) muitos a perderem peso.

Outro famoso game for health é [Re-Mission](#). O objetivo aqui é combater o câncer *de dentro do corpo* com uma nave armada até os dentes -- com medicamentos. A idéia foi permitir que crianças com câncer pudessem combater a doença de forma divertida – focando na importância dos remédios para uma possível recuperação. E não é que deu certo? [Estudos provaram que após jogar Re-Mission, crianças passaram a tomar seus remédios com muito mais frequência.](#)

Outros sub-gêneros dos serious games:

(fonte: [Wikipedia](#))

**Advergame** - nome dado a estratégia de comunicação mercadológica (ferramenta do marketing) que usa jogos, em particular os eletrônicos, como ferramentas para divulgar e promover marcas, produtos, organizações e/ou pontos de vista.

**Notícias** - Jogos jornalísticos que reportam eventos recentes ou enviam comentários editoriais sobre o evento. Um dos exemplos é o jogo *September 12th* – abertura para se falar sobre o dia seguinte de uma grande tragédia.

<http://ahatter.wordpress.com/serious-video-games/procedurality-and-september-12/>

**Simulação** - Jogos que simulam atividades da vida real, com objetivo de representar a realidade o mais exato possível.

**Jogos persuasivos** - esses jogos são usados como tecnologia de persuasão. Jogos que argumentam em favor de uma posição política, histórica, sociológica ou tecnológica.

[http://www.bogost.com/books/persuasive\\_games.shtml](http://www.bogost.com/books/persuasive_games.shtml)

**Dinâmica organizacional** - Jogos que ensinam e refletem sobre questões de dinâmica organizacional, em três níveis : comportamento individual, dinâmica de grupo e rede, e dinâmica cultural.

**Militainment** - jogos bancados por militares ou que replicam operações militares com um alto grau de precisão.

Se você quiser saber mais sobre como os vídeo games podem ajudar a mudar o mundo, recomendo o seguinte livro:

*Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.*

Está disponível pela [Amazon](#) e também com [Kindle Edition](#).

---

Autor convidado:

Luis Eduardo Garcia Levy é profissional de relações públicas nas áreas de tecnologia e vídeo games. É autor de [Play the Game: The Parent's Guide to Video Games](#) e [Game QA & Testing](#). Acompanhe o Luis pelo Twitter – [www.twitter.com/AtmanRising](http://www.twitter.com/AtmanRising) -- e também pelo blog [Stray Pixels](#).

Luis se formou em cinema e televisão pela FAAP – Fundação Armando Alvares Penteado, São Paulo e atualmente mora em Santa Monica, Califórnia-USA.