



## Contenido acerca de drogas en juegos para dispositivos móviles


Drug content in games for mobile devices

Conteúdo sobre drogas em jogos para dispositivos móveis

### Como citar este artículo:

Pasquim HM, Lachtim SAF, Soares CB. Drug content in games for mobile devices. Rev Esc Enferm USP. 2019;53:e03520. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1980-220X2018039403520>

 Heitor Martins Pasquim<sup>1</sup>

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

 Cassia Baldini Soares<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação Física e Dança, Goiânia, GO, Brasil.

<sup>2</sup> Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Enfermagem, Belo Horizonte, MG, Brasil.

<sup>3</sup> Universidade de São Paulo, Escola de Enfermagem, Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva, São Paulo, SP, Brasil.

### ABSTRACT

**Objective:** To analyze drug content in games for mobile devices. **Method:** An exploratory study implementing a qualitative approach. The collective health critique was taken as reference to the ideology of prohibitionist education and the foundations of emancipatory education in the area of drugs. Games about drugs were selected in a virtual store based on inclusion and exclusion criteria. Content analysis was performed with the support of an interpretative model specific to digital games used to identify textual and procedural messages in games. **Results:** Nineteen (19) games were analyzed. Most of them reiterate prohibitionist positions and play the role of transmitting prescriptive and normative information, assuming the objective of disciplining risk behaviors. This evident limitation demonstrates an important contradiction that games are strategies of contemporary language, with outdated and unscientific content. **Conclusion:** Despite the potential of virtual tools, the analyzed games are marked by intense simplification regarding the phenomenon of drug use and stimulate a rapidity of preprogrammed responses that do not go beyond rote memorization and conditioning. A need for scientific updates and incorporation of critical educational content persists in the area.

### DESCRIPTORS

Games, Recreational; Mobile Applications; Drug Users; Harm Reduction; Health Education; Public Health Nursing.

### Autor correspondiente:

Heitor Martins Pasquim  
Facultad de Educación Física y Danza,  
Universidad Federal de Goiás  
Av. Esperança, s/n – Chácaras  
de Recreio Samambaia  
CEP 74690-900 – Goiânia, GO, Brasil  
[hpasquim@gmail.com](mailto:hpasquim@gmail.com)

Recebido: 31/08/2018

Aprovado: 21/02/2019

## INTRODUCCIÓN

El término juegos aplicados<sup>(1)</sup> se refiere a juegos diseñados y utilizados en una sociedad dada para abordar problemas contemporáneos en forma divertida. Existe una necesidad apremiante en analizar cuidadosamente las iniciativas educativas propuestas en forma de juegos, particularmente en el campo de la salud y en el contexto de los juegos digitales para dispositivos móviles, dada su enorme cantidad y capacidad para movilizar el interés.

El uso de juegos en salud pública no es una novedad<sup>(2)</sup>. Sin embargo, hay que tener cuidado con la fascinación ingenua por la tecnología. Los juegos son reconocidos como herramientas que pueden ser fácilmente distribuidas y potencialmente efectivas para la educación sanitaria<sup>(3)</sup>. Un estudio señala que los profesionales eligen los juegos para su uso en la práctica pedagógica de forma intuitiva sin priorizar la evaluación de las características educativas<sup>(4)</sup>.

Una revisión sistemática<sup>(5)</sup>, que investigó las aplicaciones móviles para dejar de fumar sugeridas por las principales tiendas en línea, mostró que solo dos (4%) tenían algún respaldo científico.

Desde un punto de vista científico, la educación sobre drogas, desde la perspectiva de la salud colectiva, propone discutir la explicación del uso de sustancias psicoactivas en función de sus raíces sociales, así como la construcción de respuestas políticas que puedan ser encaradas colectivamente, creándose un proceso educativo emancipador y no disciplinador<sup>(6-7)</sup>.

Esta investigación parte del presupuesto de que los juegos aplicados tienen ventajas en referencia a la unidireccionalidad de las herramientas educativas tradicionales, ya que tienen una retórica procesal<sup>(8)</sup>, lo que implica que usan la persuasión, de acuerdo a lo operado por las reglas del juego. En otras palabras, los juegos no sólo transmiten mensajes de texto y gráficos, sino que también articulan contenido en varios formatos, formando un sistema de reglas que a su vez, guía las relaciones virtuales creadas intencionalmente en un entorno lúdico.

Las revisiones sistemáticas recientes<sup>(9-10)</sup> sobre los métodos apropiados para el análisis científico de las aplicaciones móviles muestran que evaluar las aplicaciones de atención a la salud continua siendo un desafío y no es posible recomendar un enfoque único. Por lo tanto, se tomaron en consideración varias recomendaciones de estas síntesis en esta investigación, especialmente la referente a profundizar el análisis más allá de la descripción de las aplicaciones.

El propósito de esta investigación es analizar juegos móviles que aborden problemas de drogas (alcohol, tabaco, esteroides y/o drogas ilegales). Por lo tanto, el propósito del estudio es apoyar a los profesionales de la salud, los desarrolladores de tecnología y los usuarios de juegos para poder responder a los problemas relacionados con las drogas a partir de la explicación y las propuestas educativas forjadas en el campo de la salud pública.

## MÉTODO

### TIPO DE ESTUDIO

Estudio exploratorio de abordaje cualitativo.

### RECOLECCIÓN DE DATOS

Los juegos se obtuvieron por conveniencia en *Google Play Store*, una tienda en línea para dispositivos con sistema operativo Android. La muestra consistió en aplicaciones gratuitas disponibles en Brasil. La disponibilidad comercial de las aplicaciones difiere de un país a otro según la normativa nacional.

*Google Play Store* permite establecer algunas especificaciones para las categorías y subcategorías de búsqueda. Este estudio eligió *aplicaciones* como categoría y *juegos* como subcategoría. Utilizando la “barra de búsqueda”, los resultados se seleccionaron de un conjunto de palabras clave en inglés (*drugs, marijuana, smoke, alcohol, tobacco, cocaine, steroid* y *educative*). Finalmente, la pestaña “similar” se utilizó para identificar otras aplicaciones basadas en el resultado de búsqueda inicial.

En octubre de 2017, inicialmente se identificaron 235 solicitudes en esta fuente de información. El criterio de inclusión de los juegos digitales fue: juegos que presentaban el enfoque de la temática de drogas en su descripción en la tienda en línea. Para este estudio no se consideraron como juegos las aplicaciones que ofrecían fondos de pantalla con imágenes de drogas; aquellas que estimaban los niveles de alcohol; las que enseñan a hacer cócteles; o las que estimaban la cantidad de dinero ahorrada con la abstinencia de drogas. Por esta razón, 189 aplicaciones fueron excluidas del análisis. Finalmente, los juegos que se centraron en el tráfico ilegal de drogas desde el punto de vista del traficante también fueron excluidos. En total, se seleccionaron 19 juegos de drogas para el análisis y se identificaron con la letra J, seguidos de su número.

**Cuadro 1** – Juegos seleccionados para análisis.

J1	向毒品說不	J11	Aléjate de las adicciones
J2	Pure Rush	J12	Escaleras y toboganes
J3	BADS	J13	Lungs vs. Cigarettes
J4	Aversion	J14	L'isola dei fumosi
J5	Nelzon	J15	Koala kaland!
J6	Fight For Future 2.0	J16	Don't Touch the Drugs
J7	Trânsito Consciente	J17	Weed Green Rush: legalize it!
J8	Os Desafios de Darinho	J18	InfoDrogApp
J9	¿Qué pasa si te pasas?	J19	Roid Man
J10	Getting High?	-	

### ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO DE DATOS

Se realizó un análisis temático de contenido<sup>(11)</sup>, desarrollado en pre-análisis, codificación e interpretación. La etapa de pre-análisis incluyó la experimentación del

juego por parte de los revisores, es decir, el contacto directo con el material. Para esto se probaron los juegos, llegando a todos sus niveles. Durante el paso de codificación, los investigadores buscaron encuadrar los juegos en unidades de registro relevantes. La información fue registrada en planillas por dos revisores expertos en el campo de las drogas y salud pública. Finalmente, la clasificación se realizó a partir de las categorías teóricas descritas por Consalvo y Dutton<sup>(12)</sup> para identificar el contenido de los juegos. En este sentido, los juegos pueden entenderse como “textos” interpretables. El “texto” de un juego digital tiene cuatro elementos: inventario de objetos (artículos recolectados, creados, comprados, etc.); interfaz (interacción del jugador con el sistema de juego, comentarios, avatares, etc.); mapa de interacción (acción o diálogo con personajes y otros jugadores); y *gameplay* (la forma cómo se experimenta el juego). Después de clasificar los datos, se interpretaron los mensajes sobre drogas, tomando la salud colectiva<sup>(13)</sup> como un marco de referencia para un análisis crítico.

## RESULTADOS

Los juegos no presentan teorías, recursos de evaluación de aprendizaje ni explicitan sus objetivos y contenido educativo. En este sentido, la intencionalidad del diseñador del juego solo puede inferirse por la retórica del juego.

Los datos recopilados se presentarán a continuación de acuerdo con el modelo interpretativo adoptado para los juegos digitales: inventario de objetos; interfaz; mapa de interacción; y *gameplay*<sup>(12)</sup>.

### INVENTARIO DE OBJETOS

En referencia al inventario de objetos es posible identificar que seis (31%) de los 19 juegos se refieren exclusivamente a sustancias legales (J7, J8, J13, J14, J15 y J19): medicamentos, cigarrillos y alcohol. La mayoría (68%) incluye artículos que representan drogas ilícitas: LSD, cocaína, heroína, crack y la droga más comúnmente citada que es la marihuana.

Un solo juego presenta la droga como una mercancía (J17). Destaca los procesos de criminalización, producción y circulación, dando visibilidad a los aspectos sociales que determinan la diversidad involucrada en el uso de sustancias. Sin embargo, el objetivo final del juego es inducir a las personas a comprar marihuana de la compañía creada por el jugador. Este objetivo destaca la perspectiva liberal de libre mercado que reitera el potencial de mercado de la droga. La retórica procesal del juego se articula con mensajes textuales a favor de la legalización.

Solamente tres juegos (15%) tienen elementos en su inventario de objetos que pueden estar relacionados con la reducción de daños, como el vaporizador de marihuana (J17), la botella de agua (J16) y la burbuja de aire (J14). En tales casos, el personaje representando al jugador (avatar) evita los efectos nocivos de la combustión de la droga o reduce los efectos de las sustancias cuando compra un vaporizador, bebe agua o respira aire limpio, respectivamente.

El análisis de los elementos interconectados muestra las disonancias en la conducción prevista, como por ejemplo en el mensaje transmitido por el juego J11, en el que el jugador debe evitar el consumo de esteroides con fines estéticos, pero se le anima a recoger todos los suplementos dietéticos que pueda, así como a ejercitarse sin descanso. Una dieta inadecuada y la falta de descanso son contraindicaciones básicas para el objetivo de aumento de hipertrofia saludable y alternativo al uso de esteroides.

### INTERFAZ

Con respecto a la interfaz de los juegos, se puede ver que algunos intentan crear empatía a través del avatar, permitiendo a los usuarios elegir su género (J2, J3 y J18), nombre (J3 y J10), ropa, zapatos, color de piel y cabello (J14). Ningún juego mostraba la dinámica social o la clase social de los personajes que usan drogas.

No todos recomiendan audiencias específicas, pero algunos desarrolladores describen los juegos como dirigidos a trabajadores (J12), conductores (J7), niños (J11) o adolescentes (J2, J3, J4, J5, J6, J9, J10, J13 y J18). Más de la mitad de los juegos analizados (52%) están dirigidos a jóvenes.

Cuatro juegos (21%) proporcionan retroalimentación con refuerzo positivo o negativo, por los cuales se espera un aumento de habilidad (J2, J4, J5 y J16). La provisión continua de mensajes de refuerzo es el elemento guía en el entorno virtual. A medida que los jugadores avanzan, aparecen mensajes simples como “Buena elección” y “Buen trabajo”. También se pueden encontrar otras formas de refuerzo positivo, como ganar puntos (J1, J7 y J15), obtener tesoros (J8), recibir felicitaciones de su padre (J6), recibir medallas (J9 y J13), trofeos (J15) y desarrollar habilidades o características de avatar (J19). Las recompensas y la progresión del juego a menudo refuerzan el mensaje negativo cuando se trata del uso de drogas. La adicción y la muerte se presentan como consecuencias inevitables del uso de drogas en dos (10%) juegos (J1 y J16). Incluso sin representar eventos trágicos, los otros juegos no legitiman las posibilidades de interacción agradable o positiva con las drogas, excepto el juego J17, donde es posible hacerse rico y obtener premios vendiendo marihuana de buena calidad en países que han legalizado este comercio.

Un juego de preguntas de tipo *quiz* propone preguntas sobre el medio ambiente, la compañía y el origen de la sustancia que el usuario planea usar. Estas preguntas, según el juego en sí, apuntan a producir autorreflexión antes del uso de drogas (J10).

En general, los juegos no encaran los usuarios de drogas como sujetos de derechos. Solo el juego J12, que toma la forma de un juego de mesa, aborda los derechos laborales de los usuarios de drogas.

### MAPA DE INTERACCIÓN

La interacción entre usuarios/personajes/colectividad externa es limitada. Solo dos juegos (10%) pueden ser jugados por más de un usuario a la vez (J12 y J18), y la única

interacción posible entre jugadores está restringida a la competencia entre ellos.

Cuatro juegos (21%) alientan al jugador a compartir mensajes predefinidos por el juego en las redes sociales (J3, J9, J17 y J18). Otra forma de interacción externa es la disponibilidad de contacto de las redes locales de protección y prevención, que se observa en un solo juego (J9).

No se identificaron redes sociales internas (chats, murales o foros de usuarios). La existencia de una red indicaría la posibilidad de interacción directa entre jugadores. Algunos juegos permiten que el avatar interactúe con otros personajes, como el distribuidor y colegas (J6), amigos (J3), científico (J14), clientes (J17) y transeúntes (J9). Los diálogos son fijos (J14 y J17), con dos (J3) o pocas opciones (J6 y J9), lo que lleva al avatar a aceptar algunas drogas o a no probarlas.

Entre los 19 juegos analizados, ocho (42%) presentaron las drogas como obstáculos inanimados que debían evitarse o desviarse (J1, J2, J5, J7, J8, J14, J16 y J19). Cuatro (21%) atribuyeron características humanas a las drogas (J4, J8, J11 y J13), dándoles personajes o representaciones con intención hostil, presentados como enemigos o villanos. En este caso, los jugadores asumían el papel de víctimas de drogas. Por lo tanto, los jugadores deben huir de las drogas para salvarse.

El antropomorfismo en estos juegos es un recurso utilizado para transmitir mensajes y valores inherentes a la guerra contra las drogas. Las habilidades conferidas a la representación virtual de drogas favorecen los aspectos farmacológicos asociados con el posible daño del uso de drogas. Por ejemplo, conducir en estado de ebriedad está representado por un mayor tiempo de reacción y reducción de la visibilidad (J3 y J7).

## GAMEPLAY

En general, la apertura inicial de los juegos presenta situaciones simples y rápidamente captables que introducen el juego, excepto J17, que propone la interacción en diferentes escenarios simultáneamente. En él, el jugador debe administrar el dispensario en una clínica de marihuana medicinal e influir en otros países para legalizar la marihuana a través de empresarios y políticos.

Los juegos pueden presentar registros de rendimiento, vida, tiempos, registros y puntajes. Los comandos no requieren mucha habilidad, pero pueden tener una curva de complejidad en la progresión, como en el “*beast mode*” (J19), cuando la velocidad del juego aumenta considerablemente.

El fondo de los juegos puede representar el cuerpo humano (J1 y J14) (10%), lugares comunes como la escuela, el club nocturno, el ambiente familiar, la calle y el trabajo (J2, J3, J5, J6, J7, J9, J15, J18 y J19) (47%), o lugares de fantasía e imaginarios (J4, J8, J10, J11, J12, J13 y J18) (36%).

En cuanto a la dimensión lúdica, dos juegos citan sus propios estudios que respaldan su potencial lúdico y sus resultados (J2 y J7). Sin embargo, la experiencia del jugador está orientada hacia una única dirección correcta en la interacción virtual, lo que parece limitar en gran medida la experiencia lúdica.

La retórica textual, cuando existe, está relacionada con los riesgos y los efectos del uso de drogas, a excepción de dos juegos (10%) incluidos en esta revisión (J17 y J10). Se puede identificar cierta información pragmática en los juegos, lo que de ninguna manera contribuye a comprender el proceso social del consumo problemático de drogas. Se enfatiza que muchas declaraciones excesivamente negativas se hacen sin referencia.

Solo cuatro (21%) juegos aplicados (J3, J7, J10 y J13) no tienen la abstinencia como su misión, lo que sugiere que el consumo de drogas casi siempre se asocia con consecuencias peligrosas para el individuo y la sociedad. Por lo tanto, los mensajes privilegian la información contra la experimentación con drogas y proclaman la necesidad temprana de control y vigilancia del comportamiento.

## DISCUSIÓN

La guerra contra las drogas es una política ineficaz e intolerante<sup>(14-15)</sup>. El informe *Public Health and International Drug Policy*<sup>(16)</sup>, desarrollado por una comisión formada por la Revista *The Lancet* y la Universidad Johns Hopkins, culpa a la política de guerra por el aumento de la violencia, la transmisión de enfermedades, la discriminación, el dolor físico innecesario y la disminución de los derechos a la salud. Además, la guerra contra las drogas contribuye negativamente al proceso educativo. La construcción de materiales de apoyo que deberían facilitar el proceso de educación sobre drogas, conducen a prácticas educativas prescriptivas y alarmantes que mistifican aún más el uso de drogas<sup>(17)</sup>.

El juego J17 expresa una posición social antagónica a la posición conservadora de fortalecer la guerra contra las drogas y el prohibicionismo. Toma una postura liberal que reitera el potencial del mercado de drogas. Las posiciones – liberales y conservadoras – también son criticadas por la salud colectiva<sup>(7)</sup>.

El discurso liberal, que niega o minimiza el desgaste y las restricciones sociales relacionadas con el consumo de drogas, no facilita la comprensión del problema ni contribuye al desarrollo de acciones que respondan a las necesidades de salud de los usuarios de drogas<sup>(7)</sup>.

En otro sentido, las políticas y programas de reducción de daños han mejorado drásticamente aspectos de la salud que antes se pasaban por alto en las poblaciones marginadas<sup>(18)</sup>. Sin duda ofrecen una mediación para los problemas inmediatos. Además, se observa que es necesario un análisis que reconozca el proceso social del problema de las drogas y una acción políticamente activa que permita una perspectiva de soluciones reales y a largo plazo para la creciente dificultad impuesta a la sociedad por el consumo de drogas<sup>(18)</sup>, superando así un enfoque de reducción de daños exclusivamente “pragmático”<sup>(5-6)</sup>.

El análisis de los juegos no reveló ninguna posición relacionada con la perspectiva crítica de la educación sobre drogas. Por el contrario, los contenidos identificados en la mayoría de los juegos parten del concepto de riesgo para establecer advertencias preventivas. En este caso, el público

objetivo privilegiado son los jóvenes, que se consideran naturalmente vulnerables.

A pesar de las estrategias para construir un vínculo empático entre el jugador y el personaje, la mayoría de los juegos no alientan a los jugadores a tener empatía con los usuarios de drogas, sino que refuerzan el estigma de los usuarios de drogas ilícitas, lo que va en contra de la reducción de daños sostenida por la salud colectiva<sup>(7)</sup>.

Algunos juegos tienen como dispositivo retórico procesal la carrera. Este es el caso de J2, J5, J15 y J19. En tales casos, las decisiones deben tomarse a la ligera, en la carrera. Esto parece representar el apuro en la “sociedad del cansancio”<sup>(19)</sup>, donde la condición humana se materializa en un cuerpo exhausto y corriendo.

La mayoría de los juegos están diseñados para dirigir la experiencia del jugador hacia una forma “correcta” de interactuar con el entorno virtual, lo que minimiza el potencial participativo y libre del juego<sup>(20)</sup>. Después de todo, los juegos digitales son más que un medio de transmisión de contenido. Pueden unir a las personas, teniendo sentido como un espacio para el diálogo, pueden producir reflexión y estimular la participación política<sup>(14)</sup>.

Los juegos digitales pueden incluir numerosas formas de interacción<sup>(1)</sup> entre usuarios, así como entre usuarios y diseñadores de juegos, lo que permitiría compartir experiencias y contextos de consumo de drogas en diferentes grupos sociales, establecer vínculos con la realidad concreta y permitir una reflexión crítica sobre uso de drogas. Como resultado, el juego aumentaría la posibilidad de repercusiones y reducción de daños fuera del mundo virtual.

La participación creativa y el pensamiento auténtico no fueron privilegiados en los juegos analizados. No hay incentivo para exponer y criticar creencias prejuiciosas y erróneas. Por lo tanto, los juegos juegan un papel restringido y bastante cuestionable, ya que se limitan a transmitir información muy parcial, casi siempre sobre el daño causado por las drogas, además de otros aspectos negativos. Los objetivos son disciplinar el comportamiento y generar pánico social, alentando respuestas pre-programadas.

Esta limitación obvia de los juegos que tratan problemas de drogas demuestra una contradicción importante, ya que aunque los juegos son estrategias del lenguaje tecnológico contemporáneo, su contenido es anticuado y no científico.

Los resultados analizados parecen ser consistentes con las críticas a la educación hegemónica sobre drogas. Se necesitan más estudios para apoyar el desarrollo de una nueva generación de juegos aplicados en el área de drogas, en particular estudios que den visibilidad al momento del consumo de los juegos, es decir, el punto de vista de los jugadores.

Este análisis tiene limitaciones, ya que algunos criterios de rigor utilizados en las revisiones de la literatura científica, tales como la búsqueda exhaustiva y la lógica booleana, no podrían aplicarse en el contexto de las tiendas de aplicaciones comerciales.

## CONCLUSIÓN

A pesar del potencial de las herramientas virtuales, los juegos analizados están marcados por una intensa simplificación del problema, con una comunicación prescriptiva y normativa que transmite mensajes con un enfoque genérico, estimulando la velocidad de las respuestas pre-programadas y, por lo tanto no va mas allá de la memorización.

Los juegos de drogas podrían ayudar a comprender cómo estas sustancias se relacionan con la estructura y dinámica social actual, exponiendo la determinación social que subyace al uso problemático de drogas, promoviendo especialmente un espacio seguro para el aprendizaje. Sin embargo, no se observó ninguna reflexión crítica sobre el consumo de drogas. En este sentido, los juegos analizados no parecen ser capaces de fomentar reflexiones sobre los perfiles epidemiológicos de los grupos sociales y las necesidades de salud.

Desarrollar juegos con temas y objetivos relacionados con la salud es una tarea compleja que involucra conocimiento específico y técnico. Es posible beneficiarse estratégicamente de los juegos analizados y otros juegos comerciales para sensibilizar, problematizar o transmitir informaciones útiles, como derechos, principios del SUS y reflexiones sobre riesgos y reducción de daños, siempre que estén integrados con otras estrategias que promuevan el encuentro, el vínculo y la crítica entre jugadores

Finalmente, los potenciales y las limitaciones de los juegos resultantes de este estudio deben tenerse en cuenta para el desarrollo de nuevos juegos aplicados usando enfoques críticos.

## RESUMEN

**Objetivo:** Contenido acerca de drogas en juegos para dispositivos móviles. **Método:** Estudio exploratorio de abordaje cualitativo. Se tomaron por referencia la crítica de la salud colectiva al ideario de la educación prohibicionista y los fundamentos de la educación emancipadora en el área de las drogas. Mediante criterios de inclusión y exclusión, se seleccionaron juegos sobre drogas en tienda virtual. Se procedió al análisis de contenido, con apoyo de modelo interpretativo específico para juegos digitales utilizado para identificar los mensajes textuales y de procedimiento en los juegos. **Resultados:** Diecinueve juegos fueron analizados. La mayoría de ellos reitera planteamientos prohibicionistas y cumple el papel de transmitir informaciones prescriptivas y normativas, asumiendo el objetivo de disciplinar comportamientos de riesgo. Esa evidente limitación demuestra una importante contradicción, la de que los juegos son estrategias de lenguaje contemporáneo, con contenidos desactualizados y poco científicos. **Conclusión:** Pese al potencial de las herramientas virtuales, los juegos analizados están marcados por intensa simplificación con respecto al fenómeno del consumo de drogas y estimulan la rapidez de respuestas pre-programadas, que no extrapolan la memorización y el condicionamiento. Persiste la necesidad de actualización científica e incorporación de contenidos educativos críticos en el área.

## DESCRIPTORES

Juegos Recreacionales; Aplicaciones Móviles; Consumidores de Drogas; Reducción del Daño; Educación en Salud; Enfermería de Salud Pública.

## RESUMO

**Objetivo:** Analisar o conteúdo sobre drogas de jogos para dispositivos móveis. **Método:** Estudo exploratório de abordagem qualitativa. Tomaram-se por referência a crítica da saúde coletiva ao ideário da educação proibicionista e os fundamentos da educação emancipatória na área de drogas. A partir de critérios de inclusão e exclusão, selecionaram-se jogos sobre drogas em loja virtual. Procedeu-se à análise de conteúdo, com apoio de modelo interpretativo específico para jogos digitais usado para identificar as mensagens textuais e procedimentais nos jogos. **Resultados:** Dezenove jogos foram analisados. A maioria deles reitera posições proibicionistas e cumpre o papel de transmitir informações prescritivas e normativas, assumindo o objetivo de disciplinar comportamentos de risco. Essa evidente limitação demonstra uma importante contradição, a de que os jogos são estratégias de linguagem contemporânea, com conteúdos desatualizados e pouco científicos. **Conclusão:** Apesar do potencial das ferramentas virtuais, os jogos analisados estão marcados por intensa simplificação a respeito do fenômeno do consumo de drogas e estimulam a rapidez de respostas pré-programadas, que não extrapolam a memorização e o condicionamento. Persiste a necessidade de atualização científica e incorporação de conteúdos educativos críticos na área.

## DESCRITORES

Jogos Recreativos; Aplicativos Móveis; Usuários de Drogas; Redução do Dano; Educação em Saúde; Enfermagem em Saúde Pública.

## REFERENCIAS

1. Vasconcellos MS, Carvalho FG, Araujo IS. O jogo como prática de saúde. Rio de Janeiro: Fiocruz; 2018.
2. Edwards EA, Lumsden J, Rivas C, Steed L, Edwards LA, Thiyagarajanl A, et al. Gamification for health promotion: systematic review of behaviour change techniques in smartphone apps. *BMJ Open* [Internet]. 2016[cited 2017 Dec 3];6(10):e012447. Available from: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5073629/>
3. Damasceno EF, Nardi PA, Silva AKA, Lopes LFB, Fernandes AM. A Serious Game as a strategy for health promotion in combating drug misuse. *J Bras Tele*. 2016;4(2):237-45.
4. Vilarinho LRG, Leite MP. Avaliação de jogos eletrônicos para uso na prática pedagógica: ultrapassando a escolha baseada no bom senso. *RENTE*. 2015;13(1):1-11.
5. Haskins B, Lesperance D, Gibbons P, Boudreaux ED. A systematic review of smartphone applications for smoking cessation. *Transl Behav Med*. 2017;7(2):292-9.
6. Santos VE, Soares CB, Campos CMS. Harm reduction: analysis of the concepts that guide practices in Brazil. *Physis*. 2010;20(3):995-1015.
7. Santos VE, Soares CB. O consumo de substâncias psicoativas na perspectiva da saúde coletiva: uma reflexão sobre valores sociais e feticismo. *Saúde Transf. Soc*. 2013;4(2):38-54.
8. Bogost I. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press; 2010.
9. Grundy QH, Wang Z, Bero LA. Challenges in assessing mobile health app quality: a systematic review of prevalent and innovative methods. *Am J Prev Med*. 2016;51(6):1051-9.
10. McKay FH, Cheng C, Wright A, Shill J, Stephens H, Uccellini M. Evaluating mobile phone applications for health behaviour change: a systematic review. *J Telemed Telecare*. 2018;24(1):22-30. DOI: 10.1177/1357633X16673538
11. Minayo MCS. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 14ª ed. São Paulo: Hucitec; 2014.
12. Consalvo M, Dutton N. Game analysis: developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies* [Internet]. 2006 [cited 2017 Dec 3];6(1). Available from: [http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo\\_dutton](http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton)
13. Soares CB, Santos VE, Campos CMS, Lachtim SAF, Campos FC. Representations of everyday life: a proposal for capturing social values from the Marxist perspective of knowledge production. *Rev Esc Enferm USP* [Internet]. 2011 [cited 2017 Dec 3]; 45(n.spe2):1753-57. Available from: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0080-62342011000800020&lng=en](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342011000800020&lng=en)
14. Canoletti B, Soares CB. Drug consumption programs in Brazil: analysis of the scientific production from 1991 to 2001. 2005;9(16):115-29.
15. Hart C. Viewing addiction as a brain disease promotes social injustice. *Nat Hum Behav* [Internet]. 2017 [cited 2017 Dec 3]:0055. Available from: <https://www.nature.com/articles/s41562-017-0055>
16. Csete J, Kamarulzaman A, Kazatchkine M, Altice F, Balicki M, Buxton J, et al. Public health and international drug policy. *Lancet* 2016;387(10026):1427-80.
17. Cardoso BS, Paixão IR, Soares CB, Coelho HV. Materiais educativos sobre drogas: uma análise qualitativa. *Saúde Transf Soc*. 2013;4(2):149-56.
18. Roe G. Harm reduction as paradigm: is better than bad good enough? The origins of harm reduction. *Crit Public Health*. 2005;15(3):243-50.
19. Han BC. *Sociedade do cansaço*. Petrópolis: Vozes; 2015.
20. Sicart M. Against proceduralism. *Game Studies* [Internet]. 2012 [cited 2018 Aug 5];11(3). Available from: [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap/](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap/)

