A gamificação na saúde atrai e pode produzir melhores resultados em saúde: o aumento do interesse pela temática "pandemia", através dos jogos virtuais, permite um aumento de conhecimentos sobre a pandemia, pode levar a melhores resultados em saúde.

A notícia chega da Organização Mundial da Saúde (2021), que anuncia que "especialistas e jogadores unem-se para combater o COVID-19 e travar futuros surtos de doenças, via *Plague,* um jogo virtual".

Através da gamificação, a OMS entra no mundo digital e nas estratégias de marketing social para melhorar comportamentos e controlar riscos. Está também comprovado que para a melhoria da literacia em saúde, o investimento em estratégias de mudança de comportamentos.

O já conhecido jogo *Plague Inc*: The Cure estimula os jogadores a entrarem num desafio que simula um surto de saúde pública global muito parecido com a pandemia COVID-19.

Este jogo permite ainda receber comentários especializados, que fazem uma comparação com as decisões que os jogadores tomam em cenários da vida real (WHO, 2020).

Para Pattison (WHO, 2021) gestor dos canais digitais da OMS "educar as pessoas através de jogos e simulações interativas é uma ótima maneira de manter as comunidades informadas e seguras, especialmente no meio de informação generalizada online."

O jogo pertence à Ndemic Creations, que, em conjunto com a OMS, estão a lançar uma campanha de sensibilização do público para promover ações para que as pessoas se mantenham saudáveis e que aprendam também, não apenas a detetar como agir sobre as notícias falsas.

O jogo "*Plague Inc: The Cure é uma simulação envolvente e oportuna que permite aos jogadores explorar as questões que a humanidade enfrenta ao tentar parar uma pandemia global*" refere Vaughan, o fundador da empresa NDemic (WHO, 2021).

A gamificação foi um dos temas abordados no Volume II "50 Técnicas de Literacia em saúde na Prática. Um guia para a saúde" (Almeida, Moraes & Brasil, 2020, p. 101), desenvolvido pelo médico Vital Brito.

Segundo Brito, no Volume II das "50 Técnicas de Literacia em saúde na Prática, "Esta prática

ganha relevância em intervenções que visem gerar mudanças comportamentais – seja a evicção de comportamentos de risco ou a adoção de um estilo de vida mais saudável (2020, p. 102). (Figura 1)

Figura 1. Benefícios da gamificação



Fonte: Elaboração própria baseada em Brito, 2020, p. 103

O jogo foi desenvolvido pela *Ndemic Creations* em colaboração com especialistas em doenças infeciosas da Organização Mundial de Saúde (OMS) e da *Global Outbreak Alert and*

Response Network (GOARN). O desafio é enorme para os jogadores, que têm de salvar o mundo e controlar a pandemia.

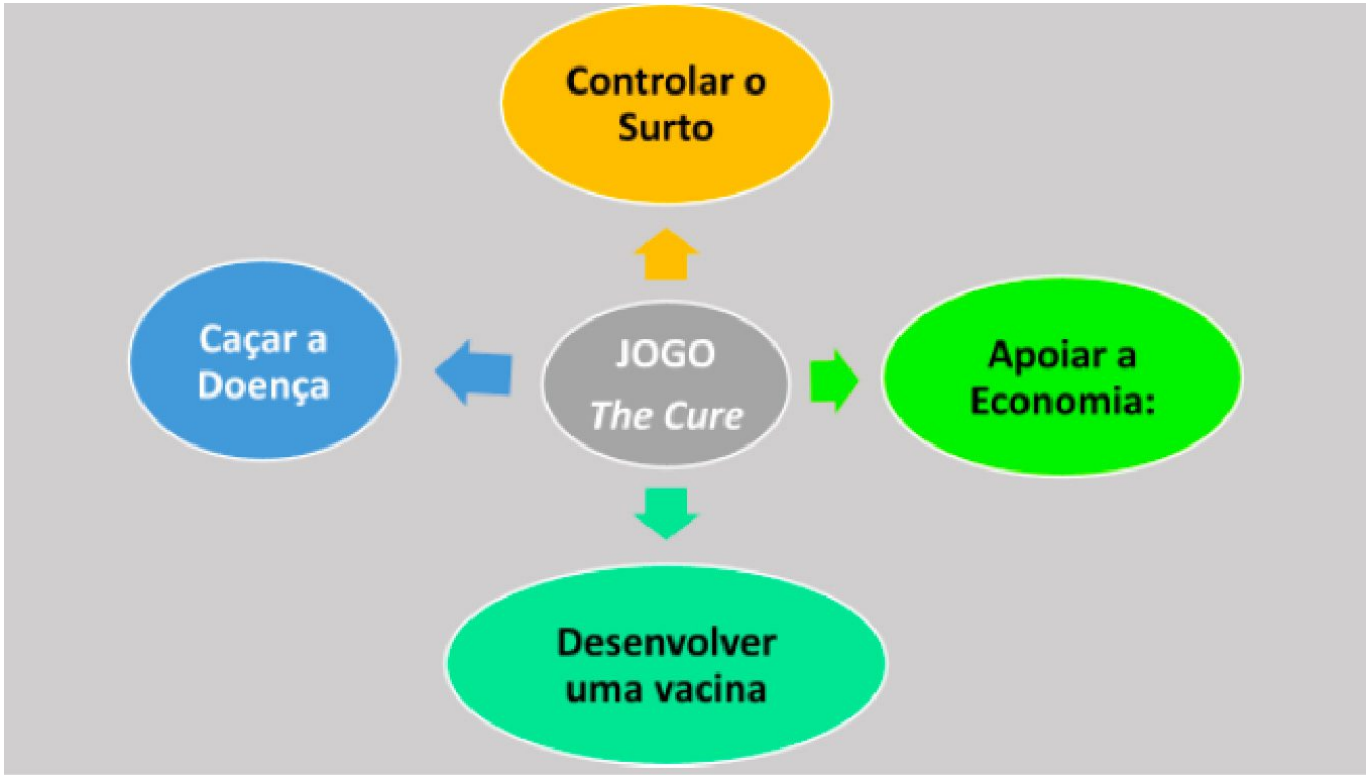
Os jogadores começam por "Caçar a Doença", que lança no terreno equipas de pesquisa para encontrar o paciente zero, rastrear a propagação do surto, e também aumentar a capacidade de testagem e apoiar as comunidades locais. Também têm de "controlar o surto" e aí os participantes implementam medidas, desenvolvendo a rede de contactos, encerrando fronteiras, ensinando e estimulando as pessoas a lavarem as mãos e organizarem os hospitais.

Passam também por uma fase de apoiar a comunidade e a economia, e já dentro de uma linha estratégica, há que tomar decisões certas para a população cumprir. E por isso, é preciso organizar boas medidas de quarentena e políticas para melhorar o apoio da comunidade.

Esta "comunidade" virtual só cumpre se as medidas forem boas, em paralelismo com a realidade. No final a vacina está em desenvolvimento e ainda é solicitado ao jogador parcerias e trabalho a realizar para que seja atingido com sucesso o final: "mais saúde, mais proteção da população".

Um bom exemplo de gamificação estimulante, com vários passos e etapas e desafios motores e estratégicos, que envolvem o jogador. (Figura 2)

Figura 2. Fases do Jogo



Fonte: Elaboração própria

Johnson, Deterding , Kuhn, et al. (2016) registam, numa revisão sistemática, que as evidências mostram que, apesar de serem necessários mais estudos de aprofundamento e comparativos entre o uso e o não uso de jogos na saúde, “a gamificação pode ter um impacto positivo na saúde e bem-estar, em especial nos comportamentos de saúde” (p. 86).

Referências

- Almeida, C.V., Moraes, K.L., & Brasil, V.V. (2020). Introdução. In C. V. Almeida, K. L. Moraes & V. V. Brasil (Coords.). 50 Técnicas de literacia em saúde na prática. Um guia para a saúde (Vol. 2, pp. 09-13). Maurícias: Novas Edições Académicas.
- Brito, D.V. (2020). Interatividade/gamificação digital no desenvolvimento da literacia em saúde do paciente. In C. V. Almeida, K. L. Moraes & V. V. Brasil (Coords.). 50 Técnicas de literacia em saúde na prática. Um guia para a saúde (Vol. 2, pp. 101-103). Maurícias: Novas Edições Académicas
- Johnson, D., Deterding , S., Kuhn, K-A., Staneva, A., Stoyanov, S., & Hides, L. (2016). Gamification for health and wellbeing: A systematic review of the literature. Internet Interventions, 89-106.

- NDemic Creations (2021). Plague inc: the cure is out now for ios and android!. Disponível em: https://www.ndemiccreations.com/en/news/184-plague-inc-the-cure-is-out-now-for-ios-and-android
- WHO. (2021) Experts and gamers join forces to fight COVID-19 and stop future disease outbreaks via Plague Inc: The Cure. [onlinr] Disponivel em: https://www.who.int/news-room/feature-stories/detail/experts-and-gamers-join-forces-to-fight-covid-19-and-stop-future-disease-outbreaks-via-plague-inc-the-cure

Imagem D.R. de Helena Jankovičová Kováčová por Pixabay