

Letramento e games: uma teia de possibilidades
Literacy and games: a web of possibilities

Lynn Alves¹
UNEB – Campus I e do SENAI-CIMATEC

“Quando as pessoas aprendem a jogar videogames, eles estão aprendendo uma nova literacia” (GEE, 2004).

"When people learn to play games, they are learning a new literacy" (GEE, 2004).

Resumo

O presente artigo discute a emergência de um novo tipo de letramento no universo dos games, apresentando o resultado de uma pesquisa realizada com adolescentes em interação com o jogo digital Tríade, produzido a partir do financiamento da FINEP e com apoio da FAPESB, CNPq e UNEB e aponta as características deste tipo de literacia. Os sujeitos em interação com os elementos semióticos presentes no game, construíram significado ao fato histórico Revolução Francesa. Esta experiência convida aos professores a construírem um olhar diferenciado para o universo midiático, compreendendo-o como mais um espaço de aprendizagem que pode favorecer a distintos tipos de letramentos. Imergir, distanciar-se e apropriar-se são as palavras chave para uma aproximação entre os ditos nativos e os imigrantes digitais dos âmbitos semióticos dos games.

Palavras-chave: letramento, jogos eletrônicos – âmbito semiótico

Abstract

This article discusses the emergence of a new type of literacy in the world of games, presenting the results of a research made with adolescents in interaction with the game Triade, a game funded by FINEP and with support of FAPESB, CNPq and UNEB, and points out the characteristics of this type of literacy. The subjects of the research were in interaction with the semiotic elements present in the game and gave meaning to the historical fact of the French Revolution. This experience calls for teachers to build a different view of the media universe, understanding it as another place of learning that can foster different types of literacies. Immerse, to distance themselves and take

¹ Professora Adjunta da UNEB – Campus I e do SENAI_CIMATEC, doutora em Educação e Comunicação.
<http://www.lynn.pro.br>, lynnalves@yahoo.com.br

ownership are the key words for a rapprochement between the so-called digital natives and digital immigrants in areas of semiotic games.

Key word

Literacia – games - âmbito semiótico

Pensar na relação entre games, leitura e escrita pode se constituir em um desafio para pais, especialistas, profissionais da mídia e até alguns pesquisadores, já que os jogos eletrônicos são vistos na sociedade de forma negativa. A estas mídias, são atribuídos diferentes sentidos, a exemplo: do isolamento, dos comportamentos violentos, da vida sedentária, da compulsividade, dentre outros.

Atribuir sentidos positivos, como o potencial para a aprendizagem, espaços de vínculos de sociabilidade, desenvolvimento de habilidades cognitivas são aspectos pouco explorados principalmente no Brasil, mas podemos destacar os trabalhos de Moita (2004), Mendes (2005), Tavares (2006) e Fortim (2007), entre outros.

A discussão em torno das possibilidades de letramento que emergem nos âmbitos semióticos que se constituem os games vem sendo discutido especialmente por Gee (2004). Assim, no Brasil ainda temos o desafio de ampliar os nós deste grande hipertexto. Hipertexto aqui compreendido como

um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira (LÈVY, 1993, p. 33).

Assim, iniciamos a exploração destes nós que compõem as redes de relações entre os games e letramentos.

Desvendando os nós

O interesse e desejo dos pesquisadores em investigar os games sob distintos pontos de vista, apresentou um crescimento no período de 1996 a 2007. Em busca realizada por Moura (2009), no Portal da CAPES em 2008, utilizando as palavras-chave games, jogos

eletrônicos e jogos digitais, foram encontrados quarenta e cinco trabalhos, sendo que trinta e seis são dissertações de mestrado e nove teses de doutorados. Contudo, no que se refere às investigações em torno da lingüística, encontramos apenas três em nível de mestrado e uma em nível de doutorado. Destas pesquisas apenas uma investigou a prática de leitura e interpretação dos enunciados verbais escritos em inglês presentes nos videogames², as demais preocupavam-se em analisar as narrativas emergentes nestes âmbitos semióticos. Âmbitos semióticos aqui compreendidos na perspectiva de Gee com “qualquer conjunto de práticas que utilize uma ou mais modalidades (por exemplo, linguagem oral ou escrita, imagens, equações, símbolos, sons, gestos gráficos, artefatos, etc) para comunicar tipos característicos de significados” (2004, p. 22).

Como âmbitos semióticos os games instauram um novo tipo de letramento, na medida em que os jogadores precisam desenvolver habilidades que vão além dos processos de codificação e decodificação.

Ao iniciar a discussão em torno dos videogames³, Gee (2004) introduz três áreas distintas, mas que em alguns momentos se encontram, apesar de não apresentarem pontos de concordância universais. As áreas são: cognição situada (a aprendizagem humana não é o que está na mente das pessoas, mas o que está relacionado com mundo material, social e cultural), estudos da nova literacia (a leitura e escrita não pode ser vista apenas como realização mental, mas também como práticas sociais e culturais com implicações econômicas, históricas e políticas) e o conexãoismo que posteriormente denominou de modelo de reconhecimento (os humanos pensam melhor quando retiram da sua experiência no mundo modelos que podem ser generalizados, mas que também são relacionados com áreas específicas de suas experiências). Assim, constata que ler, escrever e pensar estão intricavelmente ligadas a práticas sociais e culturais.

O autor acredita que estas três áreas captam as verdades sobre a mente e aprendizagem humana e que representam bem os caminhos que os bons videogames são para aprendizagem. Para o teórico estas verdades são pouco representadas nas escolas, indo um pouco mais longe, afirmo que ainda são pouco representadas na universidade como objetos de investigação, embora observemos uma mudança no cenário acadêmico⁴

² RIBEIRO, Antonio Jorge Portela Marques. **Práticas de Leitura do Gênero de Discurso Videogame**. Dissertação de mestrado, Fundação Universidade Federal do Piauí - Letras . Orientador(es): Francisco Alves Filho, 2007

³ Neste artigo as palavras jogos eletrônicos, videogames, jogos, jogos digitais e games serão utilizados como sinônimos.

⁴ Além dos dados do Portal da Capes já evidenciados neste artigo, refiro-me ao crescimento de trabalhos enviados aos dois mais importantes eventos da área, isto é, o Simpósio Brasileiro de Jogos e

A concepção de letramento de Gee (2004) está sintonizada com a perspectiva de Soares que afirma que

[...] letramento é o que as pessoas fazem com as habilidades de leitura e escrita, em um contexto específico, e como essas habilidades se relacionam com as necessidades, valores e práticas sociais. Em outras palavras, letramento não é pura e simplesmente um conjunto de habilidades individuais; é o conjunto de práticas sociais ligadas à leitura e à escrita em que os indivíduos se envolvem em seu contexto social (2000, p. 72).

É a partir desta concepção que iremos discutir a emergência de um novo tipo de letramento mediado pelos games. As narrativas presentes no universo dos games retratam conteúdos relacionados com mundos fantasiosos, mágicos, mas também situações que envolvem a conquista de impérios, guerras de gangues, etc. Os jogos denominados sérios são usados para treinamento, propaganda, simulação e educação remetendo muitas vezes a tramas do cotidiano, a exemplo dos treinamento militares, comportamentos politicamente “corretos”, cuidados com a saúde, dentre outros. É nessa teia de histórias que o jogador a cada novo jogo tem que imergir no universo simbólico presente no game, construindo sentidos, significados que vão além das leituras dos textos, dos hipertextos, das histórias em quadrinho, das legendas dos vídeos presentes nas telas dos games. Além de uma leitura diferenciada que é exigida, o gamer (jogador de jogos eletrônicos) exercita também uma nova escrita, isto é, os jogos massivos multiplayer na sua maioria tem espaço para chat onde o jogador pode conversar com outros jogadores que estão em distantes partes do mundo. Nesse universo escrito temos a predominância do internetês (estilo de escrita presente na WEB). Uma escrita híbrida repleta de sons, imagens e textos. Assim, temos uma língua diferenciada para aqueles que interagem com as tecnologias digitais, telemáticas e que jogam videogame. Uma língua que é aprendida mediante a imersão neste novo código que envolve a leitura de imagens, de ícones, de símbolos, o uso de expressões típicas para os seus usuários que teclam freneticamente com outros jogadores, discutindo estratégias e informações para se tornarem mais poderosos, mais fortes, mais velozes, etc.

Entretenimento Digital – SBGames e o Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – construindo novas trilhas (este na sua quinta edição). Ainda é importante ressaltar que em 2009 o track Game e Cultura do SBGames, apresentou um crescimento de 117% de papers recebidos em relação ao ano de 2008 e de 206% de papers enviados em relação a 2007 quando foi criado o track.

E a escola? Bem, cada dia mais distante deste universo, preocupada em ensinar apenas um estilo lingüístico, aquele julgado como o ideal. Mas ideal para quem? Para os pais, professores, uma comunidade que compreende o letramento apenas como o domínio da leitura e escrita convencional, esquecendo que é preciso saber responder as exigências de leitura e escrita dos diferentes espaços nos quais estamos imersos (SOARES, 2000). Contudo, é importante ressaltar que defendemos uma lógica de convergência, isto é, é fundamental o domínio das tecnologias da leitura e escrita, mas é condição *sine qua non* estar aberto as novas formas de ler e escrever na sociedade contemporânea.

Na perspectiva de Jenkins (2008) essa lógica, presente na cultura da convergência, baseia-se também na participação e inteligência coletiva. A participação que configura-se pelos protocolos culturais e sociais, é ilimitada, isto é, menos controlada pelos produtores midiáticos e mais controlada pelos consumidores de mídia. Os internautas que interagem com os produtos midiáticos, letrados nesse universo constroem e reconstróem novos discursos colaborativamente, potencializando a emergência de uma inteligência coletiva que para Lèvy (1998) é “globalmente, distribuída, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que conduz a uma mobilização efetiva das competências”(1998, p.38).

Logo, imersos nesse locus, os jogadores interagem com distintas mídias, muitas vezes simultaneamente, intercambiam saberes e negociam possibilidades para vencer os objetivos dos jogos, seguindo ou transgredindo as regras.

É interessante observar que os gamers utilizam distintas interfaces comunicacionais para ampliar as possibilidades de letramento de um determinado jogo. Refiro-me aos fóruns onde se discutem as narrativas, jogabilidade e lançamento de novos jogos; os tutoriais disponíveis na Web que trazem informações, orientações e dicas relacionadas com o game play; sites de relacionamento onde são criadas as comunidades dos fãs de cada jogo; bem como espaços coletivos na web onde são criadas as modificações de alguns jogos, muitas vezes com o aval e apoio das grandes empresas desenvolvedoras e distribuidoras. Esse é o cenário onde emerge a Inteligência coletiva proposta por Lèvy (1998) e enfatizada por Jenkins (2008) que exige uma nova literacia, um novo letramento. Mas como emerge essa nova literacia, esse novo letramento?

Produzindo novos letramentos nos universos dos games

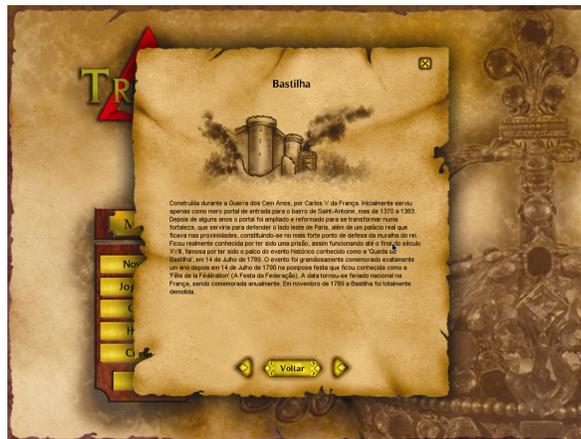
O processo de desenvolvimento de um game exige uma equipe multireferencial com distintas expertises que como em um rico mosaico dão formas diferenciadas ao projeto. Assim, uma exigência básica é que o grupo tenha experiência como jogador em diferentes tipologia de games, pois cada uma demanda habilidades distintas. Então, é fundamental ser letrado em jogos de aventura, ação, role play games, tiro, combate, etc. Este letramento envolve habilidades que vão além da leitura e escrita, mas é necessário planejar, antecipar, prever, simular, memorizar, armazenar objetos que são encontrados durante a jogada e que serão usados nos momentos adequados. A atenção aos detalhes, as imagens, aos mapas, ao inventário (espaço onde são armazenados objetos que serão utilizados mais tarde) são fundamentais para ganhar pontos, vencer o jogo, ocupar um espaço diferenciado frente ao clã.

Este letramento permitirá ao grupo definir aspectos fundamentais do projeto que será desenvolvido, como exemplo: a tipologia, o modo (single ou multiplayer), o roteiro, a produção, a pintura digital e modelagem de imagens e o motor de desenvolvimento do game.

Os designers vão criar ícones e imagens contextualizadas, evitando anacronismos que serão lidas e compreendidas pelos jogadores, fornecendo informações que garantirão o sucesso do jogador. Para Gee (2004) os bons videogames trazem boas teorias de aprendizagem, mas este fato não é por que os game designer lêem textos acadêmicos, mas por que desde de muito cedo jogam videogames. Sim, eles são letrados, tem expertise no universo dos games.

O roteiro do jogo deve ser apresentado de forma imagética usando poucos recursos textuais que provocam no jogador o desinteresse já que não se adequam a proposta de uma mídia interativa como o game. A presença do texto deve ter apenas o essencial para que o gamer tenha informações básicas para continuar o seu percurso. Nesta fase de produção, os desenvolvedores de jogos voltados para a educação, defrontam-se com um questionamento: como desenvolver jogos com conteúdos pedagógicos sem utilizar a mediação de textos escritos, seja através das Histórias em Quadrinhos (HQs) ou hipertextos?

Este tem sido o grande desafio de desenvolver jogos voltados para a educação. A experiência do Tríade⁵, um game em 3D produzido pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais da Universidade do Estado da Bahia, sobre a Revolução Francesa, permitiu que a equipe imergisse em distintos tipos de letramentos, buscando criar no jogo um espaço de aprendizagem no qual os jogadores/alunos pudessem construir um significado diferenciado para o fato histórico. Para isso, foram criados recursos como HQs que intercalavam com os momentos do game play (momento em que o jogador tem que atuar no jogo, fazendo escolhas, tomando decisões, solucionando desafios e quests); um hipertexto com um banco de informações importantes sobre o período histórico focado no game, no qual os jogadores podem acessar a qualquer momento buscando informações importantes que podem ajudar durante o game play; explorando os mapas e inventários; e finalmente os diálogos que permitiam ao jogador conversar com os personagens não jogáveis (NPC⁶).



Fonte: Tela do hipertexto do jogo Tríade

Estes recursos que utilizavam imagens mais predominavam por serem textuais provocavam nos jogadores um pequeno desprazer, já que exigiam um tipo de leitura convencional, semelhante aos que estão presentes nas representações escolares. As HQs que tinham uma maior quantidade de texto provocava a busca pela tecla esc na tentativa de burlar a necessidade da leitura e remeter mais uma vez para a aventura de jogar, de escolher, de definir, de ser interator, ator e autor do processo, de participar.

⁵ O desenvolvimento do Tríade: igualdade, liberdade e fraternidade foi financiado pela FINEP apoio da FAPESB, CNPq e UNEB

<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade>

⁶ No Playing Character – NPC – um personagem que não é representado por nenhum dos jogadores e é conduzido pelo próprio mestre.

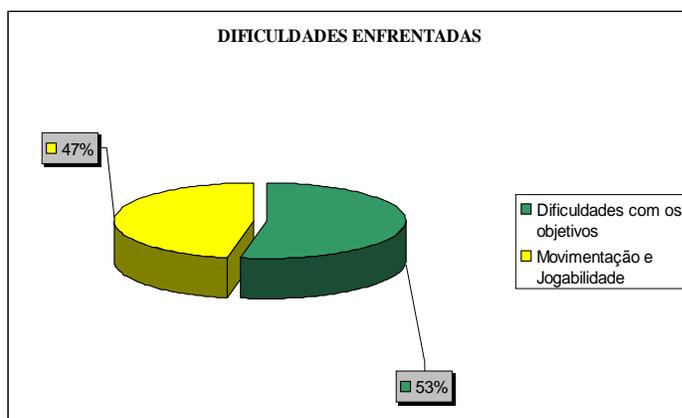
Estes sujeitos que tentam escapar das formas de leituras convencionais, também denominados de multitarefas (multitasking), pois motivados pelo desejo de serem mais produtivos fazem um certo número de coisas simultaneamente durante um certo tempo (SANTAELLA, 2007), impacientam-se em ter que esperar a leitura de um texto e/ou buscar informações textuais dentro do jogo. Contudo são capazes de manter uma atenção parcial contínua, isto é, mobilizados pelo desejo de “ser um nó vivo em uma rede, de conectar-se e ser conectado, de não perder nada, sempre em alto estado de alerta. Isso é fruto da tendência de se mover na vida escaneando os ambientes, buscando sinais e deslocando a atenção de um problema para outro” (SANTAELLA, 2007, p. 239).

Atentos a essas características e com a intenção de investigar os sentidos que os estudantes atribuíam ao jogo Tríade⁷ realizamos uma pesquisa com trinta e seis sujeitos que estavam cursando o 8º e 9º. ano do ensino fundamental de duas escolas privadas situadas no entorno da UNEB, no Cabula, um bairro popular⁸ de Salvador. Além dos aspectos pontuados acima, foi possível perceber que os jogadores tiveram duas grandes dificuldades ao interagir com o Tríade. Dificuldades que envolvem dois tipos diferentes de letramento: um relacionado com a leitura dos textos e seu contexto, já que tinha relação com a compreensão dos objetivos do jogo; e outro relacionado com a jogabilidade, isto é, o letramento do âmbito semiótico do jogo, a expertise dos jogadores para se movimentar no universo do Tríade. Assim, encontrar a chave com o jardineiro; localizar os cinco personagens para a reunião, principalmente o Rousseau; encontrar o cachorro na feira; defender a mansão dos guardas reais e procurar alguns objetos foram relatados como dificuldades encontradas, comprometendo a jogabilidade que envolve os desafios, quests (missões), diversão, entre outros aspectos presentes no game.

⁷ Disponível para download na URL: www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade

Até o dia 02/11/2009 foram baixados 600 downloads do jogo. O grupo de pesquisa Comunidades Virtuais encontra-se desenvolvendo o jogo Búzios: ecos da liberdade, financiado pela FAPESB, com apoio da UNEB e bolsas de Iniciação científica do CNPq. O jogo trata da revolta dos Alfaiates a maior revolta social brasileira ocorrida no século XVIII, na Bahia.

⁸ A pesquisa foi realizada com a participação dos bolsistas de iniciação científica Isa Neves, Tatiana da Paz, Vanessa Rios e o historiador Jodeilson Martins



No processo de construir significados para o âmbito semiótico que está presente no jogo Tríade, foi possível constatar a emergência dos três tipos de navegadores discutidos por Santaella (2004). O jogador errante que apresenta um raciocínio abduutivo que inicia explorando o ambiente do jogo, tentando adivinhar o que precisa ser feito para seguir o seu percurso, realizando muitas vezes ações por tentativa e erro.

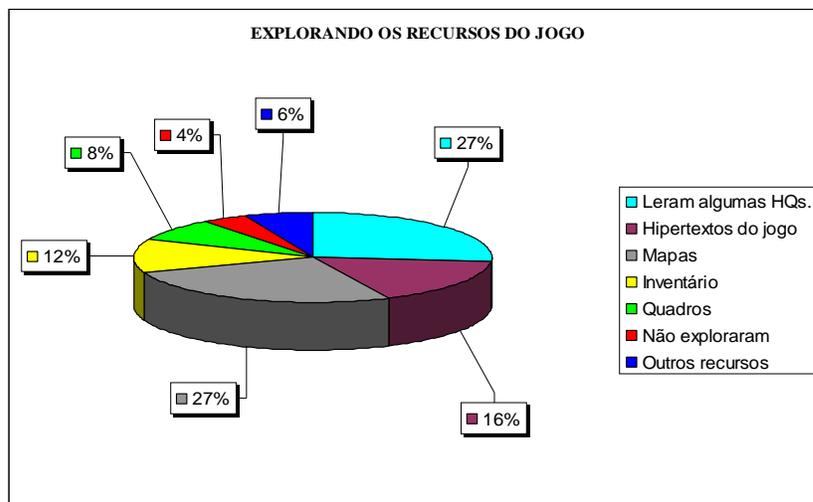
O jogador indutivo que como um detetive vai buscando pistas, escolhendo alternativas que podem contribuir para vencer os desafios e obstáculos presentes no game.

Um terceiro tipo de jogador é o dedutivo, isto é, aquele que já possui uma expertise em relação ao universo do jogo por ter internalizado as regras e dinâmicas de âmbito semiótico. (SANTAELLA, 2004).

Estes três tipos não são excludentes, na medida em que os jogadores podem evoluir de um raciocínio abduutivo para o indutivo e finalmente para o dedutivo. Na pesquisa com os jogadores que realizamos foi possível perceber estas três tipologias.

Assim, seja como adivinhos, detetives ou previdentes, os jogadores superaram as dificuldades de compreender os objetivos, isto é, que tarefas e/ou desafios que deveriam ser vencidos para prosseguir no jogo, o trama do jogo foi compreendida por 68% dos entrevistados. Talvez, por que o tema do Tríade, revolução francesa, foi indicado por 35% dos sujeitos como aspecto interessante do game.

Nos labirintos do Tríade o letramento pode ser exercitado através da imersão nas HQs, nos hipertextos, nos mapas, inventários e quadros relativos ao período evidenciado no jogo (1773-1793).



Mapas e HQs duas tipologias distintas, mas que foram exploradas pelos jogadores para subsidiar as jogadas. Além disso, tivemos um fórum⁹ onde os jogadores puderam postar suas dúvidas e dificuldades relativas ao jogo, bem como enviar emails para a equipe de desenvolvedores com sugestões e questionamentos. Estas duas últimas interfaces na verdade atuaram com espaços para feed back para avaliarmos e estarmos pensando no processo de desenvolvimento do novo jogo, o Búzios: ecos da liberdade.

Os dados apresentados neste artigo se constituem em uma provocação para que possamos atentar para o universo semiótico no qual estão imersos nossos alunos, sem estabelecer comparações entre as aprendizagens presentes nestes espaços e a exigidas pela escola, mas buscar integrá-las. E em sintonia com Dieb e Avelino estamos

Portanto, na contramão do que pensam alguns pais e professores, os adolescentes estão aprendendo intuitivamente a realizar o que deveria lhes estar sendo ensinado pela escola: o amplo uso da linguagem escrita nas mais variadas situações enunciativas” (2009, p. 267)

Assim, os professores devem estar atentos aos distintos universos midiáticos nos quais estão imersos nossos alunos, inicialmente como estrangeiros para aprender e apropriar-se destas novas línguas.

Como um imigrante que chega a um novo país, devemos respeitar o universo cultural das nossas crianças e jovens, aprendendo a língua e os costumes, construindo sentidos para esse novo tipo de letramento que no contexto dos games, os jogadores precisam imergir para desvendar os espaços geográficos e territoriais do jogo, resolver os desafios e quests, vencendo os obstáculos, negociando e compartilhando com os pares.

Para Salen (2009) ser letrado no universo dos games implica em: improvisar, criar e subverter o jogo; não apenas seguir as regras, mas questioná-las, testando os limites do

⁹ O fórum está disponível na URL www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/forum/

sistema; entender como os sistemas operam e como eles podem ser transformados; modelar e construir mundos; aprender a navegar em um complexo sistema de recursos fora do jogo, como os tutoriais, FAQs, orientações e fóruns; negociar as demandas variáveis, isto é, os jogadores se alfabetizam nas normas sociais de uma comunidade de jogos de aprendizagem, identificando o grau de transgressão que é aceitável; aprender a colaborar num espaço multiplayer, onde o conhecimento é distribuído e a ação é coletiva na maioria das vezes;

Enfim, imergir para conhecer e desvendar o universo digital, distanciar-se para construir leituras críticas e finalmente se apropriar para se aproximar do que desejam nossos alunos.

Referências

DIEB, Messias; AVELINO, Flávio César Bezerra Avelino. “Escrevo abreviado por que é muito mais rápido”: o adolescente, o internetês e o letramento digital. In: ARAÚJO, Júlio César e DIEB, Messias (org). **Letramento na Web: gênero, interação e ensino**. Fortaleza: Edições UFC, 2009, 264-282

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2009. **Essential facts about the computer and video game industry** Disponível em: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf . Acesso em 20 mai. de 2009.

GEE, James Paul. **Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo**. Ediciones Aljibe: Málaga, 2004.

_____. **What videogames have to teach us**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

FORTIM, I. . **Level up! A aventura numa Comunidade Virtual de RPG**. São Paulo: Giz Editorial, 2007. v. 1. 195 p

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008

LÈVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. **A inteligência coletiva - Para uma antropologia do ciberespaço**. Cortez: São Paulo, 1998.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Como os jogos eletrônicos educam?** Presença pedagógica, Caiçara, BH, v. 11, p. 18-25, mar./ abr. 2005.

MOITA, Filomena Ma. G. da S. Cordeiro. **Culturas juvenis e jogos eletrônicos: que currículo é esse? – Anais VI Colóquio Sobre Questões Curriculares, II Colóquio Luso-Brasileiro sobre Questões Curriculares**. Rio de Janeiro, 16 a 19 de agosto e 2004. Local UERJ.

MOURA, Juliana. **Jogos eletrônicos e professores: Mapeando possibilidades pedagógicas**. Dissertação de Mestrado. UNEB-Mestrado em Educação e Contemporaneidade. Orientador da Dra. Lynn Alves, 2009.

SALEN, Katie. **Gaming Literacies: A Game Design Study in Action**. Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. 16 (3), p. 301-322. Chesapeake, VA: AACE. Disponível na URL: <http://www.editlib.org/p/24374>. Acesso: 20 out. 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007

_____. **Navegar no ciberespaço – o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004

TAVARES, Roger. **Videogames, brinquedos do pós-humano**. Tese de Doutorado. PUC-SP. 320 páginas, 2006.